

APLIKASI RUANG GURU UNTUK PEMBELAJARAN DI ERA COVID-19

Yushita Marini¹, Nisha Marina², Muhammad Muslim Nasution³, Maulana Arafat Lubis⁴, Irda Suriani⁵

^{1,2}Universitas Terbuka UPBJJ Medan ³Universitas Medan Area

^{4,5}Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan

yushita@ecampus.ut.ac.id; nisha@ecampus.ut.ac.id muhhammadmuslimnasution@staff.uma.ac.id;
maulanaarafat@iain-padangsidempuan.ac.id; irdaharahap@gmail.com

Abstract

The COVID-19 era requires the world of education to transform its learning system towards application-based digitalization. The current learning application that is widely discussed is Ruangguru. Ruangguru is an application that is intended to help students learn because the content is based on subjects by the curriculum in Indonesia. This study aims to explore the effectiveness of the Ruangguru application for learning, especially in the scope of elementary schools. This research method is descriptive quantitative through the survey. The population of this study were elementary/MI students in the city of Padangsidempuan, North Sumatra. The sampling technique used in this study is probability sampling which includes simple random sampling, so the number of students who respond is 81 people. Data collection techniques using a Google Form-assisted questionnaire. Analysis of research data using descriptive statistics assisted by STATCAL software. The results of this study found data that the Ruangguru application seemed to be effectively used for learning for SD/MI students in the Padangsidempuan City area of North Sumatra Province during the COVID-19 pandemic with an average percentage of 80.25%.

Keywords: *Ruangguru application; Learning; COVID-19*

Abstrak

Era COVID-19 menuntut dunia pendidikan bertransformasi sistem pembelajarannya menuju digitalisasi berbasis aplikasi. Aplikasi pembelajaran saat ini yang banyak diperbincangkan ialah Ruangguru. Ruangguru adalah aplikasi yang diperuntukkan membantu siswa dalam belajarnya karena isinya berdasarkan mata pelajaran yang sesuai kurikulum di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri keefektifan aplikasi Ruangguru untuk pembelajaran khususnya di lingkup sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif melalui survei. Populasi penelitian ini adalah siswa SD/MI yang berada di wilayah Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *probability sampling* yang meliputi *simple random sampling*, jadi siswa yang merespon berjumlah 81 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner berbantuan *Google Form*. Analisis data penelitian memakai statistik deskriptif berbantuan *software* STATCAL. Hasil penelitian ini menemukan data bahwa aplikasi Ruangguru terlihat efektif digunakan untuk pembelajaran bagi siswa SD/MI di wilayah Kota Padangsidempuan Provinsi Sumatera Utara selama masa pandemi COVID-19 dengan memiliki rata-rata persentase 80,25%.

Kata kunci: Aplikasi Ruangguru; Pembelajaran; COVID-19

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang luar biasa pada kesehatan global, perawatan medis, ekonomi dunia (Cutler, 2020; Yen et al., 2021), bahkan pada pendidikan

dunia. Akibat pandemi COVID-19, teknologi menjadi peran yang sangat penting bagi kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia. Hal ini juga disampaikan oleh Rafique et al. (2021) bahwa teknologi telah memainkan peran penting selama proses *e-learning*. Berbagai perangkat Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK) seperti komputer desktop, laptop, *smartphone*, perangkat pintar, koneksi internet, dan platform pembelajaran *online* (perangkat lunak/aplikasi seluler) sangat penting untuk *e-learning*. Para pelajar harus memiliki akses ke beberapa untuk berhasil berpartisipasi dalam *e-learning*. Selain itu, mereka dapat menggunakan berbagai jenis alat komunikasi untuk berkomunikasi satu sama lain dan pendidik mereka untuk berbagi informasi dan pengetahuan dengan mudah. Ada berbagai alat asinkron (diskusi berulir, e-mail) dan sinkron (obrolan langsung, panggilan audio/video langsung, pesan instan), yang tersedia secara luas dan sangat ramah pengguna (Sosial et al., 2020).

Berkembangnya *e-learning* dalam dunia pendidikan memberikan dampak yang besar pada tingkatan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini diikuti dengan banyaknya *e-learning* yang dapat digunakan oleh pelajar seperti Ruangguru, Edmodo, Google Classroom dan masih banyak lagi. Semakin banyak *e-learning* yang digunakan pada proses belajar, maka dengan ini paradigma pendidikan juga mengalami pergeseran menjadi *student centered learning* (Amalia et al., 2020).

Ascough (Baber, 2021) menyatakan bahwa dalam pengajaran *online*, tugas utama pendidik tidak hanya mengunggah materi, memposting penjelasan atau ringkasan tentang topik yang diberikandan menerima e-mail, tetapi pendidik harus menyediakan lingkungan bagi pelajar di mana mereka dapat berinteraksi dengan pendidik untuk mendiskusikan suatu masalah yang muncul di kelas.

