

Media Pembelajaran Ruang Guru Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0

Dwi Amanda¹, Kenanga Safitri², Veri Ferdiansyah³, Nurbaiti Nurbaiti⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

E-mail : adwi90081@gmail.com¹, kenangasafitri2003@gmail.com², veri.ferdians05@gmail.com³, nurbaiti@uinsu.ac.id⁴

Abstract. *The Industrial Revolution 4.0 has substantially changed human life, work and social interactions. The learning process experiences many innovations along with very fast digital developments and technological advances. At the beginning of the industrial revolution 4.0 there were many new innovations, especially in the education sector, one of which was the Ruangguru application. The progress of the country depends on good education. This research uses a qualitative approach and library research as methods, with researchers as the main tool. The data collection method is qualitative, and data analysis is inductive. Problems are discovered and explained through research. At first, the researcher only understood the problem in general, after that, the researcher concluded more specifically. By using the literature review method, the researcher diligently examined the required documents. The existence of "Ruangguru" changes the teacher's work to be more productive and positive.*

Keywords: *Industrial Revolution 4.0, Ruangguru, Education*

Abstrak. Revolusi Industri 4.0 secara substansial mengubah kehidupan manusia, pekerjaan, dan interaksi sosial. Proses pembelajaran mengalami banyak inovasi seiring dengan perkembangan digital dan kemajuan teknologi yang sangat cepat. Di awal revolusi industri 4.0 ada banyak inovasi baru terutama di bidang pendidikan salah satunya yaitu aplikasi Ruangguru. Kemajuan negara bergantung pada pendidikan yang baik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian kepustakaan sebagai metode, dengan peneliti sebagai alat utama. Metode pengumpulan data adalah kualitatif, dan analisis data adalah induktif. Permasalahan ditemukan dan dijelaskan melalui penelitian. Pada awalnya, peneliti hanya memahami masalah secara umum setelah itu, peneliti menyimpulkan secara lebih khusus. Dengan menggunakan metode tinjauan pustaka, peneliti dengan tekun meneliti dokumen-dokumen yang diperlukan. Dengan adanya "Ruangguru" mengubah pekerjaan guru menjadi lebih produktif dan positif.

Kata Kunci : Revolusi Industri 4.0, Ruangguru, Pendidikan

PENDAHULUAN

Saat ini, globalisasi telah membuka era baru yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0. (Schwab, 2017) menyatakan dalam *The Fourth Industrial Revolution* bahwa dunia telah mengalami empat kali revolusi industri. Revolusi Industri 1.0 pada abad ke-18 karena penemuan mesin uap yang memungkinkan produksi massal, Revolusi Industri 2.0 pada abad ke-20 karena penggunaan listrik yang lebih murah, Revolusi Industri 3.0 pada tahun 1970 karena komputerisasi, dan Revolusi Industri 4.0 sendiri pada tahun 2000. Tahun 2010-an intelektual dan objek Internet berfungsi sebagai dasar pergerakan dan interaksi manusia-mesin. Menurut Ahli Ekonomi Jerman Schwab (2017), Ketua Eksekutif World Economic Forum (WEF) teori Revolusi Industri 4.0 menyatakan bahwa "Revolusi Industri 4.0 secara fundamental mengubah kehidupan cara orang bekerja dan berkomunikasi dengan orang lain."

Proses pembelajaran mengalami banyak inovasi seiring dengan perkembangan digital dan kemajuan teknologi yang sangat cepat. Pada awal revolusi industri 4.0, ada banyak inovasi baru, terutama di bidang pendidikan. Untuk memajukan negara, semua orang menginginkan pendidikan yang baik. Generasi yang lebih baik akan memiliki dampak positif pada kemajuan Negara jadi Revolusi Industri 4.0 tidak perlu ditakuti. Revolusi ini mungkin memberi generasi muda kesempatan untuk membantu perekonomian negara. Pelajar Indonesia sebagai penerus bangsa dapat dengan mudah mengakses berbagai jenis pembelajaran melalui media online.

Penulis mengambil judul ini karena semakin berkembangnya teknologi di bidang pendidikan salah satunya adalah aplikasi "Ruangguru" yang merupakan aplikasi pendidikan terlengkap yang dapat menangani segala kesulitan belajar. Aplikasi ini berbasis online dan dapat digunakan di smartphone dan laptop. Sistem tata kelola pembelajaran di Ruangguru memungkinkan anak-anak belajar melalui konten audio, visual, dan audio visual. Aplikasi "Ruangguru" menyediakan ribuan contoh soal yang disesuaikan dengan kurikulum Indonesia saat ini. Aplikasi "Ruangguru" dirancang khusus oleh guru-guru terbaik untuk tingkat sekolah dasar, tingkat menengah dan tingkat atas sesuai dengan kurikulum nasional. Dengan menggunakan aplikasi "Ruangguru", anggota forum diskusi dapat memperoleh pengetahuan baru, dan mereka dapat berkomunikasi dengan guru dan satu sama lain untuk mendiskusikan masalah akademik.

