

**IMPLEMENTASI APLIKASI RUANG GURU DI SMA ISLAM AL-FALAH
KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2023-2024**

SKRIPSI



Titi suriani

A1A217038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
NOVEMBER, 2023**

**IMPLEMENTASI APLIKASI RUANG GURU DI SMA ISLAM AL-FALAH
KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2023-2024**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Sejarah**



Titi Suriani

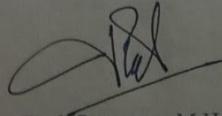
A1A217038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
NOVEBER, 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

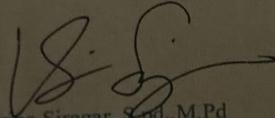
Skripsi yang berjudul "*Implementasi Aplikasi Ruang Guru Di Sma Islam Al-Falah Kota Jambi Tahun Ajaran 2023-2024*". Skripsi program studi Pendidikan Sejarah, Yang disusun oleh Titi Suriani, Nomor Induk Mahasiswa A1A217038, telah diperiksa dan disetujui pembimbing untuk diajukan dalam sidang pengujian.

Jambi, 18 November 2023
Pembimbing ke I



Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd
NIP: 196103081986031004

Jambi, 18 November 2023
Pembimbing ke II

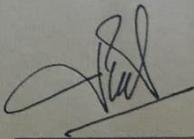
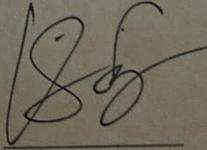


Isrna Siregar, S.Pd., M.Pd
NIP. 198711272022032004

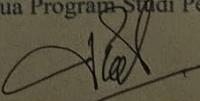
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Implementasi Aplikasi Ruang Guru Di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi Tahun Ajaran 2023-2024*" Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Titi Suriani, Nomor Induk Mahasiswa A1A217038 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 24 November 2023.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd NIP. 196103081986031004	Ketua	
2.	Isrina Siregar, S.Pd., M.Pd NIP. 198711272022032004	Sekretaris	

Jambi, ~~12~~ Desember 2023
Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah


Drs. Budi Purnomo M.Hum, M.Pd
NIP.196103081986031004

MOTTO

“JIKA KAU TAK MAMPU TERBANG, MAKA BERLARILAH, JIKA KAU
TAK MAMPU BERLARI, MAKA BERJALANLAH. KESUKSESAN
DIAWALI DENGAN LANGKAH KECIL, JADILAH VERSI TERBAIK DARI
DIRIMU”

APA SAJA NIKMAT YANG KAMU PEROLEH ADALAH DARI SISI
ALLAH, DAN APAPUN KEBURUKAN YANG MENIMPAMU, ITU DARI
(KESALAHAN) DIRIMI SENDIRI.(QS : AN-NISA 79)

HALAM PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini ,

Nama : Titi Suriani

NIM : A1A217038

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini benar benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Dengan demikian pernyataan ini dibuat penuh kesadaran dan tanggung jawab .

Jambi, 12 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Titi Suriani

NIM A1A217038

ABSTRAK

Suriani,Titi. 2023. *Implementasi Aplikasi Ruang guru Di Sma Islam Al-Falah Kota Jambi Tahun Ajaran 2023-2024*. Jurusan Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (1) Drs Budi Purnomo,M.Hum., M.Pd, Pembimbing (2) Isrina Siregar, S.Pd.,M.Pd

Kata Kunci : Implementasi, Aplikasi *Ruangguru*, Siswa SMA Al-Falah Jambi

Pada observasi awal, peneliti mengetahui bahwa ada beberapa masalah pada kendala penggunaan aplikasi ruang guru oleh siswa-siswi yang menggunakannya, kurangnya memahami maksud dan tujuan aplikasi tersebut dan dengan pencapaian belajar mereka yang belum optimal sehingga mereka memutuskan untuk bergabung dengan bimbingan belajar aplikasi ruang guru. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan indikator penelitian tentang aplikasi apa saja yang terdapat dalam ruang guru yang disesuaikan dengan materi pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ruang guru memberikan dampak yang positif bagi minat belajar siswa dan peneliti mengetahui apa yang menjadi kekurangan dalam aplikasi ruang guru tersebut sehingga dapat menghambat proses belajar siswa tersebut. Dengan aplikasi dan fitur yang ada di ruang guru diharapkan siswa mampu belajar mandiri dan berlatih soal-soal yang bagus untuk meningkatkan prestasi belajar mereka, namun kendala yang peneliti temukan yaitu pada fitur ruang diskusi yang penindakannya kurang cepat sehingga siswa ketika mengerjakan tugas butuh waktu beberapa lama untuk dapat memperoleh jawaban. Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ruang guru sangat efektif untuk belajar mandiri siswa di rumah, karena tanpa memerlukan biaya tambahan untuk transportasi bimbingan keluar rumah, dan efisien terhadap waktu karena siswa bisa belajar mandiri di rumah bersama smartphonanya masing-masing. Selain itu adapun kendalanya yaitu ada beberapa fitur yang kurang cepat menanggapi atau memberi respon seperti pada fitur ruang diskusi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul, **“Implementasi Aplikasi Ruang Guru Di Sma Islam Al-Falah Kota Jambi Tahun Ajaran 2023-2024.”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu tugas akhir pada program Strata-1 di Program Studi Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. H. Sutrisno, M.Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Jambi
2. Bapak Prof. Dr. M Rusdi, S.Pd., M.Sc, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Ibu Dr. Rosmiati, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
4. Bapak Drs Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
5. Bapak Drs Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd, selaku Pembimbing Akademik

6. Bapak Drs Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd, selaku Pembimbing Skripsi Utama yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membimbing saya.
7. Ibu Isrina Siregar, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing Skripsi Kedua yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membimbing saya.
8. Semua Dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang sudah memberikan dan menyampaikan ilmu kepada saya.
9. Kepada kedua orang tua saya yang tidak henti-hentinya selalu memberikan motivasi, semangat serta do'a dan dukungannya kepada saya dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
10. Serta teman-teman lainnya atas do'a dan dukungan yang selalu diberikan kepada saya.

Penulis menyadari Skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Jambi, 28 November 2023

Penulis,



Titi Suriani

NIM A1A217038

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LatarBelakangMasalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Implementasi	11
2.2 Penggunaan Media Teknologi	12
2.3 Aplikasi Ruang Guru	16
2.4 Kerangka berpikir	22
2.5 Penelitian relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	26
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26

3.3 Data dan sumber data	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5 Instrumen Penelitian.....	30
3.6 Pengambilan Sampel	33
3.7 Uji Validitas Data.....	33
3.8 Teknik Analisis Data.....	34
3.9 Prosedur Penelitian.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	39
4.2 Hasil Penelitian	47
4.5 Pembahasan	56
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Implikasi	68
5.3 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.4 instrumen wawancara.....	30
Tabel,4.1.4 Jumlah Guru di SMA Islam Al-falah jambi.....	43
Tabel 4.1.5 jumlah siswa SMA Islam Al-Falah Jmabi	44
Tabel 4.2.2 wawancara siswa.....	48
Tabel 4.2.2 wawancara siswa.....	49
Tabel 4.2.2 wawancara siswa.....	50
Tabel 4.2.2 wawancara siswa	51
Tabel 4.2.2 wawancara siswa	52
Tabel 4.2.2 wawancara siswa	53
Tabel 4.2.2 wawancara siswa	54
Tabel 4.2.2 wawancara siswa	54
Tabel 4.2.2 wawancara siswa	55
Tabel 4.2.2 wawancara siswa	55
Tabel 4.2.2 wawancara siswa	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 lokasi sma islam al-faah kota jambi	39
Gambar 4.1.2 bagan organisasi sekolahsma al-falah jambi	42
Gambar 4.1.6 proses belajar mengajar di sma islam al-falah jambi	46
Gambar 4.1.6 lab computer sma islam al-falah jambi	47
Gambar 4.2.2 foto bersama siswa dan guru	51
Gamabar 4.3.1 fitur ruang belajar	56
Gambar 4.3.2 fitur ruang uji.....	57
Gambar 3.3.3 fitur ruang les	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi yang sangat identik istilah modernisasi semua aspek kehidupan menunjukkan adanya perubahan. Perubahan mengikuti perjalanan perkembangan teknologi yang berjalan begitu pesat. Teknologi merupakan salah satu penawaran yang sangat menggiurkan bagi setiap orang.

Globalisasi adalah suatu proses pembaharuan yang mencakup semua aspek kehidupan yang menggunakan teknologi sebagai media utama. Teknologi sebagai media utama, memegang peranan penting dalam setiap perkembangan tak terkecuali pada bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan bangsa dan negara, baik negara maju maupun negara yang berkembang. Perkembangan dan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari bagaimana pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. (I Gede, dkk : 2020:332-233).

Pendidikan mengajarkan segala hal yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, baik terhadap aktivitas jasmani, pikiran, maupun terhadap ketajaman dan kelembutan hati nurani (Ngalimun, 2017:13). Pendidikan dalam pengertian luas, semua pengalaman itu adalah pendidikan. Orang tua mendidik anaknya seperti pula seorang guru mendidik muridnya. Segala sesuatu yang kita katakan pikirkan yang tidak berbeda dengan apa yang dikatakan atau dilakukan sesuatu kepada kita baik dari benda-benda hidup maupun benda mati. Dalam pengertian yang lebih luas ini pendidikan adalah kehidupan, menurut Lodge (Ahmadi, 2017:31).

Adanya pendidikan terbentuknya kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu proses mengubah sikap seseorang menjadi lebih dewasa dan juga dapat diartikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang terstruktur dan terencana dengan tujuan untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang untuk mewujudkan pendewasaan diri pada manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan proses cara dan pembentukan peserta didik Pendidikan yang sedang di jalankan dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan berkembang, maka berbedalah gaya kehidupan manusia dari zaman dahulu dengan zaman sekarang. Manusia pada masa sekarang, tidak ingin sampai ketinggalan perkembangan teknologi sehingga manusia mampu untuk beradaptasi dengan dunia yang semakin pesat dan maju. (Umi C, dkk, 2021:1)

Perkembangan di dunia pendidikan tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi yang semakin maju, dikarenakan semakin banyak sumberdaya lahirnya manusia yang jenius dan cerdas, maka dari itu terbentuknya generasi kehidupan yang kondusif serta tidak lepas dari perkembangan teknologi. Guru dan siswa juga tidak boleh ketinggalan memahami teknologi-teknologi yang ada di ruang lingkup perkembangan zaman yang semakin canggih dikarenakan semua perkembangan teknologi sangat berpengaruh besar dalam aktivitas pekerjaan dan di sekolah, manusia semakin diperuntukkan untuk cekatan dalam memahami teknologi yang lebih memudahkan manusia.

Seperti perubahan era Globalisasi pada mode zaman ini bahwa pendidikan yang kita rasakan tidaklah lagi berjalan semestinya atau tidak kondusif lagi. Penyebab-penyebab generasi anak-anak bangsa tidak lagi bisa merasakan

pendidikan yang cukup menantang dan menarik untuk menjadi bahan pertimbangan melalui kecerdasan sesungguhnya tidak lagi bisa di perhitungkan, dikarenakan perubahan yang sangat pesat setelah terjadinya wabah corona yang menyebabkan siswa-siswa tidak lagi merasakan pembelajaran yang sesungguhnya dan duduk di bangku sekolah yang lebih tenang. Semenjak adanya wabah corona siswa tidak lagi mendapatkan pembelajaran secara normal atau kondusif kembali dikarenakan sekolah dirumah dan pertemuan guru dan siswa semakin terbatas sehingga siswa menjadi pemalas dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, seperti ini lah gambaran yang terjadi di dunia pendidikan kita yang sekarang yang sangat berbeda pada tahun-tahun sebelumnya.

Akan tetapi manusia tidak pernah lepas dari pemikiran dan akalnya, sehingga manusia selalu mempunyai cara untuk memikirkan permasalahan pendidikan yang di hadapi oleh siswa-siswa yaitu dengan cara mencari jalan keluar dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi yang semakin hari semakin berkembang di seluruh dunia sehingga manusia modern sekarang sangat jarang tidak mengenal Teknologi. Sehingga manusia memikirkan bagaimana mengatasi proses pembelajaran siswa agar berjalan secara kondusif dan lebih mudah untuk mempelajari dan memahami ilmu-ilmu yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang terkesan tidak membosankan dan menarik yaitu dengan cara menciptakan sebuah aplikasi teknologi yang menggunakan alat dan media-media di masa kini.

Menurut Asyhar (2012:5) yang mengutip pendapat Suparman (1977:177) media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran

secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media. Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut seperti yang dikemukakan oleh Briggs (1977:87) dan Hujair AH Sanaky (2013:3), mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada saat ini dinilai sebagai revolusi di bidang teknologi dan informasi. Revolusi teknologi tidak hanya ditunjukkan dengan pesatnya perkembangan model-model perangkat keras yang diciptakan atau dikembangkan, namun yang terutama adalah kecanggihan perangkat lunak sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi yang cepat, efektif dan efisien serta semakin tidak mengenal batas ruang dan waktu. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Seperti rutinitas kita sebagai manusia yaitu tidak pernah lepas dalam menggunakan jaringan Internet dikarenakan di era sekarang, Internet sudah menjadi kebutuhan manusia di setiap harinya, dan tergantung kepada manuianyalah dalam penggunaan tersendiri. Kita menggunakan jaringan Internet untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih kondusif dan bermanfaat lagi yaitu menggunakan media yang tersambung ke jaringan Internet.

Internet merupakan jaringan longgar dari ribuan komputer yang menjangkau jutaan orang diseluruh dunia. Misi awalnya adalah menyediakan

sarana dan jaringan untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Namun sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang cepat dan efektif sehingga telah menyimpang dari misi awalnya. Internet telah tumbuh menjadi sedemikian besar dan berdaya sebagai alat informasi dan komunikasi yang tak dapat diabaikan. Melalui jaringan Internet ini siswa akan dikenalkan belajar dalam media Aplikasi Ruang Guru yang sekarang sedang bumingnya di kalangan pelajar. Aplikasi Ruang Guru sangat bermanfaat bagi siswa untuk menunjang keaktifitasan siswa dalam proses pembelajaran yang bermanfaat dan kondusif.