Bertepatan dengan COVID-19 yang menuntut program *home learning*, aplikasi Ruangguru menjadi alternatif solusi bagi pelajar untuk belajar mandiri di rumah (Suryandari & Singgih, 2021). Sampai saat ini aplikasi atau situs *e-learning* berkembang sangat pesat. Terdapat beberapa aplikasi *e-learning* di Indonesia, dari mulai yang berbayar sampai yang gratis, salah satunya aplikasi Ruangguru (Giovani et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Helmi & Evanita (2020) menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Sebab, penggunaan aplikasi Ruangguru yang dipakai

pemelajar tidak lagi membutuhkan pergi ke luar rumah untuk mengikuti bimbingan belajar. Selain itu, aplikasi Ruangguru mengajak pemelajar untuk belajar secara mandiri.

Aplikasi Ruangguru adalah hasil dari difusi inovasi, hal ini berdasarkan teori difusi inovasi yang dipopulerkan oleh Everett M. Rogers dalam bukunya “Diffusion of Innovations” bahwa inovasi merupakan ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh seorang individu atau unit adopsi lainnya. Dengan kata lain, inovasi adalah suatu ide yang baru terhadap suatu individu. Kebaruan dari ide tersebut ditentukan dari reaksinya, jika sebuah ide tampak baru bagi individu maka itulah inovasi (Rogers, 2003).

Aplikasi Ruangguru telah memiliki izin operasional dengan nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018. Aplikasi Ruangguru menjadi aplikasi *mobile* pada pendidikan nonformal di Indonesia (Haris et al., 2019). Aplikasi Ruangguru menyediakan sistem pembelajaran yang bisa digunakan pemelajar dan pembelajar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di mana saja secara virtual. Aplikasi Ruangguru dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan pada kurikulum pendidikan di Indonesia, serta peralatan analisis hasil tes, pengguna dapat memanfaatkannya secara gratis. Konten yang terdapat di aplikasi Ruangguru mencakup jenjang pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah Republik Indonesia. Selain itu, aplikasi Ruangguru juga memiliki tutor ataupun pengajar terbaik dan berpengalaman di bidangnya masing-masing. Hal inilah yang menjadikan aplikasi Ruangguru termasuk aplikasi belajar terlengkap yang ada di Indonesia (Ginting, 2020).

Ruangguru merupakan industri teknologi terbesar di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pembelajaran. Aplikasi Ruangguru telah memiliki dua puluh dua juta pengguna dan mengelola tiga ratus ribu pendidik yang menawarkan jasa di lebih dari seratus bidang pelajaran. Ruangguru meningkatkan bermacam layanan belajar berbasis teknologi, tercantum layanan kelas virtual, platform ujian *online*, video belajar berlangganan, marketplace les privat, dan konten-konten pembelajaran lain yang dapat diakses lewat *website* serta aplikasi Ruangguru. Aplikasi Ruangguru sudah dipercaya buat bermitra dengan 32 (dari 34) Pemerintah Provinsi serta 326 Pemerintah Kota juga Kabupaten di Indonesia (Ruangguru, 2021). Selain itu, penghargaan telah diraih, seperti UNICEF Young Innovation Forum pada tahun 2015 dan Bubu Awards pada tahun 2016 kategori Indonesia Best Education Web (Arianto & Anuraga, 2020).

Konsep Ruangguru secara simpel mempertemukan antara guru les serta peserta didiknya dalam dunia maya. Selaku bagian dari aktivitas pendidikan, aplikasi Ruangguru membagikan inovasi yang menarik atensi para pelaksana pendidikan. Kemudahan akses, kelengkapan materi, serta pendidikan yang mengasyikkan telah menjadikan aplikasi Ruangguru jadi tenar dengan kilat(Lida & Eliya, 2019).

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yaitubagaimana efektivitas aplikasi Ruangguru di masa pandemi COVID-19?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data survei yang dilakukan secara *online*. Populasi untuk penelitian ini adalah siswa SD/MI di wilayah kota Padangsidempuan provinsi Sumatera Utara. Teknik sampelyang digunakan dalam penelitian ini ialah *probability sampling* yang meliputi *simple random sampling*. Sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini ialah 81 siswa SD/MI. Durasi penelitian ini berkisar1 bulan, yaitu pada bulan Mei tahun 2021.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner(angket). Kuesioner (angket) menggunakan skala *likert* yang mana nantinya akan disebarakan kepada responden melalui *Google Form* dan data dikumpulkan berkisar 1minggu lamanya. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen sebagai pedoman dalam memperoleh data di lapangan. Instrumen penelitiannya dapat dilihat pada tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Video dan teks yang ditampilkandi aplikasi Ruangguru membuat saya tertarik untuk belajar					
2.	Aplikasi Ruangguru membuat saya tertarik untuk belajar karena disampaikan disertai gambar dan animasi					
3.	Materi bergambar yang ditampilkan pada aplikasi Ruangguru memudahkan saya memahami serta mengingat informasi yang disampaikan					
4.	Materi yang ada di aplikasi Ruangguru membuat saya cepat paham					
5.	Saya sangat bersemangat mengikuti pelajaran pada aplikasi Ruangguru					
6.	Saya senang belajar sambil memakai aplikasi Ruangguru					

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif berbantuan *software* STATCAL (Statistical Calculator). STATCAL adalah *software* olah data dari hasil karya anak bangsa Indonesia yang bernama Prana Ugiana Gio dan Rezzy Eko Caraka dibuat pada tahun 2017 (Gio & Caraka, 2018; Azizan et al., 2021).

