



PEMETAAN POLA PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SMA DI KOTA BANDUNG

¹Irsa Fathiyaa Yusrina Tanjung, ²Kurniati Nurdin, ³Tarunasena Ma'mur, ⁴Labibatussolihah

^{1,2,3,4} Pendidikan Sejarah, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

email ¹fathiyairsa@upi.edu, ²kurniatinurdin@upi.edu, ³tarunasena@upi.edu, ⁴labibatussolihah@upi.edu

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15-12-2023

Disetujui: 30-12-2023

Kata Kunci:

Bimbel Daring

Ruangguru

Pembelajaran

Sejarah

Pengalaman

Pengguna

Keywords:

Online Tutoring

Ruangguru

History Learning

User's Experience

ABSTRAK

Abstrak: Ruangguru sebagai perusahaan edutech yang eksis sejak awal pandemi Covid-19 telah memberikan dukungan bagi pembelajaran online termasuk dalam pelajaran sejarah. Bagaimanapun juga, studi mengenai pola penggunaannya seperti fitur yang umumnya digunakan dan motivasi penggunaannya belum banyak diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pola siswa SMA di Kota Bandung sebagai pengguna aplikasi Ruangguru. Metode survey dengan pendekatan kuantitatif digunakan dengan melibatkan 94 responden yang mengisi kuesioner online melalui google form. Dari studi tersebut dapat disimpulkan (1) terdapat tiga fitur yang paling diminati oleh siswa dari layanan pendidikan maya ini yaitu ruangguru private, bank soal dan roboguru. (2) Mayoritas pengguna aplikasi Ruangguru adalah kelas XII yang mana hal ini disebabkan oleh tersedia paket bundling untuk SBMPTN dan SNMPTN. (3) Terdapat kelebihan dan kekurangan dari setiap fitur yang disediakan.

Abstract: *Ruangguru as an edutech company that has existed since the beginning of the Covid-19 pandemic has provided support for online learning, including in history lessons. However, studies regarding usage patterns such as features commonly used and motivations for use have not been extensively studied. This study aims to explore the pattern of high school students in the city of Bandung as users of the Ruangguru application. A survey method with a quantitative approach was used involving 94 respondents who filled out an online questionnaire via the Google form. From this study it can be concluded (1) there are three features that students are most interested in from this virtual education service, namely Ruangguru Private, question bank and roboguru. (2) The majority of Ruangguru application users are class XII, which is due to the availability of bundling packages for SBMPTN and SNMPTN. (3) There are advantages and disadvantages of each feature provided.*



Crossref

<https://doi.org/10.31764/historis.v8i2.12194>

CC-BY-SA license



This is an open access article under the

A. LATAR BELAKANG

Ruangguru merupakan salah satu perusahaan teknologi yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan non formal asal Indonesia. Perusahaan berbasis teknologi yang didirikan pada tahun 2014 ini mengembangkan berbagai layanan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru pada smartphone dengan lebih dari 300 ribu guru atau tutor dan 100 lebih mata pelajaran (Ruangguru, 2022a). Layanan pendukung pembelajaran daring ini mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan aplikasi sejenis yang lain yaitu fitur yang lebih banyak dan desain yang lebih menarik (Bhakti, dkk, 2019; Hasanah, Wati, & Riana, 2019; Chinmi & Marta, 2020). Ruangguru menyediakan banyak fasilitas termasuk video pembelajaran, latihan soal, bank soal, kelas virtual (*brain academy*), ruang baca, ruang kelas dan les privat untuk jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan. Bahkan layanan berbasis pendidikan ini menyediakan persiapan untuk ujian masuk universitas (UTBK) (Ruangguru, 2022b).

