

SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU UNTUK PEMBELAJARAN DARING

Marlina Agkris Tambunan¹Tarida Alvina Simanjuntak²Yanti Arasi Sidabutar³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email : marlinatambunan71@gmail.com¹Taridasimanjuntak@gmail.com²arasiyanti@gmail.com³

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menyosialisasikan berbagai aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring (dalam jaringan). Salah satu aplikasi tersebut adalah penggunaan aplikasi ruang guru untuk membantu para siswa dan guru dalam menghadapi pembelajaran di masa pandemi. Setiap manusia wajib mendapatkan pendidikan yang layak di mana pun berada dan pendidikan dapat mengubah pola pikir menjadi lebih baik dan positif. Salah satu bentuk pola pendidikan dalam menyikapi revolusi industri 4.0 adalah memanfaatkan *smartphone/gadget* sebagai media pendidikan yang disebut dengan aplikasi Ruang Guru. Aplikasi ruang guru merupakan aplikasi berbasis digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta penggunaannya yang mudah dan membantu dalam permasalahan pembelajaran. Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah ceramah variatif disertai dengan praktik. Hasil dari kegiatan ini adalah berupa kecakapan guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi ruang guru khususnya guru SMP Negeri 1 Hutabayuraja yang belum menggunakan aplikasi tersebut. Setelah adanya sosialisasi ini, kebutuhan para guru dan siswa cukup terjawab dalam pembelajaran daring.

Kata Kunci: sosialisasi, aplikasi ruang guru, pembelajaran daring

Abstract

The purpose of this community service activity is to socialize various applications used in online learning (on the network). One of these applications is the use of the teacher's room application to help students and teachers deal with learning during the pandemic. Every human being is obliged to get a proper education wherever they are and education can change the mindset for the better and positive. One form of education pattern in responding to the 4.0 industrial revolution is to use smartphones/gadgets as an educational medium called the Ruang Guru application. The teacher room application is a digital-based application that can be accessed anywhere and anytime, and its use is easy and helpful in learning problems. Ruang Guru provides a learning management system that can be used by students and teachers to manage learning activities in the classroom virtually. Equipped with thousands of question banks whose content is adjusted to the applicable curriculum in Indonesia. The method used in this activity is a varied lecture accompanied by practice. The results of this activity are the skills of teachers and students in using the teacher's room application, especially teachers of SMP Negeri 1 Hutabayuraja who have not used the application. After this socialization, the needs of teachers and students are quite answered in online learning.

Keywords: socialization, teacher room application, online learning



1. Pendahuluan

Situasi pandemi membuat para guru dan siswa harus menggunakan pembelajaran daring yang sesungguhnya. Berbagai kendala yang dihadapi sehingga membuat para pelaku pembelajaran harus mencari aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Hal ini menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, agar tetap tercipta proses pembelajaran. Hal ini menjadi hal yang sulit jika guru dan siswa tidak mempelajari dan menggunakan aplikasi terbaru. Guru dituntut untuk menggunakan *smartphone* atau teknologi digital. Tantangan besar ini harus dibarengi dengan kemauan dan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran dengan berkesinambungan. Oleh karena itu, sejalan dengan tuntutan tersebut maka guru harus mampu memperbaharui pengetahuan dan wawasannya kembali.

Pemikiran ini juga sejalan dengan pemikiran guru-guru SMP Negeri 1 Hutabayuraja mengenai pembelajaran dengan pembelajaran daring yang masih pasif internet atau dunia teknologi dan belum terampil dalam menggunakannya. Salah satunya adalah penggunaan ruang guru. Dalam hal ini guru akan terbantu dengan soal-soal dan penjelasan yang ada. Selain yang disampaikan dalam ruang guru tersebut, guru mampu menambah pengetahuan atau cara serta ilmu kepada siswa. Hal ini dapat dijadikan sebagai media dalam belajar apapun dan dapat menambah koleksi ilmu dan soal yang ada. Guru membutuhkan media yang bisa membantu guru mengefektifkan dan mengefisienkan pertemuan dengan menggunakan aplikasi guru.

Ruang Guru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia.

Ruang Guru berkomitmen untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun lalu, Ruang Guru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Selain itu, Ruang Guru juga menawarkan video belajar berlangganan, marketplace les privat, layanan bimbingan belajar on-demand, tryout ujian online, dan lain-lain.

Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Konten yang dimiliki aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman (Dewi, 2020:12).