Tidak diragukan lagi, sistem pendidikan di Indonesia harus mengikuti perkembangan yang sepenuhnya berbasis teknologi informasi. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sekarang menjadi akrab bagi masyarakat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin mendorong upaya perbaikan proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK menjadi salah satu faktor yang mempercepat proses transformasi pembelajaran pada anak karena adanya smartphone dan laptop meningkatkan perkembangan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian kepustakaan sebagai metode. Dengan peneliti sebagai alat utama metode pengumpulan data adalah kualitatif dan analisis data adalah induktif. Permasalahan ditemukan dan dijelaskan melalui penelitian. Pada awalnya, peneliti hanya memahami masalah secara umum. Setelah itu peneliti memulai penelitiannya. Dengan menggunakan metode tinjauan pustaka, peneliti dengan tekun meneliti dokumen-dokumen yang diperlukan. Data yang dilaporkan adalah data yang dikumpulkan oleh organisasi pengumpul data dan didistribusikan kepada komunitas pengguna data. Sumber

kepustakaan seperti buku-buku, jurnal, artikel, dan sumber lainnya yang relevan adalah sumber dari mana data ini diperoleh.

HASIL & PEMBAHASAN

A. Hakikat Pendidikan

Menurut Pasal 20 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, sistem pendidikan nasional didefinisikan sebagai berikut: “Sistem pendidikan adalah suatu organisasi kemasyarakatan yang bertujuan membantu seluruh warga negara Indonesia menjadi penduduk yang bermutu, mampu dan proaktif dalam mengatasi permasalahan sehari-hari yang terus menerus muncul. Tujuan pendidikan nasional yang dibentuk dengan peraturan SISDIKNAS adalah mengembangkan peserta didik menjadi individu yang sadar diri, menghormati dan menjunjung tinggi Yang Maha Esa, memiliki kemuliaan, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Mereka juga harus menjadi warga negara yang berkomitmen penuh terhadap negaranya.

Berdasarkan sistem pendidikan nasional dan tujuannya, jelas bahwa setiap komponen pendidikan nasional harus teliti dalam segala bidang dan disiplin ilmu serta ikut serta dalam pesatnya kemajuan masyarakat modern, seperti teknologi. Hal ini jelas menunjukkan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk membantu masyarakat agar lebih sadar akan visi, keterampilan, dan kepribadian yang tidak mematikan yang dapat berdampak negatif pada masyarakat jika tidak dipahami dengan baik. Pada tingkat menengah, sebagian besar sekolah menerapkan sistem sekolah formal, karena Sabtu dan Minggu adalah hari libur siswa berangkat ke sekolah mulai pukul 07.30 hingga 16.00. Siswa memiliki gaya hidup yang berbeda karena kesibukan mereka dalam kelas dan pekerjaan rumah mereka serta tantangan yang muncul. Gaya hidup seseorang secara keseluruhan menggambarkan interaksinya dengan lingkungannya menurut Kotler dan Keller (2009: 175). Lifestyle dianggap sebagai bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang dapat berubah seiring dengan perkembangan zaman atau keinginan untuk mengubah gaya hidup seseorang seiring dengan kemajuan zaman. Lingkungan memengaruhi gaya hidup setiap orang. Mengikuti tren saat ini mungkin menyenangkan bagi sebagian orang tetapi mungkin tidak menyenangkan bagi orang lain yang hidup dengan fasilitas terbatas. Aplikasi ruang guru diperlukan untuk digunakan, ini memerlukan smartphone dan koneksi internet yang baik. Selain itu, karena pengguna harus mendaftar sebelum dapat mengikuti kelas di aplikasi Ruangguru, siswa mungkin tidak tertarik untuk menggunakannya.