Selain layanan dasar yang berjenjang sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional, Ruangguru menyajikan fitur pengayaan berbasis kemampuan (*skill*) seperti English academy untuk mempelajari Bahasa Inggris, roboguru untuk membantu mengerjakan tugas, dan juga fitur tes minat bakat seperti TPA. Didukung dengan konsep animasi yang menarik, fitur-fitur edukasi ini membuat pembelajaran senyaman mungkin baik itu pada aplikasinya maupun berbasis website. Sebagai respon pasar, pada data Google Play Store (14/11/2022) pengguna aplikasi Ruangguru mencapai lebih dari 10 juta orang/ pengunduh disusul oleh aplikasi sejenis Zenius dengan lima juta pengguna, kemudian Pahamify dan Quipper masing-masing telah diunduh oleh satu juta pengguna. Menurut klaimnya sendiri, produk-produk Ruangguru dimanfaatkan oleh sekitar total 22 juta orang, sehingga dengan demikian, bisa dikatakan sebagai startup edukasi terpopuler di Indonesia untuk saat ini (Ruangguru, 2022a).

Seiring dengan krisis kesehatan dunia akibat virus Covid-19, dunia pendidikan terdampak signifikan dengan sulitnya pembelajaran secara konvensional dilakukan. Pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19), dengan pemberlakuan kebijakan sekolah daring tercantum di dalamnya. Mendikbud menekankan bahwa pembelajaran dari rumah atau jarak jauh ini ditujukan agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna

bagi siswa serta difokuskan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai virus corona dan wabah Covid-19 sambil menjaga agar educational loses tidak terjadi secara total selama krisis kesehatan berlangsung. Tentu kebijakan ini hadir dengan segala kelebihan dan kekurangannya, namun bagi platform pendidikan daring seperti Ruangguru, konversi mendadak tersebut menjadi sebuah peluang ekspansi.

Sebagai dampak diberlakukannya pembelajaran secara daring penggunaan layanan kelas atau ruang kerja daring seperti zoom meeting, google meet, discord dan Microsoft team menjadi sangat umum. Jika bagi para guru tantangan yang dihadapi mungkin adalah membiasakan pengajaran melalui gadget atau laptop, bagi siswa pembelajaran seperti itu sangat membosankan. Hilangnya interaksi dua arah baik bersama guru maupun teman dan lingkungan sekolah membuat siswa merasa perlu untuk mendapat tambahan asistensi dalam aktivitas akademik mereka selain orang tua di rumah. Menjamurnya platform bimbingan belajar online seperti Ruangguru, Quipper, Pahamify, dan sebagainya menjadi dampak dari situasi ini yang banyak digandrungi peserta didik karena keterbatasan interaksi tersebut (Fattah & Sujono, 2020; Mudhita, dkk., 2021; Munawwir & Nerizka, 2021). Seiring berpindahnya ruang kelas jutaan pelajar di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Medan, Bandung, dan Makassar ke dunia maya, lengkap dengan tugas-tugas secara daring, maka layanan yang ditawarkan oleh bimbingan online termasuk Ruangguru menjadi sangat relevan. Menurut Marini dkk (2021), kehadiran Ruangguru dipandang efektif dan efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai berbagai pelajaran sekolah pada masa pandemi termasuk pembelajaran sejarah. Aplikasi ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja serta memperkaya siswa dengan soal, pembahasan, dan tanya jawab atau konsultasi langsung pada aspek yang diinginkan dan dihadapi siswa secara real time. Meskipun sejarah bukan mata pelajaran yang membutuhkan asistensi tahap-demi-tahap seperti matematika atau ilmu alam, rupanya banyak siswa melakukan konsultasi secara daring untuk bidang tersebut, khususnya dalam pengerjaan tugas-tugas.