Aplikasi Ruang Guru didirikan pada April 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman untuk membantu para pelajar menemukan berbagai pembimbing di dunia maya. Belva adalah lulusan Universitas Teknologi Nanyang dengan gelar ganda di bidang bisnis dan ilmu komputer. Setelah didirikannya Aplikasi Ruang Guru yang bertujuan untuk mempermudah siswa lebih memahami pembelajaran yang sekarang terbatas dikarenakan wabah Covid 19 yang mengakibatkan perubahan yang cukup besar dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran yang kita saksikan pada era sekarang siswa memulai proses belajar di sekolah sudah tidak lagi berjalan secara kondusif sehingga guru-guru yang ada di sekolah tidak bisa menjelaskan pembelajaran secara komdusif kembali dikarenakan sekolah sudah banyak belajar dirumah yang mengakibatkan siswa banyak ketinggalan pelajaran-pelajaran yang seharusnya bisa mereka pelajari,oleh karena itu tetang adanya program yang diciptakan untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan materi-materi pembelajaran secara

menarik dan kondusif yaitu melalui Aplikasi Ruang Guru yang menyediakan semua materi-materi yang dibutuhkan oleh siswa.

Aplikasi Ruang Guru menggunakan pembelajaran dengan model yang menarik yaitu dengan cara menyediakan video-video materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru mata pelajaran masing-masing. Ada juga materi-materi berdasarkan rumus yang disediakan melalui youtube yang sudah disediakan oleh Aplikasi Ruang Guru dan siswa diberikan soal-soal yang akan dijawab, siswa pun bisa bertanya kepada Guru tersebut melalui Aplikasi Ruang Guru yaitu sudah disediakan fitur chatonline di dalam Aplikasi tersebut. Sehingga siswa bisa mengerjakan tugas dari sekolah dengan cara mencari cara-cara jawabannya dengan dibantu aplikasi Ruang Guru.

Ruang Guru merupakan salah satu aplikasi bimbingan belajar daring (*online*) yang sudah ada di Indonesia. Sebagai sebuah perusahaan startup teknologi asli Indonesia, Ruang Guru berfokus di bidang pendidikan yang menawarkan platform. Pembelajaran berbasis kurikulum sekolah melalui video tutorial interaktif oleh guru serta animasi di ponsel dan komputer. Aplikasi belajar daring yang unik dan kreatif ini membuat fenomena baru untuk masyarakat Indonesia terkhusus bagi para siswa dalam berkomunikasi dan belajar.

Ruang Guru mengembangkan berbagai layanan belajar berbasis teknologi komunikasi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, *marketplace* les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruang Guru. Dengan bekerja sama dengan pemerintah, Ruang Guru diharapkan dapat memberikan dampak

positif kepada pelajar Indonesia dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Fitur-fitur yang terdapat di aplikasi Ruang Guru memudahkan pelanggannya untuk dapat belajar dan berkomunikasi dengan mudah dan menarik. Fitur tersebut meliputi ruang belajar, ruang belajar plus, ruang les, ruang les online, robogrup, skillacademy, ruang uji, ruang baca, ruang kerja dan ruang kelas. Konten yang unik dan menarik terkadang membuat anak-anak dan remaja dapat lebih mudah untuk memahami informasi pelajaran. Pengajar atau guru yang mengajar di Ruang Guru juga komunikatif, kreatif dan tidak monoton seperti halnya belajar secara langsung atau tatap muka di ruangan kelas.

Siswa yang menggunakan Aplikasi Ruang Guru bisa menggunakan *Hanphone* dan Laptop dalam konteks positif dan biasanya siswa menggunakan *Hanphone* dan laptop hanya untuk bermain gameonline atau sekedar menonton *youtube*, akan tetapi siswa sekarang bisa di arahkan untuk lebih memanfaatkan media sosial *Hanphone* dan Laptop dalam konteks positif dan bermanfaat. Aplikasi Ruang Guru bisa digunakan oleh siswa tingkat SMP dan SMA yang sudah layak untuk memamfaatkan media *Haphone* dan Laptop dan dibenarkan atas izin orang tua. Penggunaan Aplikasi Ruang Guru bertujuan mempermudah siswa untuk memahami materi yang belum teramat sangat dipahami dalam mengerjakan secara online, disebabkan siswa merasa sulit memahami pembelajaran yang adakalanya tidak lebih dari materi yang ada didalam buku.

Mengenai Aplikasi Ruang Guru belum digunakan oleh seluruh sekolah terkusus sekolah yang ada di Kota Jambi, setelah melakukan observasi dari salah satu sekolah Islam di Kota Jambi, sekolah ini yang ditemukan telah menggunakan

aplikasi Ruang Guru tersebut akan tetapi tidak semua siswa ikut serta dalam penggunaan aplikasi Ruang Guru, sehingga penulis menanyakan berapakah asesmen yang terdapat di sekolah tersebut dalam penggunaan aplikasi Ruang Guru.

Penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif yang didefinisikan sebagai penelitian yang mendasarkan pada mutu kalimat dengan memaparkan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan rinci tentang fenomena penelitian dengan benar dan apa adanya. Penulis menggunakan penelitian Kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan judul yang sudah dipaparkan di latar belakang masalah, sehingga penulis menjadikannya sebagai bahan untuk melanjutkan penulisan proposal skripsi ini. (Khairinal,2018:26).

Permasalahan yang ditemukan penulis ketika di lapangan mengenai Aplikasi Ruang Guru yaitu. pertama adanya siswa yang sudah mengikuti alokasi Ruang Guru akan tetapi tidak mengikuti proses pembelajarannya sesuai dengan jadwal pertemuan yang ditentukan. Kedua, siswa yang belum bisa memanfaatkan aplikasi Ruang Guru dengan benar yaitu hanya menggunakan aplikasi Ruang Guru ketika kesulitan menjawab tugas latihan saja. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis di lapangan penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengimplementasian aplikasi ruang guru di sma islam al-falah kota jambi terutama pada mata pelajaran sejarah, oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan judul **"IMPLEMENTASI APLIKASI RUANG GURU DI SMA ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2023-2024"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Aplikasi Ruang Guru?
2. Bagaimana implementasi Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui Aplikasi Ruang Guru.
2. Mengetahui Implementasi Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi.

1.4 Batasan Penelitian

Pada penelitian ini dibatasi dengan sebagai berikut ;

1. Subjek Penelitiannya berfokus pada siswa-siswi kelas XII IPS Tahun ajaran 2022-2023
2. Masalah yang diteliti berfokus pada implementasi aplikasi Ruang Guru yang digunakan oleh siswa-siswi XII IPSSma Islam Aal-Falah kota jambi

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang mencakup aspek teoritis maupun praktis.

a. Manfaat teoritis

Dimaksudkan bahwa hasil penelitian dapat dijadikan sebagai landasan bagi para penulis lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis seta dapat menjadi referesnsi ataupun sumber bacaan dalam bidang pendidikan.

b. Manfaat praktis penelitian ini dapat memberikan masukan bagi beberapa pihak, yaitu :

1) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan solusi bagi peserta didik dalam pembelajaran sehingga mereka bisa lebih fokus dalam mengikuti muatan pelajaran khususnya dalam pembelajaran Sejarah.

2) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber bacaan guru dalam memotivasi siswa agar menjadikan ruang guru sebagai media belajar dirumah.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pengajaran agar mampu lebih aktif dalam pembelajaran khususnya dalam penggunaan media Teknologi.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Implementasi

Implementasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia di artikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Sedangkan menurut majid (2014:6) bahwa implementasi adalah suatu proses peletakan dalam praktik tentang suatu ide, program atau seperangkat aktivitas baru bagi orang lain dalam mencapai atau mengharapkan suatu perubahan. Implementasi menurut Muhammad (2012:189-191) bahwa implementasi merupakan suatu penerapan ide-konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga mendapatkan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

2.2 Penggunaan Media Teknologi

Teknologi adalah suatu alat yang diciptakan oleh manusia yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Seiring berkembangnya zaman, semakin berkembang juga teknologi yang salah satunya adalah teknologi informasi. Menurut Martin (1999:2), teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Teknologi, Informasi dan komunikasi bukanlah tiga hal yang berbeda dan terpisah. Apabila dipelajari lebih dalam, ketiganya saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya. Keberadaan teknologi menjadikan proses distribusi informasi dan komunikasi menjadi mudah. Jarak, waktu serta biaya yang selama ini mungkin menjadi kendala utama, tidak lagi menjadi hambatan semenjak

dimanfaatkannya teknologi sebagai media penghubung komunikasi dan informasi. Sinergi teknologi, informasi dan komunikasi memberikan nilai manfaat baru bagi manusia.

Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera. Istilah teknologi berasal dari *techne* atau cara dan *logis* atau pengetahuan. Secara luas pengertian teknologi adalah cara pemenuhan kebutuhan manusia yang dilakukan dengan pengetahuan dan dapat diterima oleh akal.

Ada banyak cara dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup, tetapi jika cara-cara tersebut dilakukan dan tidak dapat diterima oleh akal, maka tidak dapat dikatakan sebagai teknologi. Keberadaan teknologi tidak bisa dilihat hanya dari bentuk fisik produk temuannya yang dapat berupa mesin, telepon, komputer, atau bentuk fisik lainnya, tetapi juga proses penciptaan, penggunaan dan dampak yang ditimbulkan. Everett M Rogers dalam *Communication Technology* (1986:2), mengemukakan bahwa "Teknologi informasi merupakan perangkat keras bersifat organisatoris dan meneruskan nilai-nilai sosial dengan siapa individu atau khalayak mengumpulkan, memproses dan saling mempertukarkan informasi dengan individu atau khalayak lain." Terdapat kerancuan ketika mendefinisikan teknologi.

Teknologi komunikasi sebagai salah satu penerapan ilmu pengetahuan berperan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan komunikasi. Teknologi komunikasi diciptakan untuk membantu manusia agar lebih mudah untuk berkomunikasi dalam hal memenuhi kebutuhan informasinya. Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada saat ini dinilai sebagai

revolusi di bidang teknologi dan informasi. Revolusi teknologi tidak hanya ditunjukkan dengan pesatnya perkembangan model-model perangkat keras yang diciptakan atau dikembangkan, namun yang terutama adalah kecanggihan perangkat lunak sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi yang cepat, efektif dan efisien serta semakin tidak mengenal batas ruang dan waktu. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya.

Banyak sekali teknologi media pembelajaran yang berbentuk platform yang digunakan di setiap instansi pendidikan, pada tingkat sekolah maupun di perguruan tinggi untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan. Seperti *Google Classroom*, *YouTube*, *Zoom* lainnya yang mampu menjadi penunjang fasilitas belajar dari rumah. Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa (Yunanta, 2019:91-100). Setiap platform yang digunakan tentu memiliki kekurangan serta kelebihan yang dimiliki pada saat digunakan untuk proses pembelajaran.

Beberapa tahun terakhir, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pesatnya perkembangan TIK menjadikan internet sebagai alat komunikasi utama yang sangat diminati oleh masyarakat. Hal inilah yang melatar belakangi perubahan teknologi komunikasi dari konvensional menjadi modern dan serba digital. Perkembangan penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi ini pun menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui telepon seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon cerdas (*smartphone*). Dengan hadirnya *Smartphone*,

fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi pun semakin beraneka macam, mulai dari sms, mms, chatting, email, browsing serta fasilitas sosial media.

Penggunaan media internet atau media sosial di zaman era sekarang di anggap mempermudah masyarakat, di dalam dunia masyarakat bisa mengetahui era baru di seluruh dunia kita mendatangi negara-negara tersebut, kita bisa mengetahui cerita di masa lampau, resep-resep masakan dan obat, jika di dunia pendidikan kita menjadi tau materi-materi dan pembelajaran yang kita butuhkan tergantung akses internet yang kita miliki.

Terkadang ada juga kita temukan pengaruh negatif dari media sosial dan jaringan internet, kebanyakan para pelajar tidak mempergunakan dengan semestinya, mencari jejaring situs porno atau narkoba yang menyebabkan rusaknya pemikiran siswa –siswa yang telah melewati batas aturan.

Menurut Nasrullah (2015:11) media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Dalam media sosial, tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama.

Selain digunakan untuk dunia pendidikan dan informasi, media sosial juga digunakan dalam bentuk jaringan komunikasi, seperti yang kita kenal dengan Instagram, Whatsapp, dan Facebook, semua media tersebut bisa menghubungkan kita dengan teman lama atau mengkomunikasikan pekerjaan melalui media tersebut.

Seperti berjualan online, mengajar online atau rapat forum dilakukan dengan media sosial tersebut dikarenakan keterbatasan kita untuk melakukan pertemuan secara langsung dikarenakan wabah covid 19, jadi dipermudah dengan adanya media sosial tersebut.

2.3 Aplikasi Ruang Guru

Belajar adalah salah satu kegiatan untuk memperoleh ilmu, sebelum Indonesia merdeka, belajar adalah hal yang sulit dilakukan namun seiring dengan berkembangnya teknologi, belajar adalah hal yang sangat mudah dilakukan saat ini, dengan adanya media baru membuat semakin mudahnya melakukan kegiatan belajar. Adanya teknologi komunikasi saat ini membuat pendidikan tidak lagi hanya bisa dilakukan secara klasikal atau tatap muka, namun bisa melalui perantara media baru. Pendidikan jarak jauh ini sering disebut distance learning. Seorang pengajar bisa menyampaikan materi dari jarak yang sangat jauh, bahkan melampaui benua (Panuju, 2018:193).

PT. Ruang Raya Indonesia yang dikenal dengan Ruangguru merupakan salah satu marketplace bidang pendidikan di Indonesia. Perusahaan penyedia layanan dan konten pendidikan berbasis teknologi yang didirikan pada April 2014 oleh Muhammad Iman Usman dan Adamas Belva Devera. Latar belakang didirikannya situs Ruangguru.com adalah ketika pendiri yaitu Muhammad Usman dan Adamas Devera berkesempatan melanjutkan pendidikan ke USA. Pendiri mencoba mencari tahu guru privat online yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan menyadari bahwa pasar akan kebutuhan tersebut tidak efisien, sehingga lahir ide untuk membangun *marketplace* belajar online yang akan menjembatani

pencarian antara pelajar dan pengajar yang prosesnya dikemas secara transparan (*rating, reviews, cost*).

Ruang guru menyediakan tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan siswa dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, serta peralatan analisis hasil tes, pengguna dapat memanfaatkannya tanpa dipungut biaya. Konten yang dimiliki aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP, dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman.

Ruangguru memiliki berbagai fitur yang menarik seperti cara pemecahan soal yang jauh lebih mudah dan gampang diingat. Ruangguru juga kerap melakukan acara untuk menarik minat anak sekolah Indonesia dengan melakukan acara-acara yang disukai oleh pelajar-pelajar. Selain memiliki fitur yang banyak dan dengan biaya yang terjangkau, Ruangguru juga menciptakan “Aplikasi Orang tua-Ruangguru” yang digunakan oleh orang tua pengguna aplikasi Ruangguru untuk memantau perkembangan belajar anaknya.