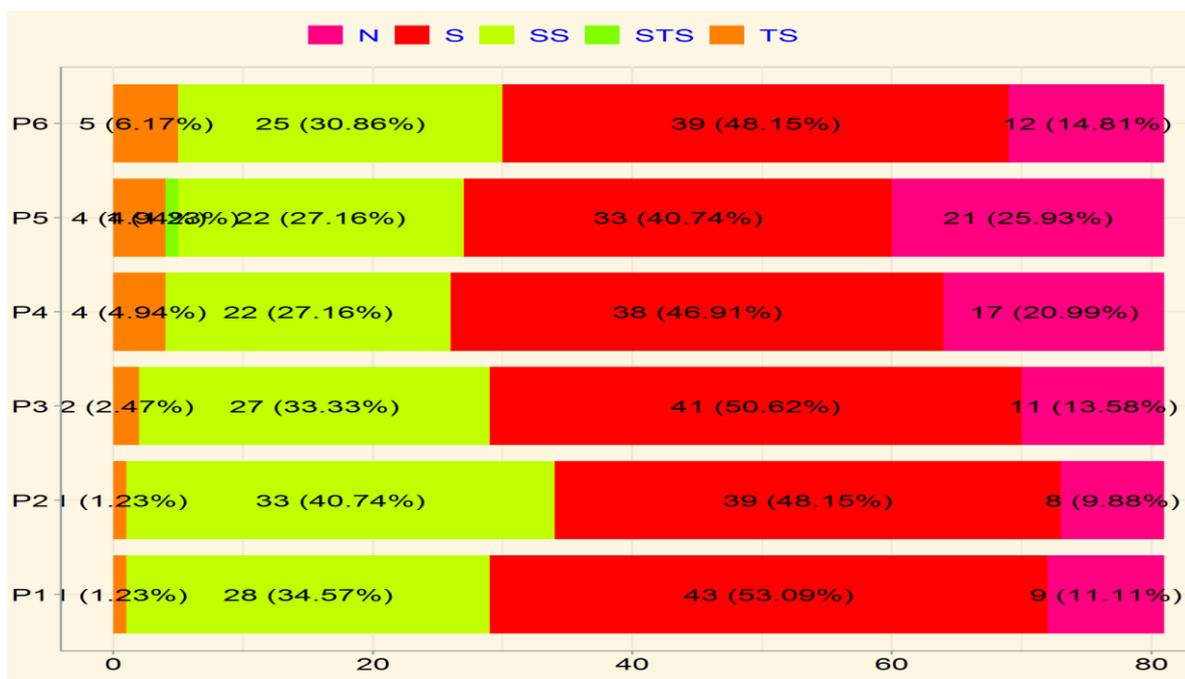
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Survei Aplikasi Ruangguru

	S	S	T	T	N	N	S	S	S	SS	Total of Frequency	Total of Percentage	m	m	m	s	m	m	
	T	T	S	S									i	a	e	d	o	e	
	S	S											n	x	n		d	d	d
P			1,		11		53		34							0,			
1	0	0	1	3	9	1	3	9	8	7	81	100%	2	5	21	8	4	4	
P			1,				48		40							0,			
2	0	0	1	3	8	88	9	5	3	4	81	100%	2	5	28	9	4	4	
P			2,		13		50		33							0,			
3	0	0	2	7	1	8	1	2	7	3	81	100%	2	5	15	4	4	4	
P			4,		20		46		27							0,			
4	0	0	4	4	7	9	8	1	2	6	81	100%	2	5	96	3	4	4	
P			1,		4,		25		40							0,			
5	1	3	4	4	1	3	3	4	2	6	81	100%	1	5	88	1	4	4	
P			6,		14		48		30							0,			
6	0	0	5	7	2	1	9	5	5	6	81	100%	2	5	04	4	4	4	

Dari tabel 2 di atas dapat dianalisis menggunakan *software* STATCAL yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Visualisasi Data Survei Aplikasi Ruangguru Via STATCAL