Setelah dua tahun pandemi, memasuki tahun 2022, dunia mulai bertransisi menuju fase endemi, dengan kembalinya kehidupan secara berangsur-angsur menjadi norma dan penurunan secara konsisten tingkat penularan Covid-19. Pembelajaran tatap muka di sekolah sudah berjalan optimal meskipun dampak dari learning loses masih dirasakan Eksistensi dari platform pembelajaran berbasis online yang marak digunakan pada masa pandemik, mulai diperbincangkan, apakah aplikasi-aplikasi tersebut akan bertahan pada masa pasca pandemi? Bagaimana

relevansi bimbel daring setelah era normal khususnya di kalangan siswa?

Ruangguru sebagai penyedia layanan bimbingan belajar daring paling populer di Indonesia nampaknya mencoba menjawab pertanyaan tersebut, dengan menunjukkan kinerja layanan mereka pada awal fase normalitas baru ini. Pada sesi konferensi pers daring tanggal 20 Juni 2022, Ruangguru meluncurkan Laporan Dampak 2021 yang menyebutkan bahwa Ruangguru telah menjangkau 38 juta pengguna terdaftar dari Indonesia, Thailand dan Vietnam dengan waktu akses hingga 200 juta kali perbulan. Bahkan Ruangguru berencana membuka berbagai fitur lainnya (Ruangguru, 2020). Tetapi, ini masih tahap awal sehingga untuk mengetahui jawabannya, perlu dilakukan pemetaan mengenai bagaimana sebetulnya pola penggunaan layanan tersebut di kalangan siswa sebagai main user dari aplikasi semacam itu. Apa sebenarnya yang dibutuhkan dan paling banyak digunakan oleh mereka? Bagaimana pola penggunaan dan motivasi pemilihan bimbel online di kalangan siswa khususnya pada tingkat SMA?

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Menurut Sujarweni (2014, hlm. 39) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm. 8) metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Statistik deskriptif digunakan dalam analisis data penelitian ini.

Populasi dalam penelitian adalah siswa SMA di Kota Bandung yang menurut data dari Badan Pusat Statistik Kota Bandung (2022) terhitung pada 2020/2021 terdapat 58.865 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel purposif dengan teknik *snowball* yang dibatasi dari segi waktu. Kriteria utama yaitu siswa SMA pengguna aktif aplikasi Ruangguru. Sebuah instrumen dibuat dengan validasi ekspert yang disebar secara daring melalui google form. Dalam waktu tujuh hari pada bulan November 2022, terdapat 97 responden yang mengisi kuisisioner dengan 94 diantaranya digunakan dan 3 lainnya dikecualikan karena memiliki data yang tidak lengkap atau kurang signifikan.

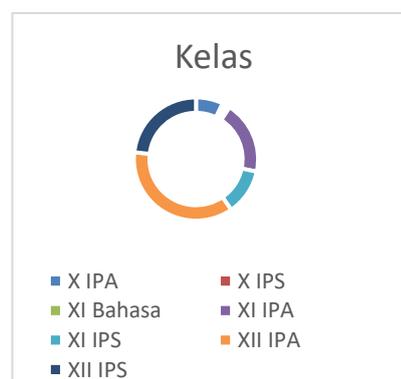
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Ruangguru

Berdasarkan hasil penyebaran kuisisioner diketahui distribusi identitas dari 94 responden yang

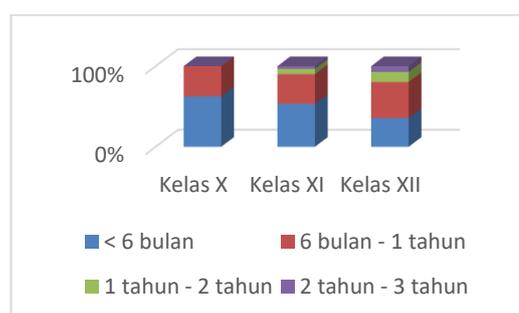
mengisi dengan rincian 7% berasal dari kelas X IPA, 1 % X IPS, 18% XI IPA, 11 % XI IPS, 1% XI BAHASA, 34% XII IPA, dan 22% XII IPS. Apabila diidentifikasi secara umum dengan melihat jenjang kelas maka akan diperoleh data sebanyak 8 orang kelas X, 30 orang kelas XI dan 56 orang dari kelas XII.

