



PERAN APLIKASI RUANG GURU SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MEMOTIVASI BELAJAR

Amalliah

Universitas Bina Sarana Informatika

(Naskah diterima: 1 Juni 2019, disetujui: 28 Juli 2019)

Abstract

Tutoring becomes one of the even mandatory for students in dealing with subjects that are not easily schooled, the difficulties that are often faced by students the number of subjects and lack of creativity of teachers in explaining class is one option to seek tutoring outside of school, only time and costs become one the obstacles faced and also congestion added to the long school hours. The teacher room site is one alternative that provides ease of learning with easily and visually displayed material that can motivate students to learn and parents can also learn together and also monitor learning at home. By using learning motivation theory and the uses and gratifications theory where students have the desire and hope to achieve good grades and also find alternative ways of learning that are easy and interesting to understand, this encouragement is also what parents want to realize to motivate their children by enrolling children his children follow study hours outside school hours in the hope that their children can improve their achievement at school and can easily do their school assignments and learn together with their parents at home so that parents can continue to provide motivation to their children.

Keywords: *teacher room, tutoring, motivation*

Abstrak

Bimbingan belajar menjadi salah satu bahkan wajib bagi siswa dalam menghadapi mata pelajaran yang tidak mudah disekolah, kesulitan yang sering dihadapi siswa banyaknya matapelajaran dan kurangnya kreatifitas guru dalam menjelaskan dikelas menjadi salah satu pilihan untuk mencari bimbingan belajar diluar sekolah, hanya waktu dan biaya menjadi salah satu kendala yang di hadapi dan juga kemacetan ditambah lagi jam sekolah yang sudah panjang. Situs ruang guru menjadi salah satu alternative yang menyediakan kemudahan dalam belajar dengan materi yang ditampilkan dengan mudah dan visual semuanya itu dapat memotivasi belajar siswa dan orang tua juga dapat belajar bersama dan juga memantau pembelajaran di rumah. Dengan menggunakan teori motivasi belajar dan Teori *uses and gratifications* dimana para siswa memiliki keinginan dan harapan agar mecapai nilai dengan baik dan juga mencari alternative cara belajar yang mudah dan menarik untuk dipahami, dorongan inilah yang juga ingin diwujudkan orangtua untuk memotivasi anak-anaknya dengan mendaftarkan anak-anaknya mengikuti bimbngan belajardi luar jam sekolah dengan harapan anak-anaknya dapat meningkatkan prestasinya di sekolah dan dengan mudah dapat mengerjakan tugas-tugas

disekolahkan serta belajar bersama dengan orangtuanya di rumah sehingga orang tua dapat terus memberikan motivasi kepada anak-anaknya.

Kata Kunci: ruang guru, bimbingan belajar, motivasi

I. PENDAHULUAN

Kemajuan terus berkembang mengikuti perubahan waktu dan zaman, zaman saat ini yang dikenal dengan era milenial, dimana manusia tidak lepas dari teknologi terutama teknologi bidang komunikasi dan informasi sudah memasuki era baru dalam kehidupan, kehidupan seperti ini dikenal dengan *e-life (electronic life)*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Menggunakan fasilitas internet dengan segala fasilitasnya yang memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar. Generasi milenial yang sebagian besar merupakan pelajar SMP dan SMA lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget*. Banyak pelajar masa kini sulit memahami pelajaran yang dipelajari di sekolah sehingga sampai di rumah mereka kembali sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing dan melupakan topik pelajaran yang telah dipelajari di sekolah

Bagi mereka, teknologi di genggaman tangan bisa diibaratkan seperti udara dan air.

Mereka tidak akan bisa hidup dengan baik jika tidak didampingi teknologi. Mereka merasa kalau teknologi membuat mereka mudah terhubung satu sama lain dan mudah mengakses berbagai informasi penting setiap hari. Hal tersebut pada akhirnya mempengaruhi motivasi belajar mereka di sekolah. Sementara itu, proses belajar mengajar (PBM) di sekolah masih banyak menggunakan model konvensional yang lebih dikenal dengan *teacher centered learning (TCL)* sehingga model tersebut dirasa membosankan bagi pelajar masa kini. Akibatnya, banyak pelajar masa kini sulit memahami pelajaran yang dipelajari di sekolah dan kemudian sampai di rumah mereka kembali sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing dan melupakan topik pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Oleh karena itu, kebanyakan orang tua menyadari hal tersebut sehingga memberikan pelajaran tambahan bagi anak-anaknya untuk mengakomodasi sekaligus mengharapkan jaminan agar anak-anaknya mendapatkan hasil belajar yang bagus di sekolah. Para orang tua mendaftarkan anak-anaknya ke lembaga-lembaga bimbingan belajar (bimbel) terkenal ataupun mencari guru-guru les privat dari agen penghubung dan menghabiskan banyak