Ruangguru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum di mana semua orang mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan perangkat seluler atau teknologi yang terhubung dengan internet. Adanya penggabungan antara aplikasi Ruangguru dengan dunia pendidikan ini membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan. Karena semua pembelajaran saat ini sangatlah mudah didapatkan dan diakses dimanapun siswa berada, siswa tidak perlu harus pergi ke perpustakaan sekolah maupun

keperpustakaan umum datang dan bayyar mahal ketempat les, namun siswa hanya perlu cukup menggunakan *smartphone* dan *gadget* untuk belajar dan mencari informasi. Aplikasi ruang guru mampu memberikan edukasi terhadap anggota di dalam *forum grup* obrolan, para anggota dapat berkomunikasi sesama anggota, dengan guru untuk membahas sebuah permasalahan.

2.3.1 Fitur/Indikator yang ada pada Ruang Guru

1. AdaptoX

Fitur adaptoX sejatinya merupakan pengembangan dari fitur adapto, dimana fitur adapto mengusung konsep adaptif learning, dimana fitur ini mampu menyesuaikan dengan kemampuan penggunanya, misalnya jika kita ambil contoh ada dua siswa pengguna bimbel Ruangguru, dimana siswa A memiliki kemampuan belajar yang baik dan siswa B memiliki kemampuan belajar yang kurang, maka fitur ini akan menyesuaikan dengan kemampuan setiap penggunanya, berdasarkan data, fitur tersebut mampu mendongkrak waktu belajar siswa sampai persentasi 86%.

Bagaimana dengan adapto X, fitur adapto X dibuat semakin menarik dan lebih interaktif, konsep yang disajikan seolah menyajikan konsep belajar sambil bermain sehingga siswa bisa menikmati pembelajaran dan berbagai simulasi dan eksperimen dalam bentuk digital bisa dilakukan dalam fitur adapto X tersebut.

2. Rangking Liga-XP

Salah satu fitur di aplikasi rang guru ini memiliki hal menarik, dari fitur Rangking Liga-XP adalah konsepnya seperti sebuah perlombaan, dimana

penggunaannya dirangking secara keseluruhan, dimana indikator dari perankingan tersebut adalah jumlah gold dan XP yang pengguna miliki.

Bagaimana cara untuk mendapatkan XP dan gold. Dengan mengerjakan soal latihan dan rajin belajar maka semakin banyak pula XP dan Gold yang pengguna miliki. Jadi jika pengguna memiliki XP dan gold paling banyak maka pengguna menempati peringkat liga XP. Pastinya ada kebanggaan tersendiri jika bisa menempati peringkat dalam liga XP karena kompetitornya adalah semua siswa pengguna bimbel Ruangguru

3. Zona Berlatih

Fitur zona berlatih, di fitur zona berlatih ini, pengguna bisa latihan mengerjakan berbagai soal-soal sesuai dengan keinginan pengguna. Keberadaan fitur zona berlatih sangat relevan dengan adanya materi pelajaran dan video pembelajaran, karena setelah pengguna mempelajari materi pelajaran dan video pembelajaran pengguna bisa langsung masuk di fitur zona berlatih untuk menguji kemampuan para pengguna aplikasi ruangguru.

4. Playlist Rangkuman

Fitur andalan lainnya dari Ruangguru adalah adanya fitur Playlist Rangkuman, di fitur ini pengguna bisa melihat rangkuman belajar secara harian dan mingguan, sehingga bisa lebih komplit dan memaksimalkan belajar para pengguna aplikasi ruangguru. Bagaimana jika pengguna ingin belajar tentang materi tertentu, namun pengguna bisa langsung mempelajari poin-poin penting tanpa harus membaca semua materi tersebut. Tentunya pengguna lebih memilih untuk membaca rangkuman-rangkuman penting yang sudah disediakan langsung

oleh Ruangguru ini, dan pastinya waktu pengguna untuk belajar menjadi lebih efisien.

5. Konsep Kilat

Konsep kilat ini bisa digunakan jika tiba-tiba guru di sekolah ingin memberikan ulangan mendadak, tanpa pemberitahuan jauh-jauh hari sebelumnya, dengan konsep kilat ini menggunakan tetap siap menghadapi ujian mendadak dari guru. Fitur ini dapat membantu pengguna memahami materi pelajaran tertentu secara lebih cepat. Maka menggunakan dibantu dengan hanya mengerjakan materi pelajaran di konsep kilat maka pengguna akan bisa memahami semua konsep dalam 1 BAB tanpa harus mengerjakan banyak subbab.

6. UTBK Center

Banyak siswa yang berlangganan Ruangguru karena berharap bisa belajar untuk persiapan masuk perguruan tinggi, apalagi jika bukan ingin bisa menaklukkan tes UTBK masuk PTK. Terbukti banyak pengguna Ruangguru berhasil lulus di kampus impiannya salah satunya karena mengikuti bimbel Ruangguru.

Namun bagi pengguna yang ingin belajar untuk persiapan UTBK, Ruangguru punya fitur unggulan yang bisa membantu belajar pengguna yakni fitur UTBK Center. Melalui fitur ini pengguna bisa:

- a. Latihan soal secara fleksibel
- b. Uji kemampuan melalui Try Out

- c. Rekomendasi jurusan berdasarkan tes minat dan bakat yang dilakukan.

7. Playlist Belajar

Dengan fitur Playlist belajar, pengguna bisa memilih materi belajar yang akan pengguna pelajari dan memasukannya ke dalam list belajar pengguna. Fitur praktis dan memudahkan penggunanya untuk belajar secara maksimal, Jika pengguna bisa memilih materi apa saja yang ingin pengguna pelajari, seperti list belajar, dengan begitu belajar pengguna lebih terstruktur dan terarah.

8. Ruang Belajar Website

Selain pengguna bisa belajar melalui Aplikasi Ruangguru. Pengguna juga bisa belajar langsung di website Ruangguru, artinya pengguna memiliki opsi belajar selain di Ruangguru, misalnya pengguna jenuh belajar di aplikasi maka pengguna bisa belajar langsung di websitenya.

Ruang belajar website ruangguru bisa diakses melalui komputer, laptop dan smartpone, jadi pengguna bisa memilih media belajar yang menurut pengguna cocok untuk digunakan. seperti yang kita ketahui jika belajar menggunakan Hp visibilitasnya kurang maksimal, dan jika belajar melalui komputer atau laptop maka lebih maksimal visibilitas yang bisa dilihat.

9. Lembar Belajar

Ruangguru punya fitur yang dinamakan lembar belajar. Jadi jika pengguna ingin mengerjakan soal yang ada di aplikasi Ruangguru pengguna bisa mendownload soal tersebut kemudian pengguna printout untuk dikerjakan secara manual, terkadang memang ada pengguna yang suka mengerjakan soal di atas kertas sambil ada goresan langsung di kertas, dan memang ada keseruan tersendiri.

10. Video Belajar Kolaborasi dengan Aulion

Ada yang tahu Aulion itu siapa? Bagi kalian yang belum kenal, jadi aulion adalah kreatif director Ruangguru, Video Belajar Kolaborasi dengan Aulion menghadirkan video belajar terbaru dengan konsep lebih fresh dan menarik.

11. Ruang Latihan

Ruangguru ingin membuat pengguna lebih maksimal memahami tentang materi pelajaran, terbukti selain menghadirkan zona berlatih juga ada fitur Ruanglatihan, dan jika pengguna mengerjakan soal di Ruanglatihan pengguna bisa mendapatkan XP dan gold agar peringkat pengguna di liga XP meningkat.

12. Diskusi

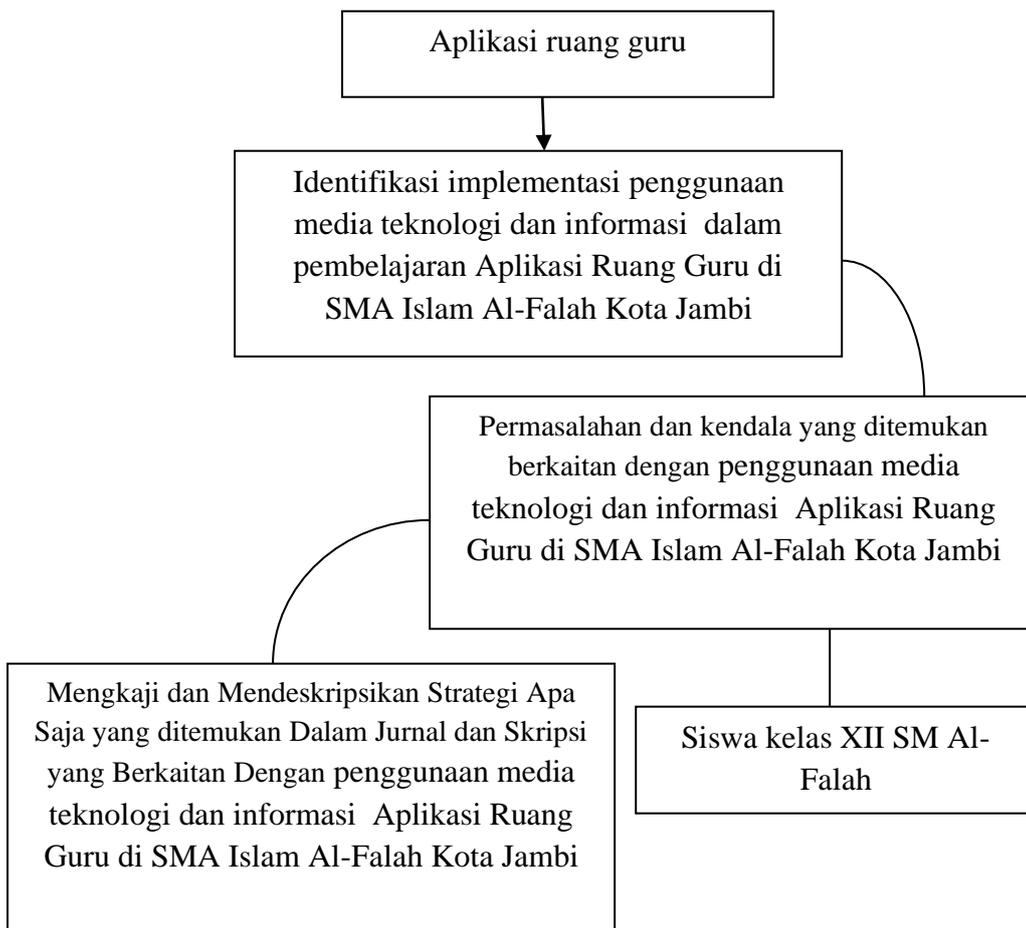
Fitur diskusi ini diperuntukkan bagi parapengguna ruangguru yang sudah belajar dan belum paham-paham juga terkait soal tertentu yang ada di Ruangguru, penggunaan fitur ini sangat mudah, pengguna tinggal mengajukan pertanyaan di fitur diskusi, untuk selanjutnya pertanyaan pengguna akan di jawab oleh master teacher ruangguru. Selain itu juga pengguna bisa diskusi dan melakukan interaksi dengan pengguna ruangguru lainnya, atau biasa dinamakan sharing, semua hal bisa pengguna diskusikan dalam fitur ini terkait soal yang tidak pengguna ketahui ataupun video pembelajaran.

2.4 Kerangka Berpikir

Dengan Media teknologi Aplikasi Ruang Guru memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi dalam pembelajaran. Oleh karena itu setiap orang

dituntut untuk memahami teknologi, sehingga hubungan komunikasi dapat berlangsung dengan baik. Media Teknologi dalam pembelajaran merupakan proses penyampaian pembelajaran kepada orang lain dengan menggunakan cara tertentu, mengembangkan berbagai gagasan dan menghubungkan serta menjelaskan materi pembelajaran.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

2.5 Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian ini telah ada penelitian sebelumnya dalam skripsi yang hampir menyamai hal ini yaitu:

Penelitian mengenai penggunaan aplikasi belajar seperti Ruangguru terhadap minat belajar siswa ini sudah banyak dilakukan, namun peneliti belum menemukan penelitian serupa yang dilakukan di SMA Negeri 1 Berastagi. “PENGUNAAN APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA (Studi Korelasional Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SMA Negeri 1 Berastagi)”

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Berastagi dengan target siswa kelas 2 SMA dalam penelitian ini. SMA Negeri 1 Berastagi adalah salah satu SMA Negeri terfavorit di Kabupaten Karo dengan memiliki banyak prestasi di bidang ilmu pengetahuan, olahraga, seni, dan lain-lain. Berdasarkan data usia pengguna internet yang menunjukkan rentan usia paling banyak menggunakan internet adalah usia 15-19 tahun di mana usia tersebut adalah rentan usia untuk anak SMA, dari hal tersebutlah peneliti memilih siswa SMA. Sebagai salah satu alumni dari sekolah ini juga banyak lulusan dari SMA Negeri 1 diterima PTN di Indonesia selain itu para siswa siswi SMA kelas 2 saat ini haruslah sudah mempersiapkan diri mereka untuk memasuki kelas 3 dan memikirkan apa yang mereka lakukan setelah lulus SMA. Siswa siswi kelas 2 akan lebih sering memanfaatkan waktunya untuk melakukan proses belajar yang mana nantinya akan menjadi pegangan mereka untuk mengerjakan soal ujian. penelitian yang dilakukan oleh (Ginting,2020:77) membuktikan bahwa aplikasi ruangguru merupakan aplikasi yang baik untuk digunakan dan memiliki hubungan terhadap minat belajar siswa kelas 2 SMA Negeri 1 berastagi, dimana sebesar 27% aplikasi ruangguru berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas 2 SMA Negeri 1 berastagi. persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media

aplikasi ruangguru sebagai acuan pada penelitian, perbedaannya ialah pada focus penelitian ini adalah pengaruh aplikasi ruangguru terhadap minat sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah melihat bagaimana implementasi aplikasi ruangguru pada mata Pelajaran sejarah.

Pada penelitian lain Oleh (Fitri,2020:71), dengan judul “ANALISIS SENTIMENT TERHADAP APLIKASI RUANGGURU MENGGUNAKAN ALGORITMA NAÏVE BAYES, RANDOM FOREST DAN SUPPORT VECTOR MACHINE” menyatakan bahwa aplikasi ruangguru menjadi aplikasi bimbingan belajar online yang mampu memberikan kemudahan serta terbilang cukup efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu persamaan pada penelitian ini yaitu menerapkan analisis terhadap penggunaan media aplikasi ruang guru, perbedaannya ialah pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Hal ini juga pernah diteliti oleh (octaviani,2020:78) dengan judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi ruangguru juga memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa, persamaan penelitian ini ialah menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian. Perbedaannya ialah, penelitian ini melihat pengaruh penggunaan media aplikasi ruang guru terhadap minat belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti setelah melaksanakan seminar proposal skripsi dengan waktu pengambilan data 3 bulan sejak 26 September-24 November tahun 2022. Tidak menutup kemungkinan apabila data yang diperoleh dirasa sudah cukup untuk diolah.