Berdasarkan tampilan tabel 2 dan gambar 1 di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk pertanyaan ke-1 (P1), terdapat 1 (1.23%) pelajar merespon Tidak Setuju, 9 (11.11%) pelajar merespon Netral, 43 (53.09%) pelajar merespon Setuju, 28 (34.57%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-2 (P2), terdapat 1 (1.23%) pelajar merespon Tidak Setuju, 8 (9.88%) pelajar merespon Netral, 39 (48.15%) pelajar merespon Setuju dan 33 (40.74%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-3 (P3), terdapat 2 (2.47%) pelajar merespon Tidak Setuju, 11 (13.58%) pelajar merespon Netral, 41 (50.62%) pelajar merespon Setuju dan 27 (33.33%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-4 (P4), terdapat 4 (4.94%) pelajar merespon Tidak Setuju, 17 (20.99%) pelajar merespon Netral, 38 (46.91%) pelajar merespon Setuju dan 22 (27.16%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-5 (P5), terdapat 1 (1.23%) pelajar merespon Sangat Tidak Setuju, 4 (4.94%) pelajar merespon Tidak Setuju, 21 (25.93%) pelajar merespon Netral, 33 (40.74%) pelajar merespon Setuju dan 22 (27.16%) pelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-6 (P6), terdapat 5 (6.17%) pelajar merespon Tidak Setuju, 12 (14.81%) pelajar merespon Netral, 39 (48.15%) pelajar merespon Setuju dan 25 (30.86%) pelajar merespon Sangat Setuju. Artinya, aplikasi Ruangguru terlihat efektif digunakan untuk pembelajaran bagi siswa SD/MI di wilayah Kota Padangsidimpuan

selama masa pandemi COVID-19 dengan memiliki rata-rata persentase 80,25%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru membuat siswa tertarik untuk belajar akibat adanya tersedia video dan teks, aplikasi Ruangguru membuat siswa tertarik untuk belajar karena disampaikan disertai gambar dan animasi, Materi bergambar yang ditampilkan pada aplikasi Ruangguru memudahkan siswa memahami serta mengingat informasi yang disampaikan, materi pelajaran yang ada di aplikasi Ruangguru membuat siswa cepat paham, aplikasi Ruangguru membuat siswa sangat bersemangat mengikuti pelajaran, dan siswa senang belajar sambil memakai aplikasi Ruangguru.

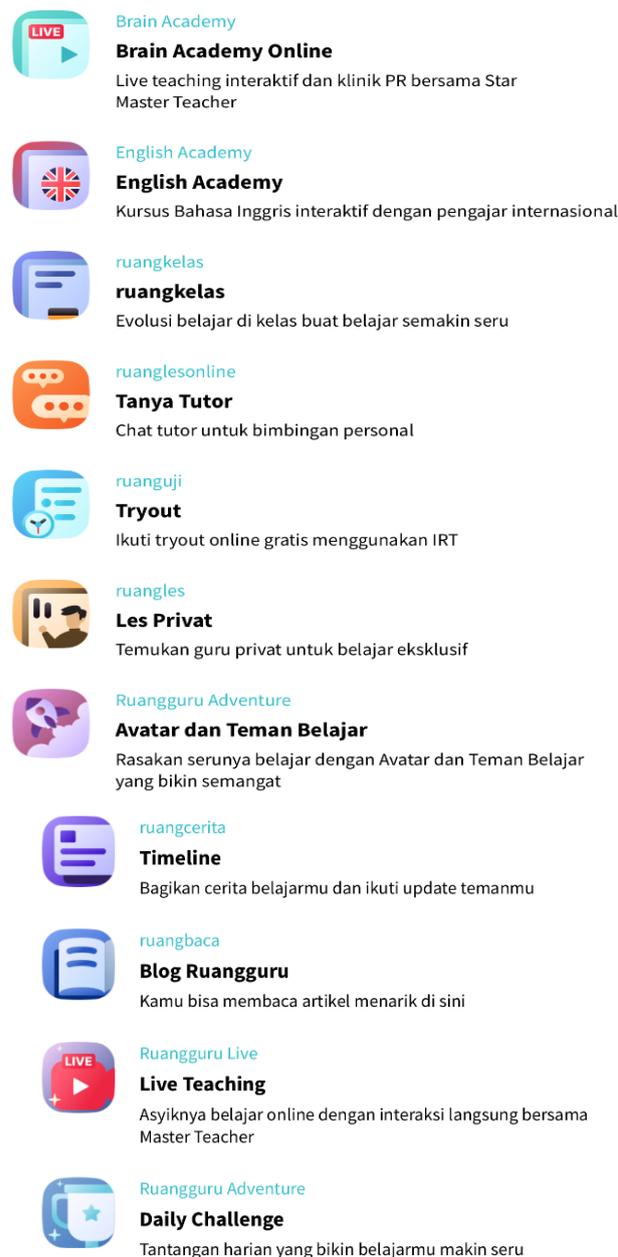
Uraian hasil penelitian di atas telah meyakinkan masyarakat bahwa aplikasi Ruangguru sangat efektif dalam membantu belajarnya siswa. Hal ini juga dinyatakan oleh (Fitri, 2020) bahwa aplikasi Ruangguru menjadi aplikasi bimbingan belajar *online* yang mampu memberikannya kemudahan serta terbilang cukup efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Hal ini juga pernah diteliti oleh Octaviani (2020), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru juga memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Aplikasi Ruangguru mulai didirikan pada tahun 2014 oleh Adamas Belva Syah Devara dan Iman Usman (Lubis et al., 2019). Aplikasi Ruangguru menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan dengan metode modern di era *Society 5.0*. Aplikasi Ruangguru bisa diunduh di *Playstore* ataupun *Appstore* secara gratis.