Kelas kelas XII menduduki posisi paling diminati karena pada aplikasi Ruang Guru menawarkan paket *bundling* untuk persiapan SNMPTN dan SBMPTN, yang mana ini menjadi daya tarik siswa kelas XII sebagai *customer* untuk berlangganan. Berikut adalah grafik yang menunjukkan masa berlangganan akun ruang guru oleh 94 responden, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Distribusi identitas responden

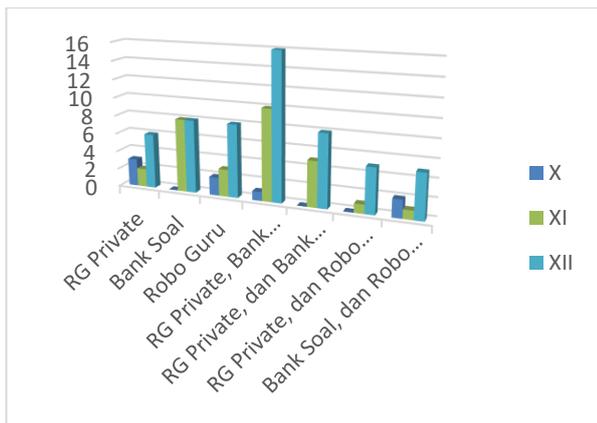
Terlihat dari kelas X-XII sebanyak 44% siswa berlangganan ruangguru kurang dari 6 bulan karena siswa beranggapan bahwa aplikasi ini praktis, mudah dan membantu belajar khususnya saat pandemi digunakan dalam memahami pelajaran Sejarah, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Masa berlangganan akun ruang guru

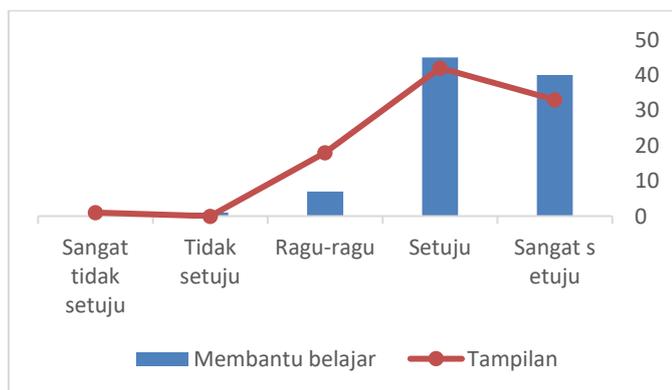
2. Fitur Ruangguru

Ruang guru menyediakan fitur-fitur yang menarik. Terdapat tiga fitur yang sering tersedia di bagian mata pelajaran termasuk mata pelajaran sejarah. Adapun tiga fitur yang dimaksud diantaranya ruangguru private, bank soal, dan roboguru. Berdasarkan hasil survey pada gambar 3 menunjukkan bahwa ketiga aplikasi tersebut yang paling banyak dimanfaatkan oleh siswa SMA, khususnya yang sedang berada di kelas XII.



Gambar 3. Aplikasi yang diminati

Mengacu pada aplikasi yang paling diminati, maka yang pertama dibahas adalah fitur ruangguru private. Dalam kuesioner ditanyakan mengenai pendapat siswa mengenai “Apakah fitur ruangguru private membantu kamu belajar sejarah?”. Sebanyak 45% dari kelas X-XII merasa setuju bahwa fitur ini membantunya dalam belajar. Hal ini berbanding lurus dengan tampilan aplikasi ini yang dianggap menarik oleh 45% siswa, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Fitur membantu belajar dan tampilannya

Meskipun fitur Ruang Guru Private ini dianggap dapat menyelesaikan tugas didalam mata pelajaran sejarah. Namun masih dianggap oleh siswa terdapat kekurangannya yaitu seperti keterlambatan, kurangnya penjelasan guru, ataupun kendala jaringan.