uang dengan harapan bimbel ataupun les privat dapat mendongkrak motivasi maupun hasil belajar anak-anaknya.

Dengan semakin berkembangnya teknologi internet khususnya, siswa dapat diper-mudah dengan segudang informasi dari berba-gi situs internet, akan tetapi informasi tersebut perlu dikemas secara menarik dan mudah di-mengerti sehingga siswa yang melihat dapat dengan mudah mengingat dan memahaminya, seperti halnya tempat bimbingan belajar dima-na siswa mendapatkan bimbingan di luar seko-lah secara privat apalagi sekarang banyak se-kali bimbingan belajar atau bimbel yang mena-warkan fasilitas dan jaminan keberhasilan ten-tu hal ini sangat menarik untuk para orang tua khususnya. Tetapi kendala waktu dan kemace-tan yang luar biasa menjadikan salah satu ala-san siswa tidak mengambil bimbel atau privat dan juga faktor lainnya adalah biaya perpaket-nya yang cukup mahal ditambah lagi para sis-wa sudah lelah dengan jam sekolah yang pan-jang menambah kendala siswa untuk mengi-kuti bimbel atau les.

Tapi saat ini siswa tidak perlu lagi harus datang ke lokasi bimbel karena mereka bisa belajar kapan pun mereka mau setiap mereka membawa laptop atau smartphone dengan me-ngakses bimbingan belajar online (bimbel onli-

ne), sekarang ini terdapat aplikasi untuk mem-permudah mencari informasi selain itu juga terdapat aplikasi untuk mempermudah mencari informasi selain itu juga dapat dilakukan untuk belajar seperti aplikasi ruang guru. Ruang Gu-ru hadir sebagai salah satu alternatif bim-bel *online* yang dapat dengan mudah diakses me-lalui *smartphone*, *laptop* atau tablet, aplikasi ruang guru merupakan aplikasi belajar dengan belajar terlengkap untuk segala kesulitan bela-jar. Ruang Guru menyediakan sistem tata ke-lola pembelajaran yang dapat digunakan, mu-rid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar dikelas secara virtual. Beberapa fitur unggulan seperti Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Vi-deo, Ruang Les, Ruang Les Online, Digital Boot Camp dan Edumail memungkinkan siswa untuk meng-*upgrade* kemampuan belajarnya sehingga diharapkan dapat mencapai hasil ya-ng diinginkan. Dalam pemanfaatannya sebagai penunjang proses pembelajaran aplikasi Ruang Guru sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sumber belajar akan mengubah cara belajar dan teknik pembelajaran menjadi va-riatif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi sis-wa dalam mempelajari sesuatu, menurut Rus-man dalam bukunya yang berjudul Model-mo-del pembelajaran yakni mengembangkan Profe-sionalisme Guru (Edisi Kedua). Jakarta: PT

Raja Grafindo Persada. tahun 2014 berpendapat kemandirian belajar siswa merupakan kemampuan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang bertumpu pada aktivitas tanggung jawab dan motivasi yang ada di dalam diri siswa sendiri. Kemandirian belajar perlu diberikan kepada siswa supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemampuan sendiri. Siswa yang sudah sangat mandiri mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a) Sudah mengetahui dengan pasti apa yang ingin di capai dalam kegiatan
- b) Belajarnya. Karena itu dia ingin menentukan tujuan pembelajarannya. Dia tidak senang mempelajari sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginannya.
- c) Sudah dapat memilih sumber belajar sendiri dan mengetahui kemana dia dapat menemukan bahan bahan belajar yang diinginkan. Dia juga mempunyai keyakinan bahwa dia dapat menafsirkan isi pelajaran dengan betul sesuai yang dimaksud oleh penyusun bahan belajar.
- d) Sudah dapat menilai tingkat kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaannya atau untuk memecahkan permasalahan yang dijumpainya dalam kehi-

dupannya. Karena itu dia sering menilai sendiri atau ingin ikut menentukan kriteria keberhasilan belajarnya. Kemandirian belajar tidak akan muncul secara otomatis tetapi harus ada faktor yang menunjangnya. Ruang Guru sendiri baru dirilis 21 April 2014 dan memulai aplikasinya pada 2017 dan berharap memiliki jumlah pengguna yang terus berkembang dan digunakan oleh 52 juta siswa dan siswi yang ada di Indonesia.