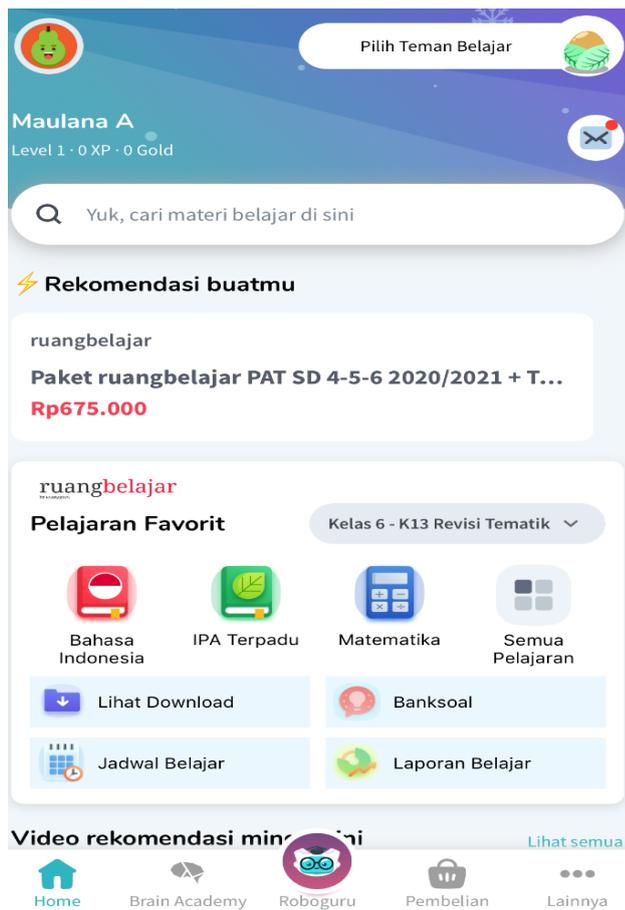
Gambar 2. Aplikasi Ruangguru

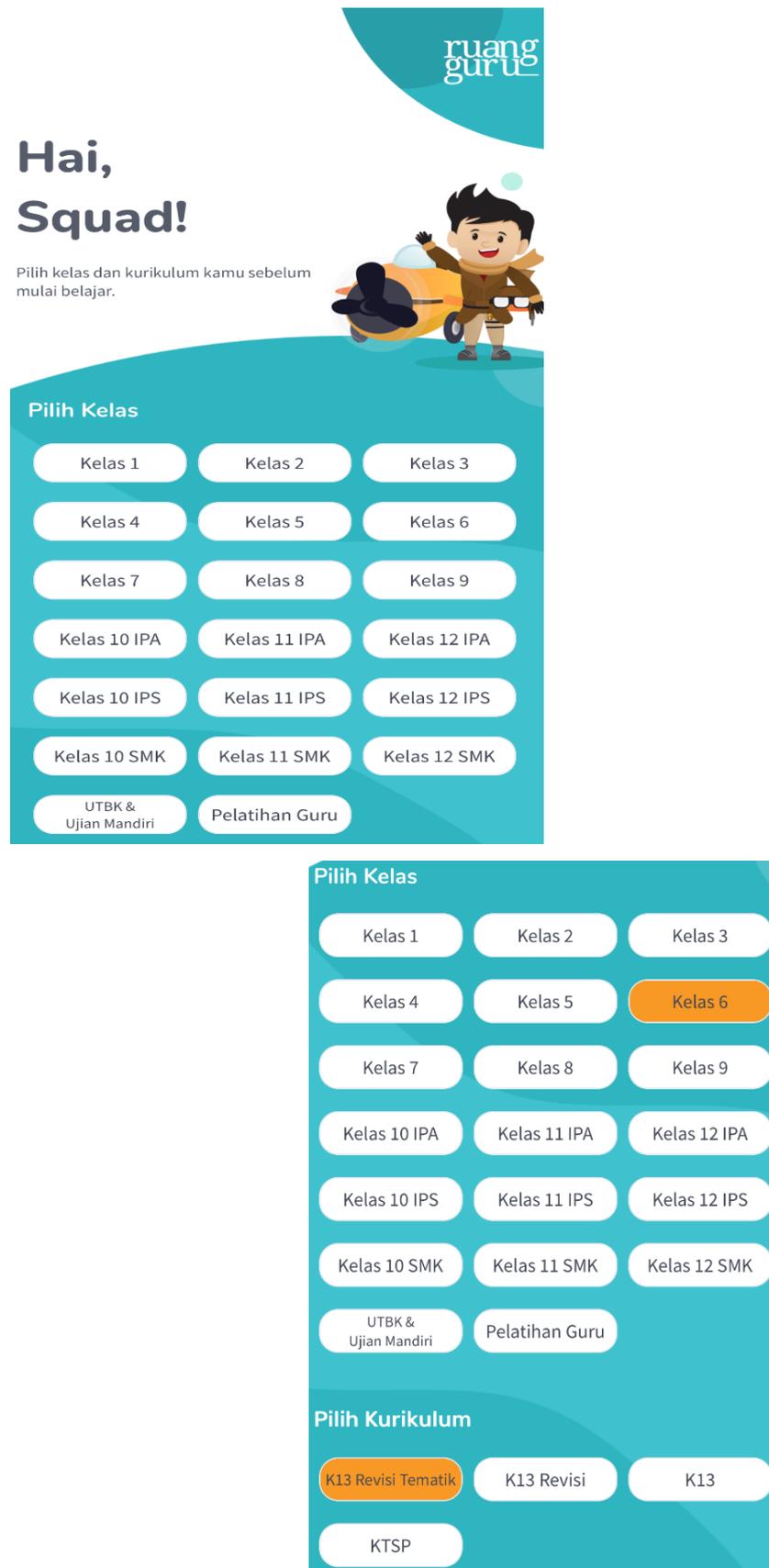
Aplikasi Ruangguru memiliki ruang belajar, ruang les, ruang les *online*, ruang uji, *digital bootcamp*, robo guru, ruang baca seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. Layanan Aplikasi Ruangguru