Ruang guru menyediakan beberapa fitur yang dapat membantu menurut Riyana (2020:10) yaitu ruang belajar, ruang les online, digital boot camp, ruang uji, ruang les, dan ruang kelas. Ruang belajar membantu siswa mewujudkan pembelajaran yang seru dengan video dan latihan soal. Ruang les online membantu permasalahan PR yang tidak dimengerti dan bisa langsung ditanyakan padang ruang les online. Digital boot camp memberikan suasana belajar seperti berada di dalam kelas karena belajar secara ber-grup secara online se-Indonesia. Ruang uji dapat membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) serta bisa melihat hasil yang telah dikerjakan. Ruang les berfungsi untuk mencari dan memanggil guru privat terbaik untuk dating kerumah dan siap membantu permasalahan dalam pembelajaran. Ruang kelas memberikan layanan

sistem manajemen sebagai sarana kelas untuk para guru dan murid. Dengan demikian, aplikasi ruang guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat dimana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran mengenai permasalahan pembelajaran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan *smarthphone* dan laptop yang terhubung dengan internet. Adanya aplikasi Ruang Guru dapat menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan dengan cara belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pendidikan Online Ruang Guru

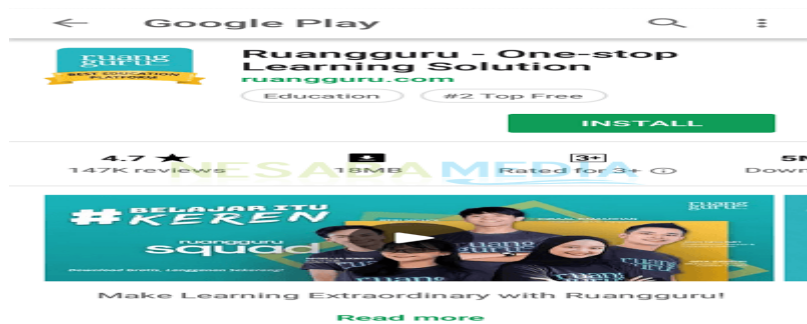
Abidin (2020:3) menyatakan bahwa aplikasi “Ruang Guru” adalah aplikasi belajar dengan belajar yang lengkap untuk permasalahan dalam belajar. Ruang Guru menyediakan sistem pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara *virtual*. Tetapi pada aplikasi Ruang Guru juga terdapat kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari aplikasi online ruang guru menurut Pakpahan (2020:15) adalah, (1) aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan *smarthphone* maupun laptop, (2) guru atau tutor selalu ada dan interaktif, (3) guru atau tutor berkualitas yang sudah berpengalaman bisa diakses secara online, (4) pembelajaran dilengkapi dengan video animasi sehingga pembelajaran tidak bosan, (5) tersedia materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terbaru, (6) murid juga bisa memberikan penilaian untuk cara mengajar dan aplikasi Ruang Guru, (7) harga bimbel tidak semahal ditempat biasa dan bisa dicicil. Kekurangan aplikasi online Ruang Guru adalah, (1) aplikasi yang belum banyak diketahui, (2) video materi tidak bisa didownload, (3) aplikasinya lumayan besar sehingga memakan banyak memori *smartphone* maupun laptop.

Langkah-langkah menggunakan Ruang Guru

Tahap 1: Login

1. Langkah pertama yaitu **download dan install aplikasi RuangGuru** di *smartphone* Anda.



2. Selanjutnya silakan **buka aplikasi RuangGuru**, lalu pilih menu **Login**.



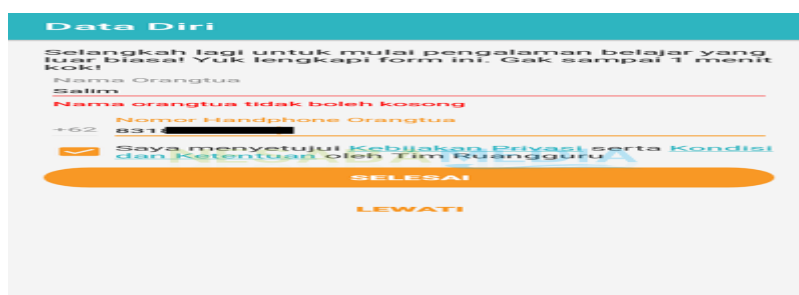
3. Kemudian isi nama lengkap, email, nomor telepon, kelas dan kata sandi > lalu pilih **MULAI BELAJAR**.