Kedua, fitur bank soal yang di sediakan oleh aplikasi Ruang Guru merupakan fasilitas yang bagi siswa yang memerlukan latihan soal untuk mengukur kemampuannya. Sebanyak 46% (Lihat gambar 5) siswa setuju menggunakan fitur ini untuk mencari soal-soal latihan khususnya bagi kelas XII. Melalui fitur ini siswa dapat memanfaatkan rekomendasi soal dari Ruangguru yang di update setiap minggunya, Rekomendasi soal-soal ini dapat diakses pada halaman utama fitur Bank Soal (Ruangguru, 2022). Di dalam fitur ruangguru juga terdapat halaman review yang menjelaskan detail soal dan halaman result yang memuat skor dan pembahasan. Halaman result juga

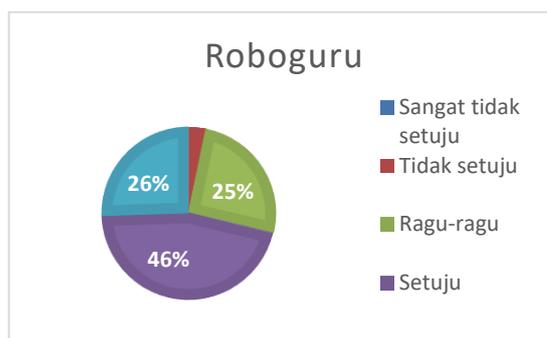
menunjukkan berapa skor yang siswa dapatkan, berapa banyak jawaban yang benar dan salah, serta berapa lama waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan soal tersebut, sehingga siswa dapat membandingkan performa dari soal-soal sebelumnya (Ruangguru, 2022).



Gambar 5. Pengguna fitur bank soal

Ketiga, fitur roboguru yang berdasarkan hasil survey (Lihat gambar 6) tidak ada responden yang sama sekali tidak mempercayai jawaban roboguru, 3 responden berkata cukup, 10 responden percaya akan jawaban roboguru, 43 responden setuju dan 19 responden sangat setuju dengan mempercayai jawaban dari roboguru. Meskipun mayoritas siswa mempercayai jawaban yang diberikan oleh roboguru tetapi jika ditanya lebih lanjut diketahui bahwa masih ada kekurangannya seperti jawaban kurang detail, kurang jelas dan masih ada gangguan teknis sulit melakukan scan soal.

Adapun kelebihan dari fitur roboguru ini menurut siswa praktis dan jawaban yang diberikan mudah dimengerti. Riboguru yang dapat diakses selama 24 jam menjadikan siswa dapat leluasa bertanya kapanpun dengan chat ke tutor. Terdapat saran yang diajukan oleh siswa yaitu meningkatkan kualitasnya baik itu dari segi kemudahan, kecepatan merespon, tampilan visual maupun kualitas jawaban yang diberikan, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pengguna fitur roboguru

D. SIMPULAN DAN SARAN

Eksistensi ruangguru sebagai perusahaan *edutech* yang banyak digunakan oleh kalangan pelajar di Indonesia mulai eksis sejak awal pandemic hingga sekarang. Beragam fitur menarik dan bermanfaat diberikan oleh perusahaan ini untuk menarik customer, namun dibalik kelebihan tersebut terdapat kekurangan dari penggunaan aplikasi ini.

Berdasarkan kuesioner yang kami sebar selama 7 hari terdapat 94 responden yang berasal dari SMA negeri maupun *swasta* di Kota Bandung, yang mana responden ini merupakan pelanggan dari aplikasi ruang guru. Hasil survey menunjukkan bahwa aplikasi yang paling banyak digunakan oleh siswa diantaranya Ruangguru Private, bank soal serta roboguru.