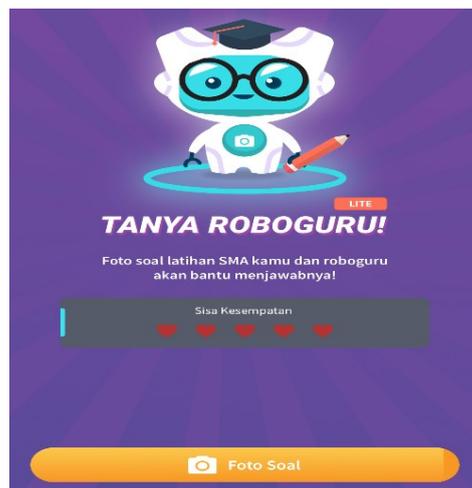
Berdasarkan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa dalam aplikasi Ruangguru memiliki fitur yang mampu membantu siswa dalam menghadapi kesulitan belajar. Aplikasi Ruangguru bertujuan untuk membangun suasana belajar yang mengasyikkan sehingga terjadi proses pembelajaran efektif, efisien, ekonomis, inovatif, dan komunikatif. Berikut fungsi dari beberapa fitur aplikasi Ruangguru pada gambar-gambar dan penjelasannya di bawah ini.





Gambar 4. Fitur Ruang Belajar

Gambar 4 di atas menunjukkan bahwa fitur ruang belajar pada aplikasi Ruangguru merupakan bimbingan belajar *online* yang di dalamnya terdapat video beranimasi, latihan soal, dan rangkuman berdasarkan pilihan kelas, pilihan tahun, pilihan kurikulum, dan pilihan jenjang yang kita inginkan. Adapun pilihan kelas terdiri dari kelas 1-6 tingkat SD/MI, kelas 1-3 tingkat SMP/MTs, kelas 1-3 tingkat SMA/MA/MAK, SBMPTN & STAN, dan Pelatihan Guru. Pada kelas 1-6 SD/MI, kelas 1-3 tingkat SMP/MTs, kelas 1-3 tingkat SMA/MA/MAK terdapat pilihan kurikulum. Kurikulum yang tersedia di aplikasi Ruangguru, yaitu kurikulum 2013 revisi tematik kurikulum 2013, kurikulum 2013 Revisi, dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kemudian ada kelas UTBK dan ujian mandiri serta kelas pelatihan guru terdiri dari strategi pembelajaran, perencanaan kurikulum, manajemen pendidikan, pembelajaran digital, wawasan pendidikan, keberagaman dalam pendidikan, kompetensi sosial guru, dan lingkungan belajar inklusif.



Gambar 5. Fitur Tanya Roboguru

Gambar 5 di atas menunjukkan fitur robo guru pada aplikasi android Ruangguru. Fitur ini merupakan mesin jawab otomatis yang menyediakan layanan berupa jawaban dari soal latihan diambil dari foto. Artinya, siswa tinggal foto soal, maka langsung keluar hasil jawabannya.

- 

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 6. Fitur Ruang Uji

Gambar 6 di atas menunjukkan fitur ruang uji pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini merupakan *tryout online* yang melatih kemampuan pengetahuan siswa dengan menjawab soal-soal secara *online* dimana saja dan kapan saja.