4. Selanjutnya isi data diri yaitu provinsi dan kota > lalu pilih **LENGKAPI**.



5. Setelah itu isi nama orangtua dan nomor telepon orangtua > lalu ceklis box persetujuan > lalu pilih **SELESAI**.



Tahap 2: Menggunakan 6 layanan Ruang Guru

Pada tampilan home atau tampilan awal pada aplikasi RuangGuru maka akan ada banyak sekali fitur-fitur yang diberikan. Terdapat 6 layanan yang dapat kita lihat pada halaman home RuangGuru. Berikut cara menggunakan 6 layanan yang terdapat pada Ruang Guru.

Cara 1: Layanan Ruang Belajar

Pada layanan pertama ini, bimbingan belajar secara online dilakukan dengan cara diberikan video beranimasi, latihan soal, dan rangkuman. Layanan Ruang Belajar ini juga tersedia dari jenjang SD, SMP, SMA, SBMPTN hingga untuk pelatihan guru. Nah, untuk layanan ini Anda tidak perlu khawatir karena pada layanan Ruang Belajar ini juga dapat digunakan oleh Anda yang belum berlangganan. Dengan kata lain, beberapa materi dapat Anda pelajari secara gratis.

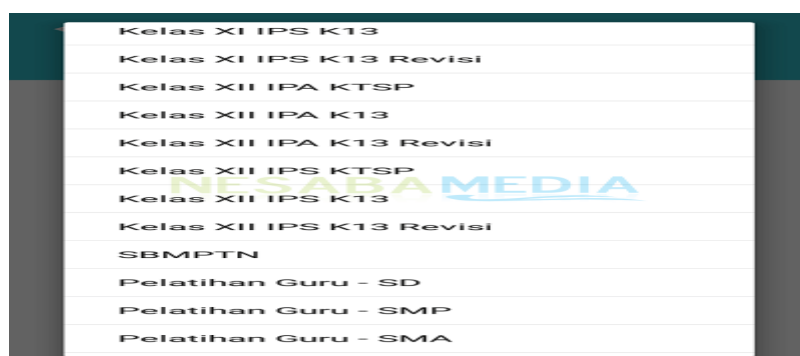
1. Silakan pilih layanan pertama yaitu ruang belajar.



2. Setelah itu Anda harus memilih kelas dengan cara pilih pada **menu dropdown Pilih Kelas** yang diberi tanda panah merah berikut.



3. Kemudian silakan **pilih kelas dan kurikulum** yang sesuai dan Anda inginkan.



4. Selanjutnya silakan **pilih mata pelajaran** yang tersedia.



5. Maka akan muncul beragam topik atau materi mulai dari yang gratis hingga yang berbayar atau langganan. Anda dapat mencoba terlebih dahulu dengan melihat materi gratis. Silakan **pilih materi** yang berlabel FREE.



6. Selanjutnya pilih pada video pertama atau Anda juga dapat mendownloadnya.



1. Bahan dan Metode

Kegiatan PkM berlangsung pada semester genap Tahun Ajaran 2020/2021 di SMP Negeri 1 Hutabayuraja Kabupaten Simalungun. Mitra kegiatan adalah para guru SMP Negeri 1 Hutabayuraja Kabupaten Simalungun. Beberapa bentuk dukungan yang diberikan oleh mitra antara lain: (1) menyiapkan jadwal dan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada

masyarakat, (2) memberikan bantuan kepada tim pelaksana berupa sarana dan prasarana dalam kegiatan yang akan dilaksanakan, (3) mendata guru-guru yang akan mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat, (4) menginformasikan jadwal dan tempat kegiatan kepada guru-guru yang akan mengikuti kegiatan.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan atau praktik ini peserta akan mempraktikkan secara optimal tata cara penggunaan dan penerapan pembelajaran daring (online) sesuai arahan atau petunjuk yang diberikan oleh tim pengabdian. Tim pengabdian akan memandu peserta dalam mengaplikasikan secara langsung materi yang disajikan oleh tim pengabdian. Kemudian peserta akan diberi tugas mandiri yang dikerjakan secara individu yang akan dibimbing oleh tim pengabdian. Sejalan dengan itu dalam prosesnya para peserta juga akan diminta untuk mengisi kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilakukan. Untuk melihat persepsi peserta terkait dengan pemahaman peserta dalam menggunakan aplikasi *ruang guru*.