Ruangguru private dapat membantu menyelesaikan tugas dalam pelajaran sejarah, namun masih terdapat kekurangan berupa human error dari guru yang *disediakan*. Fitur bank soal memiliki poin plus pada variasi dan bobot soal yang disediakan, akan tetapi kuantitas soal sedikit dan kunci jawaban kurang jelas. Roboguru mempunyai kelebihan praktis dan jawaban yang diberikan mudah dimengerti, sedangkan kekurangannya terkadang jawaban yang diberikan kurang jelas, kurang detail dan beberapa kali terjadi kendala teknis. Ketiga fitur tersebut, dapat disimpulkan bahwa Ruangguru membantu siswa dalam pembelajaran sejarah. Harapannya Ruangguru dapat terus mengupgrade *kualitas* aplikasi supaya dapat lebih banyak membantu siswa memahami pelajaran sejarah.

Penelitian ini memang belum sempurna, sehingga penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya dalam meningkatkan kuantitas responden sehingga mendapatkan data yang lebih beragam. Selain itu, banyak juga fitur-fitur Ruangguru yang menarik dan dapat diteliti atau bahkan meliti seluruh fitur Ruangguru secara komprehensif untuk mendapatkan data yang lebih maksimal.

REFERENSI

Badan Pusat Statistik Kota Bandung. (2022, November 30). Jumlah Sekolah, Guru, dan Murid Sekolah Menengah Atas (SMA) di Bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Menurut Kecamatan di Kota Bandung 2019/2020 dan 2020/2021. [Website]. <https://bandungkota.bps.go.id/statictable/2021/03/17/1432/jumlah-sekolah-guru-dan-murid-sekolah-menengah-atas-sma-di-bawah-kementerian-pendidikan-dan-kebudayaan-menurut-kecamatan-di-kota-bandung-2019-2020-dan-2020-2021.html>

Bhakti, D. D., Rahadian, D., Sidiq, P., Nugraha, Y. (2019). *Journal of Physics: Conference Series*, 1402 (7) (Dec 2019). DOI:10.1088/1742-6596/1402/7/ 077023

Chinmi, M., & Marta, R. F. (2020). RuangGuru as an Ideation of Interaction and Education Revolution during COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Revista Romaneasca*

pentru Educatie Multidimensională, 12 (2Sup1), 118-129. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.2Sup1/297>

Fattah, R. & Sujono, F. (2020). Social Presence of Ruangguru in Social Media during Covid-19 Pandemic. *Jurnal The Messenger*. 12 (2), 180-191. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v12i2.2276>.

Hasanah, R. L., Wati, F. F., & Riana, D. (2019). TAM Analysis on The Factors Affecting Admission of Students for Ruangguru Application. *Jurnal Sistem Informasi*, 15(2), 1-14. <https://doi.org/10.21609/jsi.v15i2.778>

Kemendikbud. (2020). Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. Jakarta: Kemendikbud,

Marini, Y, dkk. (2021). Aplikasi Ruang Guru untuk Pembelajaran di Era Covid-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), 198-214.

Munawwir, A., & Nerizka, D. (2021). Analysis of The Ruangguru Application in Improving Children's Creativity in The Era of Covid 19 Pandemic. *International Journal of Educational Research and Social Sciences (IJERSC)*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v2i1.14>

Ruangguru. (2022a). *Tentang Ruang Guru*. <https://www.ruangguru.com/about-us>

Ruangguru. (2022b). *Info Produk & Harga Paket Ruangguru SD, SMP, SMA, SMK di Tahun 2022*. <https://www.ruangguru.com/blog/informasi-produk-ruangguru-yang-jadi-unggulan>

Ruangguru. (2022c). Ruangguru Luncurkan Laporan Dampak 2021: Jangkau 38 Juta Pengguna Terdaftar, Diakses Hingga 200 Juta Kali Perbulan. Jakarta: Ruangguru.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V, W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19/>