- 

Group Belajar Online dengan Kakak Tutor Standby
1 grup untuk 1 mata pelajaran, dari Matematika, Fisika, Sosiologi, sampai mata pelajaran persiapan masuk PTN ada semua! Selain itu disetiap grup belajar akan dipandu tutor berpengalaman untuk membantu kamu belajar
- 

Video Belajar di ruangbelajar
Ribuan video belajar beranimasi dan pembahasan soal bisa kamu tonton sepuasnya loh! Durasi videonya cuma 5-10 menit per video, dijamin ga akan bosan deh!
- 

Materi Belajar Lengkap
Ada modul, soal, tryout, webinar! Semua sesuai kurikulum, persis seperti di bimbell!
- 

Grup Belajar Online yang Seru
1 grup untuk 1 mata pelajaran, dari Matematika, Fisika, Sosiologi, sampai pelajaran masuk PTN ada semua!

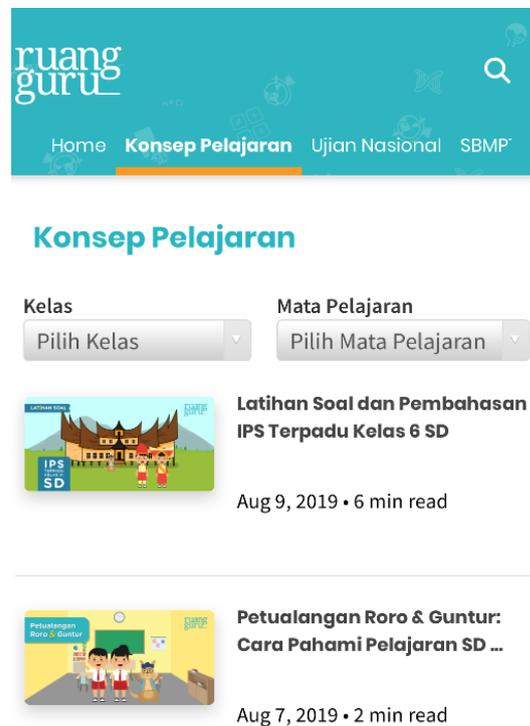
Gambar 7. Fitur Digital Bootcamp

Gambar 7 di atas menunjukkan fitur digital bootcamp di aplikasi Ruangguru. Fitur ini menyediakan grup belajar *online* untuk kelas 6 SD/MI. Artinya siswa bisa belajar dengan bersama-sama di seluruh Indonesia, di samping itu tetap dipantau oleh tutor *standby* agar proses belajar terarah dengan baik.



Gambar 8. Fitur Ruang Les *Online*

Gambar 8 di atas menunjukkan fitur ruang les *online* pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini menyediakan belajar secara *online* dengan cara *chat* tutor secara personal.



Gambar 9. Fitur Ruang Baca

Gambar 9 di atas menunjukkan fitur ruang baca pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini berisi bacaan materi pelajaran sesuai jenjang pendidikan. selain itu juga ada tips-tips belajar untuk mempersiapkan ujian nasional, SBMPTN, metode mengajar, bahkan sampai info kuliah maupun sukses kerja.



Gambar 10. Fitur Ruang Les

Gambar 10 di atas menunjukkan fitur ruang les pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini berfungsi untuk belajar lebih instan dan praktis dengan adanya pencarian guru privat yang siap datang ke rumah. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan sehingga menjadi suatu lingkup pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Ruang Lingkup Aplikasi Ruangguru

Layanan	Deskripsi
Ruangbelajar	Ada <i>journey</i> yang mana bisamelihat video-video belajar dan mengerjakansoal-soallatihan, gunamengasahkemampuan.
Ruang les	Bisamencari guru privat yang sesuaidengankriteria yang diinginkan.
Ruang les <i>online</i>	Bertujuanuntukbertanyalangsungdengan guru jikamempunyaisoalatau PR yang ingindijawab.
Ruang uji	<i>Platform tryout online</i> untukbisalatihan yang di dalamnyalangsungadapembahasertaanalisiskemampuanugunamengetahuiletakkelemahan.
<i>Digital bootcamp</i>	Ruang <i>digital bootcamp</i> adalahkelompokbelajarmelalu <i>chat</i> secara <i>online</i> , gunanyapenggunabisamendapatrekanbelajar se-Indonesia yang bisaberdiskusibersama, <i>sharing</i> pengetahuanterkaitmateri-materi di sekolah. Jadibisamemperolehkualitasilmu yang

sama.

Robo guru Tersedia menjawab soal latihan hanya dengan memfoto soal melalui kamera.

Ruangbaca Ruangbaca yang di dalamnya berisi kumpulan artikel dan bahan pelajaran di sekolah.