B. Peran Media Pembelajaran Ruangguru Berbasis Teknologi

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menunjukkan hal-hal, ide, proses, atau prinsip tertentu sehingga terlihat lebih realistis dan konkret. Hal ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret yang akan mendorong dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyerap dan mengingat apa yang mereka pelajari. Siswa dapat memperoleh sikap positif terhadap pelajaran dan proses pembelajaran melalui media Ruangguru. Jika metode yang tepat digunakan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk mencintai apa yang mereka pelajari. Apabila seorang guru tahu cara menggunakan media secara bijak dan tepat, mereka dapat menyajikan materi secara efektif dan efisien (Nursamsu, 2017). Media pendidikan membantu proses pembelajaran, menurut Cecept Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8), dan berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan dengan cara yang jauh lebih baik dan ideal. Sangat penting untuk menggunakan bahan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan dasar dan menarik perhatian siswa. Ini dilakukan agar guru dan siswa lebih mudah melihat dan memahami materi.

Media pembelajaran Ruangguru adalah alat pendidikan yang membantu guru menyampaikan pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan bantuan media ini, siswa akan terdorong untuk menulis, berbicara, dan merangsang imajinasi mereka, sehingga proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efisien dan dapat tercipta hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa.

Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat pendidikan yang lebih signifikan, antara lain sebagai berikut:

1. Materi pelajaran dapat disajikan dan dipahami dengan lebih efektif.
2. Pendidikan menjadi lebih jelas dan ringkas.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Memanfaatkan waktu dan sumber daya dengan lebih baik.
5. Hasil siswa belajar meningkat.
6. Media memungkinkan pendidikan berlangsung dimana saja dan kapan diperlukan.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap kurikulum dan proses pembelajaran.
8. Mengalihkan fokus guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

C. Media Pembelajaran Ruangguru berbasis Teknologi Informasi (TI) di Zaman Revolusi Industri 4.0

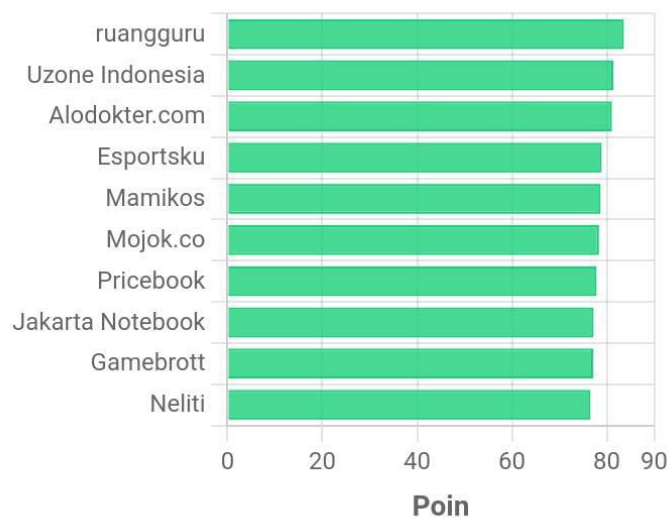
Schwab (2017), seorang teknisi asal Jerman yang juga pendiri dan Ketua Eksekutif World Economic Forum, memperkenalkan "revolusi 4.0" sebagai tahap awal revolusi industri. Sebuah revolusi yang secara substansial mengubah cara kita berinteraksi satu sama lain, bekerja, dan hidup. Dengan segala konsekuensinya, revolusi industri 4.0 akan membawa banyak perubahan. Industri akan menjadi lebih efisien dan kompak. Namun, risiko juga dapat muncul, seperti kekurangan sumber daya manusia karena mesin menggantikan mereka. Digitalisasi, optimalisasi dan pengurangan produksi, otomasi dan adaptasi, interaksi manusia-mesin, peningkatan nilai layanan dan bisnis, dan pertukaran dan transmisi data otomatis dan penggunaan teknologi informasi adalah beberapa ciri era revolusi industri. Akhir-akhir ini, kehidupan manusia menghadapi banyak masalah yang merambah berbagai sistem kehidupan. Salah satu masalah yang muncul dalam revolusi industri 4.0 adalah sistem pendidikan. Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa masyarakat menginginkan kehidupan berbasis digital bagi dirinya. Misalnya, mereka ingin bisa mengatur waktu, tenaga, dan emosi dengan menggunakan berbagai aplikasi di smartphone atau gadget lainnya. Namun, sangat disayangkan bahwa berbagai faktor menyebabkan banyak anak bangsa atau generasi muda tidak dapat menerima pendidikan. Memanfaatkan media telepon atau perangkat elektronik sebagai alat pendidikan dan rekreasi adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan.

Untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, Ruangguru berkomitmen untuk bekerja sama dengan pemerintah lokal. Tahun lalu, Ruangguru berhasil bekerja sama dengan 32 dari 34 provinsi Indonesia dan lebih dari 326 kota dan kabupaten. Selain itu, Ruangguru menawarkan esai ujian online, pasar les privat, layanan les on-demand, dan video pembelajaran berlangganan. Sistem manajemen pembelajaran yang disediakan oleh Ruangguru memungkinkan guru dan siswa untuk mengelola kegiatan pembelajaran di kelas virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang berisi materi yang sesuai dengan kurikulum di Indonesia saat ini. Aplikasi Ruang Guru dirancang khusus oleh guru terbaik dan berpengalaman dan mencakup sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas sesuai Kurikulum Nasional. Guru Lounge memiliki banyak fitur bermanfaat, termasuk ruang belajar, ruang bimbingan online, ruang pelatihan digital, ruang ujian, ruang bimbingan, dan ruang kelas. Dengan video dan soal latihan, ruang belajar membantu siswa membuat pelajaran yang menyenangkan. Ruang les online membantu siswa menyelesaikan soal-soal latihan yang belum dipahami dan memungkinkan mereka untuk bertanya langsung di ruang les online. Siswa di seluruh Indonesia dapat belajar dalam kelompok online melalui program pelatihan digital.

Siswa dapat melihat hasil mereka di ruang ujian, yang juga dapat membantu mereka mempersiapkan ujian semester, ujian nasional, dan Penerimaan Umum Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Tempat les dapat menemukan dan menghubungi guru privat terbaik yang siap membantu masalah pendidikan. Layanan sistem manajemen tersedia sebagai alat pendidikan untuk pendidik dan siswa. Kini ruangguru berada di urutan pertama dari sepuluh startup teratas di Indonesia. Ruang Guru memiliki skor sebesar 83,55 poin dibandingkan dengan startup lain, menurut data yang dikumpulkan oleh startup ranking per 20 juni 2023.

10 Startup Teratas di Indonesia

Sumber: Startup Ranking



KESIMPULAN

Membangun posisi guru ke arah yang lebih menguntungkan dan produktif sebuah revolusi yang secara substansial mengubah cara kita berinteraksi satu sama lain, bekerja, dan hidup. Akhir-akhir ini, kehidupan manusia menghadapi banyak masalah yang merambah berbagai sistem kehidupan. Hal yang paling mendasar, seperti pendidikan, harus dimulai dan dikemas dari masalah tersebut.

Aplikasi ruangguru memiliki berbagai fitur yang dapat membantu termasuk ruang belajar, ruang bimbingan belajar, ruang pelatihan digital, ruang ujian, ruang bimbingan belajar, dan ruang kelas. Ruang belajar online membantu menyelesaikan soal-soal latihan yang belum dipahami, dan siswa dapat mengajukan pertanyaan langsung di ruang belajar online. Siswa dapat melihat hasil mereka dan dibantu dalam mempersiapkan ujian semester, ujian nasional, dan Penerimaan Umum Masuk Perguruan Tinggi Negeri. Berdasarkan data yang dihimpun

startup ranking per 20 Juni 2023, ruang guru memiliki skor sebesar 83,55 poin dibandingkan dengan startup yang lain.

Namun, diakui secara luas bahwa banyak generasi muda dari generasi tua tidak dapat memperoleh manfaat dari pendidikan karena berbagai faktor. Salah satu hal yang paling mudah dilakukan adalah dengan menggunakan smartphone atau gadget lain sebagai alat edukasi dibandingkan sebagai sarana hiburan. Sistem manajemen pembelajaran yang disediakan Ruangguru memungkinkan guru dan siswa mengawasi kegiatan pembelajaran online. diperluas dengan bank mata pelajaran yang berisi materi-materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Rahmadani, Nindi Silvia, and Mia Setiawati. "Aplikasi Pendidikan Online "Ruang Guru" sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3.2 (2019): 241-246.
- Firmadani, Fifit. "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2.1 (2020): 93-97.
- Budiyono, Budiyono. "Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era revolusi 4.0." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6.2 (2020): 300-309.
- Rahim, Fanny Rahmatina, Dea Stevani Suherman, and Murtiani Murtiani. "Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 3.2 (2019): 133-141.
- Damayani, Antika, and S. U. Harsono. *Penggunaan Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Siswa Unggul SMAN 1 Baturetno*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.
- Basmantra, Ida Nyoman, Ni Wayan Widhiasthini, and Ida Ayu Indah Purwita. "The Pengaruh Digital Marketing dan Lifestyle Terhadap Keputusan Pengguna Mobile Learning (Ruang Guru) di Industri 4.0." *Eqien-Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 9.2 (2022): 224-235.
- Marini, Yushita, et al. "APLIKASI RUANG GURU UNTUK PEMBELAJARAN DI ERA COVID-19." *DIRASATUL IBTIDAIYAH* 1.2 (2021): 198-214.