3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat penelitian di SMA Islam Alfalah Kota Jambi, pada sasaran kelas XII IPS T-A 2023-2024. Peneliti mengambil lokasi penelitian tersebut karena Sma Islam Al-Falah telah menggunakan media teknologi sebagai pendukung belajars.

3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif yang didefinisikan sebagai penelitian yang mendasarkan pada mutu kalimat dengan memaparkan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan rinci tentang fenomena penelitian secara apa adanya (Khairinal,2018:26).

Hal ini menyebabkan penelitian ini membutuhkan pemahaman 3 dokumen tertulis berupa buku, jurnal, artikel, juga sumber-sumber tertulis lainnya. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah (Satori & Komariah,2009:25)

Berdasarkan pendekatan penelitian diatas, penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi pustaka. Menurut Harahap (2014:68) dikatakan studi pustaka karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedia, kamus, jurnal, dokumen, majalah, dan lainnya.

Pada penelitian ini, data-data atau bahan-bahan yang diperlukan peneliti dapat dari karya tulis Jurnal. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti ingin mendeskripsikan Mengenai penggunaan media teknologi dan informasi Aplikasi Ruang Guru dalam pembelajaran di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi.

3.3 Data dan Sumber Data

3.3.1 Data Penelitian

Data dalam kajian pustaka ini beruadata kualitatif, yaitu berupa deskripsi tentang penggunaan media teknologi dan informasi Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi. Data yang diperlukan yaitu sesuai dnegan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apa saja permasalahan yang ditemukan dalam media teknologi dalam pembelajaran di Aplikasi Ruang Guru.

3.3.2 Sumber Data

Data pada penelitian ini berupa data primer maupun data sekunder sesuai dengan kebutuhan penelitian dokumen, foto, gambar, angket, test, kuensioner, brosur, pedoman wawancara. Dalam bentuk orang, observasi, skala, peringkat, perpustakaan, sehingga lengkap data yang dikumpulkan.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMA Islam Alfalah Kota Jambi dengan target siswa kelas XII IPS SMA dalam penelitian kali ini. SMA ini adalah salah satu sekolah swasta terfavorit di kota Jambi, dengan memiliki banyak

prestasi di bidang ilmu pengetahuan, olahraga, seni, dan lain-lain. Berdasarkan data usia pengguna internet yang menunjukkan rentan usia paling banyak menggunakan internet adalah usia 15-19 tahun di mana usia tersebut adalah rentan usia untuk anak SMA, dari hal tersebutlah peneliti memilih siswa SMA. Banyak lulusan dari SMA ini diterima PTN selain itu para siswa siswi SMA kelas XI saat ini haruslah sudah mempersiapkan diri mereka untuk memasuki kelas XII dan memikirkan apa yang mereka lakukan setelah lulus SMA. Siswa siswi kelas XII akan lebih sering memanfaatkan waktunya untuk melakukan proses belajar yang mana nantinya akan menjadi pegangan mereka untuk mengerjakan soal ujian.

Saat melakukan observasi juga peneliti melihat bahwa siswa dan siswi di SMA Islam Al-Falah kota Jmabi juga aktif dalam penggunaan media baru, seperti menggunakan media baru untuk saling berbagi informasi. Selain itu juga, untuk mempersiapkan masuk ke perguruan tinggi, mereka harus lebih rajin lagi melakukan latihan soal agar mereka nantinya dapat diterima di perguruan tinggi yang diinginkan.

Peneliti mewawancarai 3 siswa dalam penelitian ini yaitu Anisa Rahmawati (16 tahun), Arnita Fitriya (16 tahun), dan Rizki Zhafran (16 tahun). (siswa kelas XII IPS SMAS Islam Alfalah Jambi). Penelitian mengenai penggunaan aplikasi belajar seperti Ruangguru terhadap minat belajar siswa ini sudah banyak dilakukan, namun peneliti belum menemukan penelitian serupa yang dilakukan di SMA Islam Alfalah Kota Jambi . Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian **IMPLEMENTASI APLIKASI RUANG GURU DI SMA ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2023-2024**

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau sistem yang dipergunakan untuk pemilihan salah satu teknik pengumpulan data oleh peneliti untuk mendapatkan dan mengumpulkan data primer maupun data sekunder sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan (Sugiyono,2014:62)

Subjek penelitian adalah orang, tempat, benda, program atau lainnya yang diaamati dalam penelitian dalam rangka pengumpulan data sebagai sasaran penelitiannya (Khairinal, 2018:411).

Pada penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa Dokumentasi yaitu sebagai berikut ;

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen berbentuk gambar misalnya, foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2015:82).

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian (Moelino, 1990:334) adalah alat yang dipakai dalam penelitian untuk mengumpulkan suatu data, (Khairinal, 2016:339) Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengumpulan data dengan wawancara, berikut instrument penelitian yang akan digunakan :

Tabel 3.4 instrumen wawancara

No	Variabel	Indikator	Deskriptor	Pertanyaan	No soal
1.	Ruang Guru	a. Adaptox	Mengusung konsep adaptox learning untuk menyesuaikan dengan kemampuan penggunaannya, belajar sambil bermain.	1. Apakah saudara memahami penggunaan fitur ini?	1
		Rangking Liga Xp	Konsep sebuah perlombaan dimana siswa akan direngking secara keseluruhan	2.. Bagaimana perkembangan rangking anda?	2
		Zona Berlatih	Latihan mengerjakan soal-soal sesuai dengan	3 .Bagaimana perkembangan anda dalam	3

			keinginan	mengerjakan soal?	
		Playlist Rangkuman	Belajar untuk materi tertentu lalu menjadi sebuah catatan khusus	4. Apa yang Anda rasakan ketika menggunakan fitur ini?	4
		Konsep Kilat	Cara untuk memahami materi lebih cepat	5. Bagaimana pendapatmu tentang keefektifan fitur ini?	5
		UTBK Center	Persiapan untuk ujian berbasis komputer	6. Bagaimana persiapan Anda dalam menghadapi UTBK?	6
		Playlist Belajar	Memilih materi sesuai kebutuhan dan keinginan	.	
		Ruang belajar website	Memiliki opsi belajar di ruang guru dalam ruang guru	7. Apakah Anda mengakses	7

				website ruang guru ketika belajar ips?	
		Lembar Belajar	Fitur yang bias untuk mendownload soal dan mengerjakan di kertas cakarannya	8. Bagaimana pendapatmu tentang fitur lembar belajar tersebut?	8
		Video belajar berkolaborasi dengan aulion	Video pembelajaran dengan aulion atau creator ruang guru	9. Bagaimana pendapatmu tentang belajar dengan video pembelajaran bersama aulion?	9
		Ruang latihan	Ruangan untuk mengerjakan soal soal latihan dalam aplikasi ruang guru	10. Apakah anda bias menyelesaikan soal latihan di aplikasi ruang guru?	10
		Diskusi	Tempat untuk berdiskusi bersama creator	11. Bagaimana	11

			ruang guru untuk membahas materi pelajaran yang masih belum dipahami	pendapatmu dengan ruang diskusi di aplikasi ruang guru?	
--	--	--	--	---	--

3.6 Teknik Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling, Menurut Sugiyono (2016:85), dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang lebih sering digunakan adalah purposive sampling dan snowball sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan. yang tujuannya untuk langsung menjurus kepada keperluan-keperluan dan tepat sasaran pada sumber masalah dan pemberi data yang terpercaya, seperti siswa-siswi yang bersangkutan yang menggunakan aplikasi ruang guru untuk membantu mengoptimalkan waktu pembelajaran diluar jam sekolah.

3.7 Uji Validitas Data

Menurut Khairinal, Teknik Uji Ketercepatan dan kebahasan data penelitian dilakukan dengan mengadopsi pendapat dari (Bungil.2011:261-267).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi.

Peneliti menggunakan jenis teknik triangulasi yaitu:

Triangulasi Sumber

Trianggulasi Sumber adalah penggunaan beragam teknik pengungkapan data yang dilakukan kepada sumber data. Menguji kredibilitas data dengan triangulasi sumber yaitu mengecek data kepada sumber yang berbeda.. Bila ternyata diperoleh situasi yang berbeda maka peneliti perlu melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data atau yang lain untuk memastikan data yang dianggap benar (Satori & Komariah 2009:171)

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan triangulasi sumber menurut Satori & Komariah, peneliti akan mengungkapkan data tentang penggunaan media teknologi dan informasi dalam pembelajaran di Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelahan bagian itu sendiri hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat untuk pemahaman arti keseluruhan penelitian melakukan penjabaran sesudah dikaji sebaik-baiknya (Khairinal, 2016:416)

Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya (Satori & Komariah, 2014:200).

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat

diceritakan kepada orang lain. Analisis kualitatif pada dasarnya menggunakan pemikiran logis, analisis dengan logika, dengan induksi, deduksi, analogi, dan komparasi, menurut Bogdan dan Biklen (Satori & Komariah, 2014:201)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data model interaktif yang terdiri atas : data reduction, data display, dan concluding drawing/verivication yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya mencapai jenuh.

Peneliti menggunakan teknik analisis data Milles dan Huberman yaitu :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pertama tama dimulai dengan menggali data dari berbagai sumber, yaitu dengan wawancara, pengamatan, yang kemudian dituliskan dalam catatn lapangan dengan memanfaatkan dokumen pribadi dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Dalam penelitian ini pengmpulan data dilakukan dengan tiga teknik yaitu dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

2. Reduksi Data (*Reduction*)

Sebagaimana dimaklumi, ketika peneliti mulai melakukan penelitian tentu saja akan mendapatkan data yang banyak dan relatif beragam dan bahkan sangat rumit. Itu sebabnya, perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Data yang diperoleh ditulis dalam bentuk laporan atau data yang terperinci.

Laporan yang disusun berdasarkan data yang diperoleh direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting. Data hasil mengikhtiarakan dan memilah-milah berdasarkan satuan konsep, tema, dan kategori tertentu akan memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil

pengamatan juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data sebagai tambahan atas data sebelumnya yang diperoleh jika diperlukan, menurut milles & Huberman (dalam Satori & Komariah:218-219)

Data yang diperoleh dari sumber data jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu dilakukan reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono,2014:92)

Peneliti akan menggunakan teknik analisis data reduksi, dimana peneliti akan mengelompokkan data agar mudah untuk dianalisis. Maka data akan peneliti kelompokkan berdasarkan cara mengumpulkan data yang peneliti gunakan yaitu data dari dokumen-dokumen penting seperti jurnal dan karya tulis ilmiah.

Peneliti akan mereduksi data yang telah di dapatkan dengan mengelompokkan strategi pembelajaran yang sama ada berapa orang, lalu peneliti akan mendeskripsikan satu persatu lalu menyajikan data dan menarik kesimpulan.

3. Penyajian Data (*Data display*)

Langkah selanjutnya setelah mereduksi data adalah menyajikan data. Teknik penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam berbagai bentuk seperti, tabel, grafik, dan sejenisnya. Lebih dari itu, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Adapun fungsi display data disamping untuk memudahkan dan

memahami apa yang terjadi, juga untuk merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan kalimat uraian singkat yang akan mendeskripsikan data hasil penelitian sebagai penyajian data. Hasil dari observasi dan wawancara akan ditampilkan dalam bentuk kalimat uraian singkat. Untuk mempermudah menganalisis, menyajikan data dan mudah dipahami oleh orang yang membaca hasil penelitian.

4. Penarikan Kesimpulan (*conclusion drawing*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel, menurut Miles & Huberman (Satori & Komariah, 2014:220)

Penarikan kesimpulan dalam Penelitian ini diperoleh dari hasil instrumen penelitian dari jurnal dan skripsi, untuk mengetahui penggunaan media teknologi dan informasi dalam pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi.

3.9 Prosedur Penelitian

Tahap penelitian tentang “IMPLEMENTASI APLIKASI RUANG GURU DI SMA ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2023-2024 ”. Dibagi menjadi empat tahapan yakni:

1. Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan meliputi: a) menyusun proposal penelitian, b) melaksanakan seminar penelitian, dan c) mengurus surat izin penelitian.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan di lapangan. Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan meliputi: a) pengumpulan data atau informasi yang terkait dengan fokus penelitian dan b) pencatatan data.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan meliputi: a) reduksi data, b) penyajian data, dan c) verifikasi/penarikan kesimpulan. Pada tahapan ini peneliti juga menyusun data yang telah terkumpul secara sistematis dan terinci sehingga data tersebut mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada pihak lain secara jelas.

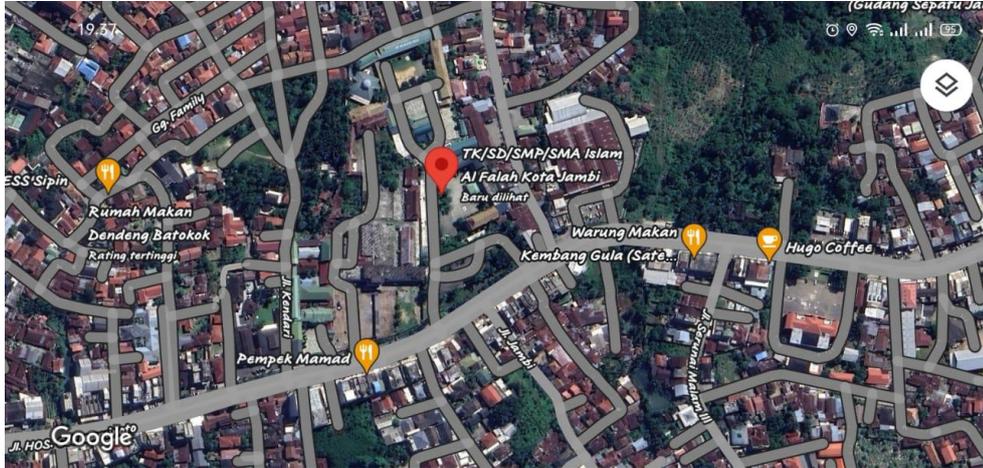
4. Tahap Penyelesaian

Tahap ini merupakan tahapan terakhir yang peneliti lakukan dengan membuat laporan tertulis dari penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti menyusun data yang telah dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk skripsi, yaitu berupa laporan penelitian dengan mengacu pada peraturan penulisan skripsi yang berlaku di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unuversitas Jambi di Jambi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian



Gambar 4.1 lokasi sma islam al-falah kota jambi

Sumber: Dokumentasi Screenshot Google Map, 2023

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi, pada tanggal 26 September sampai dengan 24 November 2022. Alamat SMA Islam Al-falah Kota Jambi yaitu berada di JL. Hos cokroaminoto, Selamat, Kec. Danau Sipin, Kota Jambi Prov. Jambi.