2. Hasil dan Pembahasan

Gambaran objek kegiatan

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi ruang guru dapat dilihat dari antusiasme peserta dalam merespon kegiatan ini dengan sangat baik. Sebelum dilakukan kegiatan tersebut, persepsi guru mengenai pembelajaran daring masih tergolong sedang, jika dilihat dalam bentuk persentase, penerapan model pembelajaran daring 50% sudah menerapkan namun belum maksimal sedangkan 50% belum sepenuhnya melaksanakan dengan baik. Setelah kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan, tim memberikan survey kepada para peserta untuk memilih empat kategori pilihan respon yang terdiri dari: sangat bermanfaat, bermanfaat, kurang bermanfaat, dan tidak bermanfaat.

Setelah diberikan arahan dan penjelasan mengenai pembelajaran daring (online) maka dapat dilihat persepsi guru menjadi lebih luas dalam memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pembelajaran daring, sehingga pembelajaran dapat tetap berjalan dengan optimal dan materi pelajaran tersampaikan dengan baik dan efektif.

Tabel 1. Respon peserta terhadap Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SD Negeri 091316 Pematang Raya

No.	Opsi	Presentase
1	Sangat bermanfaat	85%
2	Bermanfaat	15%
3	Kurang bermanfaat	0
4	Tidak bermanfaat	0



Gambar 1. Lokasi SMP Negeri 1 Hutabayuraja



Gambar 2. Tim Pengabdian mensosialisasikan Penggunaan Ruang Guru



Gambar 3. Guru mengaplikasikan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru

Pembahasan

Pada umumnya peserta sosialisasi menyatakan bahwa kegiatan sosialisai ini sangat memberikan manfaat yang baik, dapat dilihat dari persentase yaitu sebanyak 85% dari peserta, dan selebihnya 15% menyatakan bahwa kegiatan ini bermanfaat. Tim pengabdian yang menyampaikan materi juga dinilai baik dan dapat menjelaskan dengan ramah dan jelas. Para peserta yang adalah guru menyadari bahwa *ruang guru* ini dibutuhkan sekali sebagai alternatif pilihan media belajar dimana siswa sangat antusias belajar dengan menggunakan gadget atau perangkat digital lainnya. Hal ini yang semakin memotivasi guru untuk senantiasa memperbaharui pengetahuannya dalam bidang digital. Para peserta juga menyatakan bahwa apa yang mereka terima sangat jelas, bisa dipahami secara baik sehingga mereka bisa melakukan simulasi baik dengan cara dibimbing maupun melakukan praktik dengan sendirinya, para peserta sudah mampu secara langsung mengoperasikan aplikasi *ruang guru*.

Pada pelatihan pembelajaran daring ini juga terdapat materi evaluasi pembelajaran daring yang disertai dengan praktik oleh seluruh peserta. Seluruh guru SMP Negeri 1 Hutabayuraja yang mengikuti pelatihan juga mengatakan bahwa dengan menggunakan Google Form dan Quiz dapat mempermudah para guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran daring. Pembelajaran juga menjadi tidaklah monoton karena dapat divariasikan dengan menggunakan aplikasi *ruang guru*. Aplikasi *ruang guru* disimpulkan sangatlah efektif.

3. Kesimpulan dan Saran

Kegiatan sosialisasi bagi guru-guru SMP Negeri 1 Hutabayuraja khususnya dalam penggunaan Ruang Guru direspon sangat baik dan dianggap sangat membantu proses pembelajaran daring di waktu mendatang. Hal ini sekaligus mengubah pemikiran bahwa penggunaan aplikasi tidaklah sulit seperti yang dibayangkan sebelumnya.

Sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh tim pengabdian, dapat juga disimpulkan bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan pengaruh yang positif pada guru-guru SMP Negeri 1 Hutabayuraja. Secara keseluruhan, sosialisasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang penggunaan *aplikasi ruang guru*, namun juga secara umum dalam hal mempersiapkan media pembelajaran yang menarik di masa pandemi.

4. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya ucapkan kepada Guru-guru SMP Negeri 1 Hutabayuraja yang telah meluangkan waktunya dalam kegiatan sosialisasi ini sehingga bisa berjalan dengan baik. Terimakasih juga kepada seluruh tim pengabdian yang bekerja keras dalam kegiatan ini.

5. Daftar Rujukan

- Abidin, Z., Rumansyah, Arizona, K., (2020) Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. pendidikan dan kebudayaan.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55-613
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research, 4(2), 30-36.
- Riyana. C. (2020) Konsep Pembelajaran Online. Depok. PT Raja Grafindo Persada