Andreas menyampaikan bahwa pembelajaran jarak jauh menjadi jalur kehidupan pendidikan selama pandemi COVID-19. Namun, peluang yang ditawarkan teknologi digital menjadi solusi sementara selama krisis (Oyediran et al., 2020). Passey menyarankan bahwa aplikasi digital dapat memungkinkan kegiatan pembelajaran yang lebih luas, semakin dapat diakses di rumah maupun di luar rumah (Sari et al., 2020).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa 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. Efektivitas pada aplikasi Ruangguru memperoleh nilai persentase 80,25%, itu artinya aplikasi tersebut dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran selama pandemi COVID-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., Sulistyono, R. T., Santoso, N., & Brata, A. H. (2020). ANALISIS KUALITAS E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 9(2), 217–227.
- Arianto, B. W., & Anuraga, G. (2020). Topic Modeling for Twitter Users Regarding the “Ruangguru” Application. *Jurnal ILMU DASAR*, 21(2), 149. <https://doi.org/10.19184/jid.v21i2.17112>
- Azizan, N., Lubis, M. A., Gio, P. U., & Marhamah. (2021). RESPON MAHASISWA PGMI TERHADAP PLATFORM WAKELET UNTUK PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 1–18.
- Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A study of South Korea. *International Journal of Management Education*, 19(2), 100503. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>

- Cutler, D. (2020). How Will COVID-19 Affect the Health Care Economy? *JAMA*, 323(22), 2237. <https://doi.org/10.1001/jama.2020.7308>
- Fitri, E. (2020). Analisis Sentimen Terhadap Aplikasi Ruangguru Menggunakan Algoritma Naive Bayes, Random Forest Dan Support Vector Machine. *Jurnal Transformatika*, 18(1), 71. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v18i1.2317>
- Ginting, Y. V. (2020). *PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA (Studi Korelasional Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Berastagi)*. Universitas Sumatera Utara.
- Gio, P. U., & Caraka, R. E. (2018). *Pedoman Dasar Mengolah Data dengan Program Aplikasi STATCAL*. USUpress.
- Giovani, A. P., Ardiansyah, A., Haryanti, T., Kurniawati, L., & Gata, W. (2020). ANALISIS SENTIMEN APLIKASI RUANG GURU DI TWITTER MENGGUNAKAN ALGORITMA KLASIFIKASI. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 115. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.679>
- Haris, C. A., WA, B. S., & Nasiri, A. (2019). PENERAPAN MODEL UTAUT2 UNTUK MENGEVALUASI APLIKASI RUANG GURU. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 3(2), 192–199.
- Helmi, M. H., & Evanita, S. (2020). Does Smartphone Use, Ruangguru Application, and Learning Motivation Affect Learning Achievement in Economic Subjects? *Proceedings of the 5th Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA-5 2020)*. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.201126.037>
- Lida, U. M., & Eliya, I. (2019). PERAN STARTUP DIGITAL “RUANGGURU” SEBAGAI METODE LONG DISTANCE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. *Jurnal Edulingua*, 6(2), 5–16.
- Lubis, M. A., Syafrilianto, & Azizan, N. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Siswa SD/MI di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Dan Workshop Akreditasi Sapto 4.0 “Penguatan Kelembagaan PGMI Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,”* 58–75.
- Octaviani, M. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Online Aplikasi Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa*. Universitas Serang Raya.
- Oyediran, W. O., Omoare, A. M., Owoyemi, M. A., Adejobi, A. O., & Fasasi, R. B. (2020). Prospects and limitations of e-learning application in private tertiary institutions amidst COVID-19 lockdown in Nigeria. *Heliyon*, 6(11), e05457. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05457>
- Rafique, G. M., Mahmood, K., Warraich, N. F., & Rehman, S. U. (2021). Readiness for Online Learning during COVID-19 pandemic: A survey of Pakistani LIS students. *The Journal of Academic Librarianship*, 47(3), 102346. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102346>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). FREE PRESS.

Ruangguru. (2021). *Tentang Ruangguru*. Ruangguru.Com.

Sari, Y. Y., Zulaiha, S., & Mulyono, H. (2020). The development of a digital application to promote parents' involvement in character education at primary schools. *Elementary Education Online*, 19(4), 2564–2570. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.19.04.001>

Sosial, A. J. I., Kebijakan, A., & Dasar, P. (2020). *ISLAM DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU Asriana Harahap Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tapanuli Pendahuluan*. 5(1), 96–105.

Suryandari, & Singgih, S. (2021). Video-based learning for “ learning from home ” solution in pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760, 012011. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012011>

Yen, M.-Y., Yen, Y.-F., Chen, S.-Y., Lee, T.-I., Huang, G., Chan, T., Tung, T., Hsu, L., Chiu, T.-Y., Hsueh, P.-R., & King, C.-C. (2021). Learning from the past: Taiwan's responses to COVID-19 versus SARS. *International Journal of Infectious Diseases*. <https://doi.org/10.1016/j.ijid.2021.06.002>