4.1.1 Sejarah Singkat SMA Islam Al-falah jambi

Yayasan Islam Al-Falah terbentuk pada tahun 1989 berdirilah TK dan SD Al-Falah yang berlokasi di samping masjid Agung jambi. Sedangkan SMU islam Al-Falah jambi mulai di buka pada tahun 1997.

Pada tahun 1999 didirikan bangunan baru bertingkat untuk SMP dan SMU di jalan Hos Cokroaminoto Kelurahan Selamat (samping gedung ASM/STIE jambi) pengembangan tersebut bertujuan untuk ikut berperan aktif dan bertanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan Nasional yang bermuatan islam.

Pada tahun 2003, telah dapat berdiri pula masjid yang berukuran 20 m x 20 m untuk sholat zuhur dan ashar berjama'ah yang dilaksanakan oleh siswa/I SMP-SMU Islam Al-Falah bersama-sama kepala sekolah, guru, dan karyawan/ti. Atas bantuan dan kerjasama dari PMDA TK I dan Dinas PU, jalan masuk dari jalan raya utama sampai ke lapangan upacara dalam kompleks SMP-SMU Islam Al-Falah Jambi sepanjang 275 x 40 m telah selesai di aspal pada 28 April 2003. Dalam tahun 2003 ini juga telah di ajarkan pengetahuan computer untuk siswa/I, dibimbing oleh guru yang berpengalaman.

Adapun identitas sekolah tersebut secara terperinci adalah:

SMA Islam Al-Falah Jambi

Nomor statik sekolah	: 304106001043
Nama sekolah	: Sma Islam Al-Falah Kota Jambi
Alamat	: Jl.Hos Cokroaminoto
Desa / Kelurahan	: Selamat
Kota	: Jambi
Provinsi	: Jambi
Kode Area/No.Tlp	: (0741)669531
Kode Pos	: 36129

Visi dan Misi SMA Islam Al-Falah Jambi, Dimana Visinya ialah “Taqwa, Cerdas, Terampil dan Berwawasan Lingkungan”. Misi dari SMA Islam Al-Falah ialah :

1. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama islam dan budaya bangsa sehingga terbangun siswa yang kompeten dan berakhlak mulia

2. Menumbuh kembangkan semangat keunggulan dan bernalar sehat kepada para peserta didik, guru dan karyawan, sehingga berkemauan kuat untuk maju
3. Meningkatkan komitmen seluruh tenaga kependidikan terhadap tugas pokok dan fungsinya
4. Mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dan administrasi sekolah
5. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

Tujuan SMA Islam Al-Falah

1. Unggul dalam kegiatan keagamaan dan kepedulian sekolah
2. Unggul dalam perolehan nilai UN
3. Unggul dalam persaingan masuk ke jenjang selanjutnya
4. Unggul dalam berbudi pekerti dan berakhlak mulia serta yang lebih penting adalah bertakwa kepada tuhan
5. Unggul dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama sains dan matematika
6. Unggul dalam lomba olimpiade, olahraga, kesenian, pramuka, dan PMR
7. Unggul dalam kebersihan dan penghijauan sekolah.

4.1.2 Organisasi Sekolah

Organisasi adalah kumpulan orang-orang yang memiliki tujuan yang sama, akan tetapi memiliki tugas, wewenang dan kewajiban yang berbeda. Alur tugas dan kewajiban tersebut dapat dilihat dalam suatu struktur organisasi yang

sistematis, dari struktur organisasi juga dapat dilihat gambar bidang kerja dari masing-masing anggota.

Untuk itu organisasi yang baik dan mempunyai program kegiatan harus tergambar jelas bentuk dan formatnya sehingga semakin jelas tujuan organisasi.

Adapun bentuk struktur organisasi SMA Islam Al-Falah Jambi adalah :



Gambar 4.1.2 bagan organisasi sekolahsma al-falah jambi
Sumber: *Dokumentasi pribadi, 2022*

4.1.3 Kepala Sekolah

Memasuki usia ke 20 Yayasan SMP-SMA Islam Al-Falah telah dipimpin oleh :

1. Periode 1993-1998, Drs. Harmoni (SLTP)
2. Periode 1998-2002, Drs. Pahrurrazi (SLTP)
3. Peiode 1998-2002, Drs. Ahmad Kusairi (SMU)
4. Periode 2002-2004, Syahrial Rosa, S.Pd(SLTP-SMU)
5. Periode 2004-2011, Drs. Syafli Makmur, M.Si(SMP-SMA)
6. Periode 2011-sekarang, A.Syihabuddin, S.Pd.,M.Pd.I (SMP-SMA)

Kepala Sekolah SMA Islam Al-Falah saat ini adalah : Rina Wiliandri Hidayat, S.H. Beliau merupakan Kepala sekolah SMA Islam Alfalah Jambi tahun 2022. Beliau merupakan lulusan Sarjana Hukum , dan memiliki pengalaman mengajar cukup lama di SMA Islam Alfalah Jambi, lalu mengikuti program kepala sekolah.

4.1.4 Guru

Tabel,4.1.4 Jumlah Guru di SMA Islam Al-falah jambi

Status	Jumlah
Total	33
PNS	0
GTT	0
GTY	24
Honor	9

Sumber:Dokumentasi kemendidkbud,2023

Guru mempunyai tanggung jawab atas kelancaran proses belajar mengajar di sekolah ia bertanggung jawab atas peningkatan sumber daya manusia. Dalam arti kata, ia bertanggung jawab atas moral, tingkah laku, serta perkembangan emosi dan spiritual anak. Sehingga keberhasilan proses belajar mengajar

disekolah bergantung pada sejauh mana guru-guru melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya.

Keadaan guru dan tenaga pendidik di SMA Islam Al-Falah Jambi dapat digolongkan baik dan berkualitas. Hal ini dikarenakan guru-guru yang mengajar dan pegawai cukup senior dan ditambah tingkat pendidikan guru yang mengajar tersebut sarjana dan sarjan muda

4.1.5 Siswa

Tabel 4.1.5 jumlah siswa SMA Islam Al-Falah Jmabi

Tingkat	Jumlah
Total	407
10	170
11	141
12	96

Sumber: Dokumentasi kemendikbud, 2023

Dilihat dari segi kualitasnya siswa/i yang bersekolah di SMA Islam Al-Falah Jambi ini dapat digolongkan baik, karena sekolah tersebut menghasilkan siswa/i yang berprestasi. Hal ini ditunjang dari kegiatan osis, pramuka, kesenian, olahraga, monitoring, ilmiah, dll. Melihat perkembangan secara keseluruhan bahwa siswa/i SMA Islam Al-Falah Jambi telah mampu memenuhi pembangunan nasional khususnya dibidang pendidikan. siswa adalah anak didik yang menjadi

sarana pendidikan atau yang di didik, di ajar, di arahkan, di pimpin, dari segi ilmu pengetahuan, keterampilan serta moral dan budi pekerti yang luhur. Hal ini dikarenakan, semua siswa selalu mengikuti bimbingan keagamaan yang ada di SMA Islam Al-Falah jambi.

Agar proses kegiatan belajar mengajar di SMA Islam Al-Falah jambi dapat terlaksana dengan baik, diperlukan peraturan yang harus dipatuhi oleh siswa antara lain:

1. Setiap hari proses belajar mengajar dimulai pukul 07.15-15.30 WIB kecuali hari jum'at pukul 13.00 WIB
2. Setiap siswa wajib mengikuti bai.at yang dilaksanakan pukul 06.45-07.00 WIB
3. Setiap siswa wajib sholat dzuhur berjama'ah di sekolah serta tilawah qur'an yang diadakan secara rutin disekolah
4. Pada hari jum'at meskipun kegiatan belajar mengajar berakhir pukul 13.00, akan tetapi bagi siswa putri wajib melakukan pembinaan rohani berupa monitoring oleh tutor yang sengaja di datangkan, sedangkan bagi siswa putra wajib mengikuti sholat jum'at disekolah
5. Bagi siswa yang terlambat tidak dibenarkan untuk masuk kelas kecuali setelah mendapatkan izin dari guru piket
6. Selama jam sekolah siswa tidak dibenarkan untuk meninggalkan sekolah kecuali atas izin guru piket saat itu
7. Setiap siswa wajib mengikuti upacara setiap hari senin dan hari hari yang ditentukan

8. Siswa yang tidak hadir di sekolah Karen sakit atau hal lain maka dapat memberikan keterangan melalui surat
9. Siswa wajib mengikuti seluruh peraturan yang ada di SMA Islam Al-Falah Jambi

4.1.6 Sarana Prasarana

a. Ruang Kelas SMA Islam Alfalah Jambi

Suasana ruang kelas saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, sumber gambar berasal dari data pribadi pneliti saat melakukan observasi dan pengambilan data di SMA Islam Al-Falah Jambi



Gambar 4.1.6 proses belajar mengajar di sma islam al=falah jambi
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2022

b. Laboratorium Komputer

Salah satu sarana dan prasarana yang ada di SMA Islam Al-Falah jambi ialah, laboratorium komputer, sumber gambar berasal dari data pribadi pneliti saat melakukan observasi dan pengambilan data di SMA Islam Al-Falah Jambi



Gambar 4.1.6 lab computer sma islam al-falah jambi
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2022

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi penelitian di sekolah sejak tanggal 26 September sampai dengan 4 Oktober 2022, peneliti mengamati sikap belajar siswa-siswi dalam mata pelajaran sejarah. Terkait dengan hal itu, peneliti juga menanyakan tentang penggunaan aplikasi ruang guru yang dapat membantu pembelajaran siswa. pada saat observasi peneliti melihat keadaan pembelajaran siswa-siswi saat menggunakan aplikasi ruangguru sebagai media pembantu pada saat pembelajaran.

4.2.2 Wawancara

Peneliti mewawancarai 3 siswa dalam penelitian ini yaitu Anisa Rahmawati, Arnita Fitriya, Rizki Zahfran, (siswa kelas XII IPS SMAS Islam Al-falah Jambi).

Berikut merupakan pertanyaan sesuai dengan indikator penelitian, :

1. Pertanyaan pertama :

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Apakah saudara memahami penggunaan fitur ini?,	<i>“saya memahami, namun tidak terlalu mengerti materi yang dijelaskan dari beberapa fitur karena terlalu singkat sedangkatmateri pembelajaran jauh lebih banyak dan luas”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“saya memahami dan sangat membantu beklajar saya”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“awalnya saya kurang memahami karena terlalu banyak fitur dan masih baru menggunakan aplikasi tersebut”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun



Gambar 4.2.2 wawancara bersama siswa
Sumber: Data Pribadi, 2022

Berdasarkan keterangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perlunya penguasaan aplikasi dan penggunaan fitur yang terdapat ruang guru,

sehinggadapat tercapai sasaran utama yaitu meningkatkan hasil belajar siswa setelah belajar bersama ruang guru.

2. Pertanyaan kedua :

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Bagaimanaperkembangan ranking anda?	<i>“semenjak bergabung dengan ruang guru, dari kelas XII sampai dengan sekarang Alhamdulillah saya naik peringkat dari peringkat 8 menjadi peringkat 4”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“Ranking saya meningkat, dari ranking 9 menjadi ranking 5”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“rangking saya meningkat, dari ranking 13 menjadi ranking 8”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun



Gambar 4.2.2 wawancara bersama siswa
Sumber Data Pribadi, 2022

Berdasarkan keterangan tersebut terlihat bahwa terdapat peningkatan ranksing siswa di kelas dalam belajar, setelah bergabung dengan ruang guru dan menggunakan fitur-fitur pembelajaran.

3. Pertanyaan Ketiga :

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Bagaimana perkembangan anda dalam menjawab soal?	<i>“awalnya saya belajar mengerjakan soal-soal beserta mengecek jawaban yang benar, lalu perlahan saya bioasakan mengerjakan mandiri tdan sekarang sudah mulai terbiasa dengan contoh soal hots sehingga tidak kesulitan”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“semakin memahami semakin senang mengerjakan soal-soal beserta tutor dari ruang guru”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“saya belajar perlahan memahami materi terlebih dahulu lalu mulai melatih mengerjakan soal, dan mengecek jawaban, lalu mulai terbiasa mengerjakan soal-soal lain diluar drai ruang guru.”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun



Gambar 4.2.2 foto bersama siswa dan guru
 Sumber: data Pribad, 2022

Mereka belajar mengerjakan soal dimulai dengan memahami materi terlebih dahulu, memperhatikan tutor dari mata pelajaran, lalu bergabung dengan fitur-fitur belajar lain dan berlatih mengerjakan soal sehingga mulai terbiasa dengan soal-soal hots dari ruang guru maupun soal-soal lain diluar aplikasi ruang guru.

4. Pertanyaan keempat:

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Bagaimana perkembangan anda dalam mengerjakan latihan sekolah?	<i>“saya awalnya kurang mengerti beberapa persoalan dalam belajar, namun setelah memahami perlahan saya mengerti, dan menyesuaikan materi yang saya dapatkan dari fitur lain , sehingga saya sering berlatih dan menyukai mengerjakan soal-soal dalam fitur ruang guru”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“saya terkendala mengerjakan soal pada awalnya tapi sekarang saya mulai memahami”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“saya belajar sendiri dari tidka bisa</i>	Rizki Zahfran, 16

	<i>menjadi bisa dibantu dengan tutor di ruang guru”</i>	Tahun
--	---	-------

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan pada dasarnya mereka kurnag memahami namun dengan bantuan tutor di ruang guru mereka menjadi mengerti dalam mengerjakan soal-soal dan teknik mengerjakan soal yang benar.

5. Pertanyaan Kelima:

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Bagaimana pendapatmu tentang keefektifan fitur ini?	<i>“saya rasa sangat efektif untuk belajar, karena ada pembahasan materi, penguatan materi dari bidang studi mata pelajaran yang saya inginkan, dan adalatihan soal serta pembahasan dan penjelasannya sehingga saya sangat senang belajar mandiri dirumah bersama ruang guru”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“saya rasa sangat efektif dan sangat membantu pembelajaran mandiri saya dirumah tanpa harus bepergian keluar rumah untuk bimbil dan les privat”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“sangat efektif untuk belajar mandiri dan orang yang sedikit introvert seperti saya, saya menyukai pembelajaran yang santai dan tenang”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun

Berdasarkan keterangan tersebut, siswa berpendapat bahwa aplikasi ruang guru sangat efektif untuk belajar mandiri karena didukung fitur yang luar biasa.

6. Pertanyaan Keenam:

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Bagaimana persiapan anda dalam menghadapi UTBK?	<i>“sejauh ini masih sangat banyak hal yang perlu saya siapkan, karena saya pun perlu mematangkan pengetahuan dan penguasaan materi, rajin membuka aplikasi, dan menggunakan fitur-fitur ruang guru, serta sering-sering berlatih soal”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“untuk persiapan UTBK saat ini mungkin dikatakan masih 40% karena pembelajaran kelas XII ini baru berjalan 2 bulan dan masih banyak materi yang saya harus pelajari untuk UTBK”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“persiapan sudah saya lakukan dan akan terus saya persiapkan sampai dengan 100%, dengan memahami pokok bahasan dan materi, pendalaman soal, dan fitur-fitur yang ada di ruang guru sangat membantu itu semua.”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun

7. PertanyaanKetujuh:

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Apakah anda mengakses ruang guru ketika belajar ips?	<i>“iya, saya mengaksesnya ketika belajar ips, untuk menemukan materi-materi pembelajaran yang jauh lebih efektif untuk mudah dipahami.”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“saya mengakses ketika mengerjakan soal latihan karena banyak soal yang familiar dengan aplikasi ruang guru”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“iya saya akses dan menggunakan aplikasi itu dengan sebaik mungkin”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun

Berdasarkan keterangan tersebut maka disimpulkan bahwa mereka menggunakan aplikasi ruang guru untuk membantu pelajaran ips. Dan meningkatkan pengetahuan, serta nilai dalam mata pelajaran IPS

8. Pertanyaan Kedelapan:

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Bagaimana pendapatmu tentang fitur lembar belajar tersebut?	<i>“sangat efisien atau efektif, disana saya banyak menemukan materi pembelajaran yang mudah di pahami serta penjelasan soal dan jawaban”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“fitur tersebut sangat luar biasa membuat saya sangat tertarik belajar menggunakan ruang guru”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun

	<i>“saya sangat suka fitur lembar belajar”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun
--	--	-------------------------

Berdasarkan keterangan tersebut disimpulkan bahwa ketiga siswa ini sangat menyukai fitur yang ada di ruang guru yaitu lembar belajar. Karena dinilai sangat menarik dan efektif untuk mereka belajar.

9. Pertanyaan Kesembilan:

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Bagaimana pendapatmu tentang belajar dengan video pembelajaran bersama aulion?	<i>“sangat menarik, materi yang mudah dicerna, dan dipahami oleh saya dan aulion yang memiliki aura positive untuk meningkatkan minat belajar saya”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“sangat menarik, saya sangat suka belajar dalam video pembelajaran tersebut”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“sangat menarik”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun

Menurut mereka video pembelajaran bersama aulionsangat menarik dan meningkatkan minat belajarnya.

10. Pertanyaan Kesepuluh:

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Apakah anda bisa mengerjakan soal latihan di aplikasi	<i>“awalnya sedikit kesulitan karena kurang memahami fitur nya, tapi lama-lama saya mengerti dan paham serta merasakan manfaatnya</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.

ruang guru?	<i>ketika sudah terbiasa mengerjakan soal latihan”</i>	
	<i>“sekarang sudah bisa dan sangat lancer, serta sangat tertarik dengan soal-soal latihannya”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“sekarang sudah bisa”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun

11. Pertanyaan Kesebelas:

Tabel 4.2.2 wawancara siswa

Pertanyaan	Hasil Wawancara	Narasumber
Bagaimana pendapatmu tentang ruang diskusi di aplikasi ruang guru?	<i>“saya suka, hanya saja ada respon yang sedikit lambat ketika bertanya jawab”</i>	Anisa Rahmawati, 16 Tahun.
	<i>“saya suka dengan ruang diskusinya karena bisa menanyakan hal-hal atau soal PR yang saya kurang paham hanya saja terkadang respon admin sedikit lambat”</i>	Arnita Fitriya, 16 Tahun
	<i>“saya suka, hanya saja perlu mencari soal yang serupa dan respon admin yang tiudak langsung menjawab”</i>	Rizki Zahfran, 16 Tahun

Berdasarkan keterangan tersebut maka dapat dijelaskan bahwa ketiga siswa tersebut menyukai ruang diskusi di aplikasi ruang guru untuk membantu mengerjakan PR ataupun mengetahui kebutuhan belajarnya.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Bagaimana Aplikasi Ruang

PT Ruang Raya Indonesia atau yang lebih dikenal dengan Ruangguru merupakan perusahaan rintisan yang telah berdiri sejak tahun 2014. Perusahaan ini dipimpin oleh seorang CEO (*Chief Executive Officer*) ditemani oleh seorang CPO (*Chief Product & Partnership Officer*). Ruangguru menjadi perusahaan rintisan terbaik di Indonesia dalam aspek teknologi pendidikan. Perusahaan ini menyediakan layanan belajar dengan mengikuti perkembangan zaman yaitu menggunakan teknologi. Layanan belajar yang ditawarkan oleh Ruangguru dapat diakses secara daring menggunakan ponsel maupun laptop. (Ruangguru, n.d. di akses 12 oktober 2023).



Gambar 4.3.1. Fitur Ruang Belajar
Sumber : Aplikasi Ruangguru

- 
Tampilan Seperti UNBK
 Memberikan pengalaman tryout yang serupa dengan mengerjakan ujian nasional berbasis komputer (UNBK) yang sebenarnya.
- 
Pembahasan Soal
 Memahami hasil pengerjaan tryout yang telah kamu kerjakan.
- 
Analisa Berdasarkan Topik
 Mengetahui topik pelajaran yang perlu ditingkatkan dengan analisa berdasarkan topik tryout yang telah kamu ikuti.
- 
Peringkat Tryout
 Melihat peringkat tryout secara nasional agar menjadi motivasi untuk terus belajar lebih baik.

Gambar 4.3.2. Fitur Ruang Uji
 Sumber : Aplikasi Ruangguru



Gambar 4.3.3. Fitur Ruang Les
 Sumber : Aplikasi Ruangguru

Pengguna dapat menggunakan layanan Ruangguru baik melalui website maupun aplikasi. Meskipun layanan tersedia secara daring, bahan pelajaran yang disediakan oleh Ruangguru mengikuti standar kurikulum Nasional. Ruangguru memiliki kantor pusat yang berlokasi di Jl. Dr. Saharjo No. 161, Mangarai Selatan, Tebet, Jakarta Selatan. Selain itu, kantor lain Ruangguru berlokasi di beberapa daerah di Indonesia. Ruangguru juga meluaskan perusahaan hingga ke luar negeri yaitu Vietnam dan Thailand.

Ruangguru didirikan oleh Adamas Belva Syah Devara (CEO Ruangguru) dan Muhammad Iman Usman (CPO Ruangguru) pada April 2014. Menurut website Ruangguru (2021) dalam rubrik blog Ruangguru, hingga saat ini pengguna layanan Ruangguru telah mencapai 22 juta orang dan terus meningkat seiring berjalannya waktu. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan jumlah pengguna sebanyak 7 juta pengguna dari tahun 2019. Ruangguru juga telah menaungi 300 ribu guru yang menawarkan jasanya pada lebih dari 100 bidang pembelajaran yang berbeda.

Dalam Kompas.com, Ulya (2020 di akses 12 oktober 2023) menulis bahwa kepedulian Belva Devara (CEO Ruangguru) terhadap mutu pendidikan di Indonesia menjadi alasan berdirinya Ruangguru. Pengalaman pribadi dari CEO dan CPO Ruangguru juga menjadi awal mula munculnya ide untuk mendirikan Ruangguru. Dilansir dari Boombastis oleh Deny (2019. Di akses 2023), Belva dan Iman sulit menemukan guru privat secara daring saat mereka perlu mempersiapkan tes untuk melanjutkan pendidikan pasca sarjana. Dari kisah tersebut, berdirilah Ruangguru yang memudahkan siswa untuk mendapatkan akses belajar yang bermutu.

Ruangguru telah memperoleh berbagai penghargaan baik di dalam maupun luar negeri. Hal tersebut membuat Ruangguru menjadi perusahaan rintisan di bidang teknologi pendidikan nomor satu di Indonesia. Dilansir dari website *Company Credentials* Ruangguru (Ruangguru, n.d. di akses 12 oktober 2023), perusahaan ini terus berkembang hingga ke luar negeri. Sejak tahun 2019 Ruangguru telah memiliki cabang perusahaan di Vietnam dengan nama Kien Guru dan pada tahun 2020 dengan nama StartDee di Thailand.

Ruangguru memiliki misi untuk memudahkan pelajar mendapatkan pendidikan yang bermutu dengan memanfaatkan teknologi tidak soal di mana pun mereka tinggal. Ruangguru juga memiliki visi untuk memberikan layanan belajar bermutu dengan harga terjangkau, memaksimalkan mutu dan mewujudkan lapangan kerja bagi tenaga pendidik, serta memudahkan pelajar, tenaga pendidik, maupun orang tua dalam kegiatannya melalui teknologi pendidikan Ruangguru. (Ruangguru, n.d. di akses 12 oktober 2023).

Menurut website Karier Ruangguru (n.d di akses 12 oktober 2023), ada nilai-nilai yang perlu diterapkan oleh seluruh karyawan di Ruangguru. Nilai-nilai tersebut terdiri dari *collaborative*, *human-centric*, *introspective*, *entrepreneurial*, dan *fun*. Kelima nilai perusahaan ini lebih dikenal dengan istilah *C.H.I.E.F culture* di Ruangguru.

1. *Collaborative*, artinya pertumbuhan Ruangguru merupakan hasil dari kerja sama tim yang baik. Kerja sama tim tidak hanya dibangun dalam satu departemen saja. Nilai ini dapat dicapai dengan kerja sama secara keseluruhan antar departemen di Ruangguru.
2. *Human-centric*, artinya Ruangguru berfokus pada kebutuhan penggunanya. Mendengar serta memperhatikan apa yang menjadi kebutuhan masyarakat merupakan langkah awal bagi Ruangguru sebelum memberikan solusinya.
3. *Introspective*, artinya Ruangguru terus meninjau ulang pekerjaan maupun pencapaian yang didapat. Oleh karena itu, setiap karyawan juga perlu merefleksikan diri dan tidak malu mengakui kegagalan tapi menjadikannya pelajaran untuk terus maju.

4. *Entrepreneurial*, artinya setiap karyawan Ruangguru tidak perlu ragu untuk menyampaikan ide yang mereka pikirkan.
5. *Fun*, artinya setiap karyawan juga perlu menciptakan lingkungan kerja yang bersahabat dan menyenangkan.

Perusahaan ini dipimpin oleh seorang CEO (*Chief Executive Officer*) ditemani oleh seorang CPO (*Chief Product & Partnership Officer*). Seluruh departemen akan bertanggung jawab untuk melaporkan pekerjaan pada CEO dan CPO Ruangguru.

CEO dan CPO bertanggung jawab terhadap departemen yang berbeda. Departemen yang dibawah oleh CEO diantaranya adalah *educational content, business development, product development, content production, human resource*, hingga *finance*. Oleh karena itu, CEO memiliki wewenang dalam membuat keputusan terhadap produksi konten belajar, perekrutan karyawan, hingga pengelolaan keuangan di perusahaan. Sedangkan CPO berfokus pada *head of creative, content marketing, product marketing*, dan *project manager*. Maka hal-hal yang berkaitan dengan strategi pemasaran merupakan tanggung jawab dari CPO.

4.3.2 Implementasi Aplikasi Ruang Guru Di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi

Penerapan Aplikasi Ruang Guru di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi, telah dipergunakan oleh siswa dengan baik, baik pada proses pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah. Aplikasi tersebut telah dimanfaatkan siswa dengan baik sebagai sumber dan media belajar, baik dalam memperdalam ilmu pengetahuan

ataupun dipergunakan dalam melatih kemampuan dalam mengerjakan Latihan, karena didalam aplikasi ruang guru tersebut banyak sekali fitur yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Dari wawancara diatas dapat peneliti simpulkan bahwa implementasi aplikasi ruang guru telah di implementasikan disekolah sebagai wadah belajar lainnya, dan telah dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Dapat dilihat bahwa siswa-siswi yang menggunakan aplikasi ruang guru mengimplementasikan aplikasi ruang guru untuk belajar mandiri di rumah maupun disekolah.

Berdasarkan wawancara Bersama Guru terkait dengan implementasi aplikasi Ruang Guru pada siswa SMA Islam Al-Falah yaitu : Guru menjelaskan bahwa siswa telah menerapkan aplikasi ruang guru pada proses pembelajaran baik dirumah ataupun disekolah, karena dengan adanya aplikasi tersebut siswa lebih tertarik untuk belajar, dan hal tersebut sangat memiliki dampak positif bagi siswa, karena adanya aplikasi ruang guru tersebut siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang sebenarnya, dan tidak mempergunakan kecanggihan teknologi untuk hal yang tidak baik yang tidak berguna bagi mereka, dari keterangan narasumber bisa dilihat telah hampir 80% siswa menggunakan aplikasi ruang guru dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat mengakses berbagai fitur untuk membantu belajar dan mengerjakan tugas bersama mentor atau tutor dari mata pelajarannya masing-masing. Fitur-fitur lengkap ruang gurupun memudahkan para penggunannya untuk belajar dirumah maupun disekolah.

Dapat disimpulkan bahwa 80% siswa telah menerapkan aplikasi ruang guru dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan dengan adanya aplikasi tersebut siswa memiliki wadah belajar lain selain disekolah, rumahpun bisa

menjadi wadah lain untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, terbukti banyak siswa yang menggunakan aplikasi tersebut untuk mempersiapkan diri dalam melaksanakan UTBK, dan juga berdasarkan wawancara Bersama guru, guru menganggap aplikasi ini banyak sekali memberikan dampak positif kepada siswa, siswapun sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk hal yang baik dan berguna untuk mereka, disbanding dipergunakan untuk hal yang berdampak buruk.

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara bersama siswa-siswi SMA Islam Al-Falah yang sudah aktif menggunakan aplikasi ruang guru sebagai media pembantu dalam melakukan pelajaran tambahan dirumah maupun disekolah, dimana hasil wawancara tersebut sudah sejalan dengan penelitian atau pendapat dari hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Dari pertanyaan pertama pada hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat siswa yang belum mengetahui atau menguasai beberapa fitur akibat dari barunya siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut, namun dilain sisi siswa merasa aplikasi tersebut sangat membantu dalam pembelajaran. Dan hal tersebut sejalan dengan menurut Yushita, dkk (2021:205) bahwa dalam aplikasi Ruangguru memiliki fitur banyak dan menarik yang mampu membantu siswa dalam menghadapi kesulitan belajar. Aplikasi Ruangguru bertujuan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga terjadi proses pembelajaran efektif, efisien, ekonomis, inovatif, dan komunikatif.

Selanjutnya dari pertanyaan kedua wawancara yang telah dilakukan peneliti mengenai pendapat siswa mengenai aplikasi ruang guru tersebut, maka

dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan aplikasi ruang guru tersebut dalam kegiatan pembelajaran, telah meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari adanya kenaikan hasil belajar siswa dari sebelum menggunakan aplikasi dan sesudah menggunakan aplikasi. Dan hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian oleh Wahyu & Erianjoni (2021:9) dampak dari pemanfaatan Aplikasi Ruangguru oleh Siswa SMA dari Ulangan Harian (UH) dan dapat disimpulkan bahwa hasil nilai Ulangan harian siswa dari Ulang Harian 1, Ulang Harian 2 dan Ulang Harian 3 dari empat mata pelajaran oleh lima siswa SMA di Kota Padang tersebut mengalami peningkatan dari hasil ulangan hariannya dari beberapa materi pembelajaran yang didapatkan data dilakukan di sekolahnya.

Pendapat siswa selanjutnya pada pertanyaan ketiga dalam wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mulai terbiasa dan makin mudah memahami Pelajaran dan memecahkan berbagai soal-soal yang sebelumnya sangat sulit untuk mereka kerjakan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyu & Erianjoni (2021:9) Ruangguru menjadi salah satu solusi bagi siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran dan juga dapat dijadikan tempat konsultasi mengenai hal-hal yang cukup sulit dipahami oleh mereka.

Pendapat siswa dari hasil wawancara pada pertanyaan ke empat, dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai fitur-fitur yang terdapat di aplikasi ruang guru yang memudahkan mereka untuk belajar berbagai materi-materi yang belum mereka pahami. Dan menurut Yushita, dkk (2021:212) Ruangguru merupakan aplikasi bimbingan belajar online yang mampu memberikan kemudahan serta terbilang cukup efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana

saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Aplikasi Ruangguru memiliki banyak manfaat bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Pendapat siswa dari hasil wawancara pada pertanyaan kelima, dapat disimpulkan bahwa siswa menganggap aplikasi ini sangat efektif untuk dipergunakan dalam membantu proses pembelajaran. Karena dapat digunakan dimanapun, siswa dapat belajar dalam kondisi apapun. Dan menurut Yushita, dkk (2021:212) Efektivitas pada aplikasi Ruangguru memperoleh nilai persentase 80,25%, itu artinya aplikasi tersebut dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pendapat selanjutnya yang dapat disimpulkan dari hasil wawancara pada pertanyaan ke enam, ialah disimpulkan bahwa siswa sudah mempersiapkan diri mereka dengan matang, dengan memanfaatkan aplikasi ruang guru sebagai ruang dalam proses mempersiapkan diri untuk UTBK. Dan menurut Endah, dkk (2021:817-818) menyatakan hasil yang positif yang menunjukkan adanya kontribusi aplikasi Ruang guru terhadap hasil belajar. Sehingga aplikasi tersebut sangat cocok digunakan sebagai wadah untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi UTBK.

Pendapat siswa mengenai aplikasi ruang guru Dari hasil wawancara pada pertanyaan ke tujuh, dapat disimpulkan bahwa siswa sudah menggunakan aplikasi ruang guru dalam proses pembelajaran IPS, karena banyak soal-soal IPS yang familiar di aplikasi tersebut. Dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Z (2020:60) Ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media aplikasi ruangguru sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan uji Two Way Anova untuk hasil belajar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diperoleh Sig.(2-tailed) sebesar 0,00. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam penggunaan media aplikasi ruangguru sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Blitar. Hal tersebut membuktikan banyak sekolah yang telah menerapkan aplikasi ruang guru pada pembelajaran IPS disekolah.

Dari hasil wawancara pada pertanyaan ke delapan pendapat siswa mengenai aplikasi tersebut dapat disimpulkan bahwa, siswa sangat suka dan menganggap fitur tersebut sangat menarik dan efektif untuk digunakan dalam belajar. Menurut Fabianus (2020:3) siswa lebih memahami materi melalui tampilan video pembelajaran, bahan latihan soal dan isi pelajaran dengan baik. Ada tiga tahap penggunaan aplikasi ruangguru yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap kegiatan belajar dengan media online aplikasi ruangguru.

Pendapat siswa Dari hasil wawancara pada pertanyaan ke sembilan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sangat suka dan menganggap fitur tersebut sangat menarik dan efektif untuk digunakan dalam belajar. Serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan menurut Alam S (2020:65-66) setelah penerapan aplikasi ruang guru, minat belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi

Pendapat siswa Dari hasil wawancara pada pertanyaan ke sepuluh tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sangat memahami fitur aplikasi ruang guru tersebut, sehingga siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal Latihan di aplikasi tersebut, walaupun di awal percobaan sedikit kesulitan.

Berdasarkan pendapat narasumber, siswa kelas XII ips sma al-falah kota jambi dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa mereka sebelumnya sudah mengetahui aplikasi ruang guru, namun tidak memahami keseluruhan fungsi dan konsep indikator dari aplikasi ruang guru tersebut. Mereka mempelajari tahap demi tahap sampai dengan memahami cara menggunakan fitur-fitur yang ada terutama dalam mata pembelajaran sejarah. Selain itu siswa tersebut juga sangat menyukai pembelajaran mandiri di rumah maupun disekolah dengan bantuan bimbingan belajar aplikasi ruang guru, tutor mata pelajarannya juga dapat menjelaskan dengan baik dan benar sehingga mudah dipahami oleh siswa. Dilain sisi ketiga narasumber menyebutkan sangat menyukai aplikasi ruang guru, dikarenakan sangat efektif dalam membantu dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat dilihat bahwa siswa-siswi yang menggunakan aplikasi ruangguru mengimplementasikan aplikasi ruang guru untuk belajar mandiri di rumah maupun disekolah, mereka dapat mengakses berbagai fitur untuk membantu belajar dan mengerjakan tugas bersama mentor atau tutor dari mata pelajarannya masing-masing.Selain itu, ada beberapa kendala dalam pembelajarannya yaitu jika berada di runag diskusi, siswa kurang puas terhadap tempo tutor atau admin menjawab pertanyaan, sehingga terkendala waktu yang cukup lama untuk dapat menjawab tugas atau pr yang sedang dikerjakan.

Dengan Media teknologi Aplikasi Ruang Guru memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi dalam pembelajaran. Oleh karena itu setiap orang dituntut untuk memahami teknologi, sehingga hubungan komunikasi dapat berlangsung dengan baik. Media Teknologi dalam pembelajaran merupakan proses

penyampaian pembelajaran kepada orang lain dengan menggunakan cara tertentu, mengembangkan berbagai gagasan dan menghubungkan serta menjelaskan materi pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi ruang guru merupakan perusahaan rintisan terbaik di Indonesia dalam aspek teknologi Pendidikan Menyediakan layanan belajar yang mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi. Dapat diakses dimanapun dan kapan saja yang sesuai dengan visi dan misi ruang guru, yaitu misi untuk memudahkan pelajar mendapatkan pendidikan yang bermutu dengan memanfaatkan teknologi tidak soal di mana pun mereka tinggal. Ruangguru juga memiliki visi untuk memberikan layanan belajar bermutu dengan harga terjangkau, memaksimalkan mutu dan mewujudkan lapangan kerja bagi tenaga pendidik
2. Pengimplementasian aplikasi ruang guru di SMA Dapat disimpulkan bahwa 75% siswa telah menerapkan aplikasi ruang guru dalam proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan dengan adanya aplikasi tersebut siswa memiliki wadah belajar lain selain disekolah, rumahpun bisa menjadi wadah lain untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, aplikasi ini banyak sekali memberikan dampak positif kepada siswa, siswapun sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk hal yang baik dan berguna untuk mereka, disbanding dipergunakan untuk hal yang berdampak buruk.

2.2 Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian ini maka implikasinya adalah :

1. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan siswa-siswi untuk menentukan atau memilih privat belajar/mentor belajar/ bimbingan belajar yang tepat dan efektif sehingga dapat membantu pembelajaran dirumah maupun disekolah
2. Pihak yang berwenang dapat menjadikan bahan pertimbangan untuk memperbaiki kekurangan dari aplikasi ruang guru
3. Menjadi referensi teman-teman, adik, atau kakak yang sedang menyusun skripsi yang berkaitan dengan ruang guru.

2.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat diberikan adalah :

1. Untuk siswa-siswi yang telah memilih ruang guru sebagai mentor belajar mandiri agar selalu memanfaatkan aplikasi ruang guru dengan sebaiknya karena ruang guru memiliki fitur yang sangat lengkap dan sangat membantu pembelajaran.
2. Untuk peneliti selanjutnya bisa membaca referensi dari skripsi ini jika membutuhkan informasi tentang penelitian yang menyerupai penelitian ini sebagai sumber bacaan.
3. Dan untuk aplikasi ruang guru teruslah berkembang dengan fitur-fitur yang lebih menarik agar terus memenuhi visi dan misi mulia yang dimiliki ruang guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah Dan Djama'an Satori 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabetha
- Abdul majid, 2014 *implementasi kurikulum 2013 kajian teoritis dan praktis*. Bandung : interes media
- AH. Hujair, Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Ahmadi, Rulam. 2012. Pengantar Pendidikan. Yogyakarta: Ar-ruzz MediaAsyhar
- Ahmadi, Rulam. 2016. Pengantar Pendidikan. Yogyakarta: Ar-ruzz MediaAsyhar
- Ahmadi, Rulam. 2017. Pengantar Pendidikan : Asas Dan Filsafat Pendidika. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Ahmad, Edy Harahap. 2014. Komunikasi Antar pribadi (Perilaku Insani dalam Organisasi Pendidikan). Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Aina, Mulyana. 2016. *Model-model Pembelajaran Inkuiri*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Anggrawan, A.2019 Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Siswa SMA Kelas XI MIA. Biodik, 2(1).
- Ansari, Bansu I dan Martinis Yamin. 2012. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: GP Press Group.
- Anton M Moeliono, Sri Sukei Adiwimarta, Adi Sunaryo, et al. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka.
- Asyhar, rayandra, 2012. *Kreatip mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: referensijakarta
- Awang, Imanuel Sairo. *Strategi Pembelajaran, Tinjauan Umum Bagi Pendidik*. Persada Khatulistiwa. Medan. 2018.
- Brigg. 1997. *Principles of instructional desing*. New york: holt, Rinehart and Winston.
- Bombastis. Deny, 2019. Kisah Dibalik Terbentuknya Ruangguru. (di akses 12-10-2023)
- Bungil. 2011. Penelitian Kualitatif :Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta :KencanaPrenada Media Group.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djayadisastra, Yusuf. 1989. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: BPGT. Fajar,
- Dewi Z 2020. Pengaruh Media Aplikasi Ruangguru Sebagai Sumber Belajar Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Di Mtsn 1 Blitar. Skripsi Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, <Http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/16398/>
- Dr. panuju, redi, m.si, 2018. Pengantar studi (ilmu) komunikasi komunikasi sebagai kegiatan komunikasi sebagai ilmu, Jakarta: PT prenada media group.
- Endah, Dkk, 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah Kota Jambi. Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial. Volume 2, Issue 2.
- Fabianus, 2020. Manfaat Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Mahasiswa/Pelajar. E-JournalOsf.Io.
- Fitri, F. 2020. Analisis Sentiment Terhadap Aplikasi Ruangguru Menggunakan Algoritma Naïve Bayes, Random Forest Dan Support Vector Machine. Jurnal Transformatika, 18(1), 71. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v18i1.2317>.
- Gagne, R.M. 1977. *The Condition of Learning* 3rd edition. New York: Holt Rinehart and Winston Inc .Yunanta, 2019.
- Ginting, Y. V. 2020. *PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA (Studi Korelasional Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SMA Negeri 1 Berastagi)*. Universitas Sumatera Utara
- I Gede, Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smartphone Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (Wan). Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha Vol. 9 No. 3. Journal. Advan Navis Zubaid. *Hakekat Smedia, teknologi, dan masyarakat*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2023. Data Pokok Sma Islam Al-Falah Jambi-Pauddikdasmen (Diakses 08-10-2023)
- Khairinal. 2018. *Penelitian Kuantitatif*. Jambi: Salim Media Indonesia
- Khairinal. 2016. *menyusun proposal skripsi, tesis, & disertasi*, jambi :salim.

- Komariah dan Djam'an Satori. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Baru Pers.
- Kompas.Com. Kepedulian Ceo Ruanguru Terhadap Pendidikan Indonesia. (diakses 12-10-2023)
- Martin, E. 1999. *Managing Information Technology What Managers Need to Know*. 3rd ed. New Jersey: Pearson Education International.
- Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Graham Ilmu. Hamalik,
- Manshur, Muhammad. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Minnick, Dan R. 2001 *Panduan Pengajaran Yang Efektif*, terjemahan Dyah Sarastri, Jakarta: Sekretariat Bina Desa.
- 'Moeliono, M. Sri Sukesu Adiwimarta, Adi Sunaryo, Et Al. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka.
- Moelino. M. 1990. Kamus besar bahasaindonesia. Jakarta : balai Pustaka.
- Muhammad fathurrohman dan sulistyorini, 2012 *implementasi manajemen peningkatan mutu Pendidikan islam peningkatan Lembaga Pendidikan islam secara holistic*. Yogyakarta : teras
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosoteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media Panuju.
- Ngalimun. 2017. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: PT Pustaka.
- Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Octaviani, M. 2020. Pengaruh media pembelajaran online aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa. Universitas serang raya
- Prisgunanto, Ilham. 2014. *Komunikasi Pemasaran Era Digital*. Jakarta: Prisani.
- Rogers, Everett M. 1986. *Communication Technology: The New Media in Society*. London : The Free Press.
- Ruangguru. 2023, *tentang ruangguru*. Ruangguru.Com (di akses 12-10-2023).
- Ruangguru, career. 2023. Data umum ruangguru. (di akases 12-10-2023)
- Satori, D. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Widya Padjajaran

- Siallagan, Ernita Br. 2019. Skripsi Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Pada Siswa/Siswikelas II SMA Feansiskus Bandar Lampung). Bandar Lampung.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kombinasi (mix methhods)*. Bandung : alfabetha
- Sugiyono. 2016. Metode Peneltian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Cetakan Ke-24. Bandung: Alfabeta
- UU Nomor 20 Tahun 3003 Pasal 1 tentang system pendidikannasional
- Umi C, Dkk, 2021. Membangun Karakter Religius, Jujur, Disiplin Dan Rasa Ingin Tahu Mahasiswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Secara Daring Berbasis Hots. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan.
- Wahyu & Erianjoni 2021. Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru Dalam Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa Sma Di Kota Padang). Naradidik: Journal Of Education & Pedagogy Volume 1 Nomor 1.
- Wikipedia-ruangguru, Wikipedia Bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. <https://doi.org/10.26714/jkj.6.1.2018.1-7>.
- Yunanta, 2019. Pengetahuan dan sikap remaja terhadap penggunaan napza di sekolah menengah atas di kota semarang, jurnal keperawatan jiwa, , 6(1), 1, <https://doi.org/10.26714/jkj.6.1.2018.1-7>
- Yushita, Dkk 2021. Aplikasi Ruang Guru Untuk Pembelajaran Di Era Covid-19. E- Jurnal. Iain-Padang sidimpuan.

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Islam Al-Falah
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
 Kelas/Semester : XII / Genap
 Materi Pokok : Prestasi Bangsa Indonesia Dalam Mengembangkan Iptek Pada Era Kemerdekaan
 Alokasi Waktu : 2X45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:
- Mengidentifikasi informasi dari berbagai media tentang perkembangan IPTEK di Indonesia sejak Proklamasi sampai dengan Reformasi
- Mengklarifikasi perkembangan IPTEK di Indonesia sejak Proklamasi sampai dengan Reformasi
- Mengolah informasi yang terkait dengan materi tentang perkembangan IPTEK di Indonesia sejak Proklamasi sampai dengan Reformasi
- Menyimpulkan perkembangan IPTEK di Indonesia sejak Proklamasi sampai dengan Reformasi)
- Membuat studi evaluasi tentang kehidupan Bangsa Indonesia dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di era kemerdekaan (sejak proklamasi sampai dengan Reformasi)
- Melaporkan hasil studi evaluasi dalam bentuk tulisan tentang perkembangan IPTEK di Indonesia sejak Proklamasi sampai dengan Reformasi

B. Media Pembelajaran&Sumber Belajar

Media : Laptop, LCD, power point, gambar dan video yang relevan, internet

Sumber Belajar : Buku Sejarah Indonesia Kelas XII.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

KegiatanPendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman pesertadidik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Prestasi Bangsa Indonesia Dalam Mengembangkan Intek Pada Era Kemerdekaan	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
KegiatanInti (50Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberimotivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali.diberita yang ada bahan bacaan terkait materi Prestasi Bangsa Indonesia Dalam Mengembangkan Intek Pada Era Kemerdekaan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan factual sampai kenertanyaan yang bersifat hinotetik. Pertanyaan ini harus

Collaboration	Pesertadidik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Prestasi Bangsa Indonesia Dalam Mengembangkan Iptek Pada Era Kemerdekaan
Communication	Pesertadidik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Prestasi Bangsa Indonesia Dalam Mengembangkan Iptek Pada Era Kemerdekaan..Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
	Pesertadidik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran
	Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Teknik penilaian: Tes Uraian dan Penugasan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Unjuk Kerja

Mengetahui,
Guru mata pelajaran

r

Nurma yunita, S.Pd.

Lampiran 1 Surat

Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos 36361, Telp (0741)583453 Laman www.fkip.unja.ac.id Email fkip@unja.ac.id

Nomor : 457/UN21.3/KM.05.01/2022 31 Januari 2022
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth. **Kepala SMA S Islam Al-Falah Jambi**
Di-
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama :

Nama : **Titi Suryani**
NIM : A1A217038
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan IPS
Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd
2. Isrian Siregar, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan observasi guna untuk penyusunan tugas akhir yang berjudul: **"Analisis Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Ruang Guru di SMAS Islam Al-Falah Jambi"**.

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan observasi di sekolah yang Saudara pimpin.

Observasi dilaksanakan pada tanggal, **2 Februari s.d 2 Maret 2022**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,

Delfita Sarfika, S.S., M.IT.S., Ph.D
NIP. 198110232005012002





Surat Selesai Penelitian



YAYASAN JAMI' AL FALAH
SMA ISLAM AL FALAH JAMBI
STATUS TERAKREDITASI "A"

Jln. HOS Cokroaminoto Simpang Kawat Jambi No.32 A, Jambi 36129

Telp : 08117488180

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 422/386/SMA IAF/PP-2022

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rina Wiliandri H, SH
Jabatan : Kepala SMA Islam Al- Falah Jambi

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Titi Suryani
NIM : A1A217038
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan IPS
Universitas : Universitas Jambi

Telah melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul :

"Analisis Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Ruang Guru Di SMAS Islam Al-Falah Jambi", sejak tanggal 26 September s.d 24 November 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Jambi, 1 Desember 2022



Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Siswa1

Nama Narasumber : Anisa Rahmawati(16 Tahun)

Tanggal Wawancara : 18 Oktober 2022

Waktu Wawancara : Selasa, 14.00 WIB

Tempatwawancara : SMA Islam Al-Falah Kota Jambi

P : Apakah saudara memahami penggunaan fitur ini?

NS1 : saya memahami, namun tidak terlalu mengerti materi yang dijelaskan dari beberapa fitur karena terlalu singkat sedangkan materi pembelajaran jauh lebih banyak dan luas

P : Bagaimana perkembangan ranking anda?

NS 1 : semenjak bergabung dengan ruang guru, dari kelas XI sampai dengan sekarang Alhamdulillah saya naik peringkat dari peringkat 8 menjadi peringkat 4

P : Bagaimana perkembangan anda dalam menjawab soal?

NS1 : awalnya saya belajar mengerjakan soal-soal beserta mengecek jawaban yang benar, lalu perlahan saya biasakan mengerjakan mandiri dan sekarang sudah mulai terbiasa dengan contoh soal hots sehingga tidak kesulitan

P : Bagaimana perkembangan anda dalam mengerjakan soal sekolah?

NS1 : saya awalnya kurang mengerti beberapa persoalan dalam belajar, namun setelah memahami perlahan saya mengerti, dan menyesuaikan dengan materi yang saya dapatkan dari fitur lain , sehingga saya sering berlatih dan menyukai mengerjakan soal-soal dalam fitur ruang guru

P : Bagaimana pendapatmu tentang keefektifan fitur ini?

NS1 : saya rasa sangat efektif untuk belajar, karena ada pembahasan materi, penguatan materi dari bidang studi mata pelajaran yang saya inginkan, dan ada latihan soal serta pembahasan dan penjelasannya sehingga saya sangat senang belajar mandiri dirumah bersama ruang guru

P : Bagaimana persiapan anda dalam menghadapi UTBK?

NS1 : sejauh ini masih sangat banyak hal yang perlu saya siapkan, karena saya pun perlu mematangkan pengetahuan dan penguasaan materi, rajin membuka aplikasi, dan menggunakan fitur-fitur ruang guru, serta sering-sering berlatih soal

P : Apakah anda mengakses ruang guru ketika belajar ips?

NS1 : iya, saya mengaksesnya ketika belajar ips, untuk menemukan materi-materi pembelajaran yang jauh lebih efektif untuk mudah dipahami.

P : Bagaimana pendapat mu tentang fitur lembar belajar tersebut?

NS1 : sangat efisien atau efektif, disana saya banyak menemukan materi pembelajaran yang mudah di pahami serta penjelasan soal dan jawaban

P : Bagaimana pendapatmu tentang belajar dengan video pembelajaran bersama aulion?

NS1 : sangat menarik, materi yang mudah dicerna, dan dipahami oleh saya dan aulion yang memiliki aura positive untuk meningkatkan minat belajar saya

P : Apakah anda bisa mengerjakan soallatihan di aplikasi ruang guru?

NS1 : awalnya sedikit kesulitan karena kurang memahami fiturnya, tapi lama-lama saya mengerti dan paham serta merasakan manfaatnya ketika sudah terbiasa mengerjakan soal Latihan

P : Bagaimana pendapatmu tentang ruang diskusi di aplikasi ruang guru?

NS1 : saya suka, hanya saja ada respon yang sedikit lambat ketika bertanya jawab

Siswa 2

Nama Narasumber : Arnita Fitriya (16 Tahun)

Tanggal Wawancara : 18 Oktober 2022

Waktu Wawancara : Selasa, 14.00 WIB

Tempat Wawancara : SMA Islam Al-Falah Kota Jambi

P : Apakah saudara memahami penggunaan fitur ini?

NS 2 : saya memahami dan sangat membantu belajar saya

P : Bagaimana perkembangan ranking anda?

NS 2 : Ranking saya meningkat, dari ranking 9 menjadi ranking 5

P : Bagaimana perkembangan anda dalam menjawab soal?

NS2 : semakin memahami semakin senang mengerjakan soal-soal beserta tutor dari ruang guru

P : Bagaimana perkembangan anda dalam mengerjakan soal sekolah?

NS2 : saya terkendala mengerjakan soal pada awalnya tapi sekarang saya mulai memahami

P : Bagaimana pendapatmu tentang keefektifan fitur ini?

NS2 : saya rasa sangat efektif dan sangat membantu pembelajaran mandiri saya dirumah tanpa harus bepergian keluar rumah untuk bimbel dan les privat

P : Bagaimana persiapan anda dalam menghadapi UTBK?

NS2 : untuk persiapan UTBK saat ini mungkin dikatakan masih 40% karena pembelajaran kelas XII ini baru berjalan 2 bulan dan masih banyak materi yang saya harus pelajari untuk UTBK

P : Apakah anda mengakses ruang guru ketika belajar ips?

NS2 : saya mengakses ketika mengerjakan soal latihan karena banyak soal yang familiar dengan aplikasiruang guru

P : Bagaimana pendapat mu tentang fitur lembar belajar tersebut ?

NS2 : fitur tersebut sangat luar biasa membuat saya sangat tertarik belajar menggunakan ruang guru

P : Bagaimana pendapatmu tentang belajar dengan video pembelajaran bersama aulion?

NS2 : sangat menarik, saya sangat suka belajar dalam video pembelajaran tersebut

P : Apakah anda bisa mengerjakan soal latihan di aplikasi ruang guru?

NS2 : sekarang sudah bisa dan sangat lancer, serta sangat tertarik dengan soal-soal latihannya

P : Bagaimana pendapatmu tentang ruang diskusi di aplikasi ruang guru

NS2 : saya suka dengan ruang diskusinya karena bisa menanyakan hal-hal atau soal PR yang saya kurang paham hanya saja terkadang respon admin sedikit lambat

Siswa 3

Nama Narasumber : Rizki Zhafran (16 Tahun)

Tanggal Wawancara : 18 Oktober 2022

Waktu Wawancara : Selasa, 14.00 WIB

Tempat Wawancara : SMA Islam Al-Falah Kota Jambi

P : Apakah saudara memahami penggunaan fitur ini?

NS3 : awalnya saya kurang memahami karena terlalu banyak fitur dan masih baru menggunakan aplikasi ruang guru

P : Bagaimana perkembangan ranking anda?

NS3 : ranking saya meningkat, dari ranking 13 menjadi ranking 8

P : Bagaimana perkembangan anda dalam menjawab soal?

NS3 :saya belajar perlahan memahami materi terlebih dahulu lalu mulai melatih mengerjakan soal, dan mengecek jawaban, lalu mulai terbiasa mengerjakan soal-soal lain diluar dari ruang guru

P : Bagaimana perkembangan anda dalam mengerjakan soal sekolah?

NS3 : saya belajar sendiri dari tidak bisa menjadi bisa dibantu dengan tutor di ruang guru

P : Bagaimana pendapatmu tentang keefektifan fitur ini?

NS3 : sangat efektif untuk belajar mandiri dan orang yang sedikit introvert seperti saya, saya menyukai pembelajaran yang santai dan tenang

P : Bagaimana persiapan anda dalam menghadapi UTBK?

NS3 : persiapan sudah saya lakukan dan akan terus saya persiapkan sampai dengan 100%, dengan memahami pokok bahasan dan materi, pendalaman soal, dan fitur-fitur yang ada di ruang guru sangat membantu itusemua

P : Apakah anda mengakses ruang guru ketika belajar ips?

NS3 : iya saya akses dan menggunakan aplikasi itu dengan sebaik mungkin

P : Bagaimana pendapat mu tentang fitur lembar belajar tersebut?

NS3 : saya sangat suka fitur lembar belajar

P : Bagaimana pendapatmu tentang belajar dengan video pembelajaran bersama aulion?

NS3 : sangat menarik

P : Apakah anda bisa mengerjakan soallatihan di aplikasi ruang guru?

NS3 : sekarang sudah bisa

P : Bagaimana pendapatmu tentang ruang diskusi di aplikasi ruang guru

NS3 : saya suka, hanya saja perlu mencari soal yang serupa dan respon admin yang tidak langsung menjawab

Guru

Nama Narasumber : Nurma Yunita, S.Pd

Tanggal Wawancara : 25 September 2023

Waktu Wawancara : Senin, 10.30 WIB

Tempat Wawancara : SMA Islam Al-Falah Kota Jambi

P : Bagaimana siswa mengimplementasikan aplikasi ruang guru pada proses pembelajaran, dan sudah berapa persen siswa menerapkan penggunaan aplikasi ruang guru dalam pembelajaran mereka dirumah maupun di sekolah?

NS : Sejauh yang saya ketahui bahwa siswa siswi SMA Islam Al-Falah Kota Jambi ini, terutama kelas XII ini sudah lumayan banyak menggunakan aplikasi ruang guru untuk membantu kegiatan belajar mereka, apalagi kelas XII ini sudah memasuki pase-pase akhir pembelajaran yang mereka lakukan disekolah, mereka sudah harus memperbanyak jadwal belajar mandiri baik disekolah maupun di rumah, sedangkan untuk berapa persennya bisa dikatakan sudah hampir 80% dari mereka yang menggunakan aplikasi ruang guru

Lampiran 3. Dokumentasi



Gambar: foto bersama guru sejarah



Gambar: foto saat wawancara



Gambar: foto saat wawancara



Gambar: foto saat wawancara



Gambar: foto bersama siswa dan guru