Gambar 1. 1 Data Penetrasi Pengguna Internet Indonesia. Sumber:

<https://www.slideshare.net/arifadyl1/statistik-pengguna-internet-indonesia-2016>

Disertai dengan diagram berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menyebutkan bahwa kelompok usia pelajar termasuk dalam kumpulan pengguna internet terbanyak di Indonesia. Dari berbagai fenomena dan keterangan yang didapat mengenai aplikasi Ruang Guru, diharapkan dapat diketahui dan dianalisa peran

aplikasi Ruang Guru ini sebagai media komunikasi orang tua dalam memotivasi belajar anak dan penulis berasumsi aplikasi ini menjadi salah satu jalan alternatif orangtua untuk dapat belajar bersama dengan anak sehingga dapat memantau perkembangan dan materi pembelajaran yang didapat di ruang guru dan anak dapat mengulang pelajaran tanpa dibatasi waktu dan tempat.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia. Dengan berkomunikasi manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik secara individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia (Effendy, 2003: 8). Komunikasi juga dapat diartikan sebagai bentuk interaksi manusia yang saling berpengaruh mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi (Cangara, 2002: 20). Laswell menerangkan bahwa cara terbaik untuk menerangkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan: *Who Says What in Which Channel To Whom What Effect* (Siapa Menyatakan Melalui Saluran

Apa Kepada Siapa Dengan Efek Apa). Jawaban dari pertanyaan paradigmatic Laswell merupakan unsur-unsur proses komunikasi yang meliputi: komunikator, pesan media. Komunikasikan dan efek (Effendy, 2003: 253). Paradigma tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Who: Kommunikator, orang yang menyampaikan pesan
2. Says What: Pernyataan yang didukung oleh lambang-lambang
3. In Which Channel: Media; sarana atau saluran yang mendukung pesan yang disampaikan
4. To Whom: Komunikan; orang yang menerima pesan.
5. With What Effect: Efek dampak sebagai pengaruh pesan atau dapat juga dikatakan sebagai hasil dari proses komunikasi.

2.2 Media Baru

Memahami media baru tanpa memahami pengertiannya terlebih dahulu tentu bukan langkah yang tepat. Oleh karena itu kita perlu memahami apa itu media baru. Terdapat beberapa pengertian mengenai media baru yang disampaikan oleh para ilmuwan, salah satunya disampaikan oleh Denis McQuail. McQuail menjelaskan bahwa media baru adalah media telematik yang merupakan perangkat teknolo-

gi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Perangkat media elektronik baru yang disebutkan ini mencakup beberapa sekumpulan sistem yang saling berhubungan untuk membentuk suatu kesatuan fungsi-kinerja, meliputi sistem teknologi, sistem transmisi, sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi. Dan juga sistem penyajian gambar yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer. Lev Manovich dalam bukunya *The New Media Reader* menjelaskan bahwa media baru adalah objek budaya dan paradigma baru dalam dunia media massa di tengah masyarakat. Dalam penyebarannya, digunakan teknologi komputer dan melalui data digital yang dikendalikan oleh aplikasi tertentu. Dengan kata lain, media baru adalah pembaruan pada model penyebaran informasi dengan memanfaatkan teknologi seperti perangkat lunak. Sementara itu, Martin Lister dkk., dalam buku *New Media: A Critical Introduction* menyatakan bahwa media baru merupakan sebuah terminologi atau kata-kata khusus yang digunakan untuk menyebutkan sesuatu hal tentang perubahan skala besar dalam produksi media, distribusi media dan penggunaan media yang bersifat teknologi, harfiah, konvensional dan budaya.

2.3 Karakteristik Media Baru

Media baru sebagai salah satu jenis media yang dewasa ini berkembang di tengah masyarakat global memiliki karakteristik yang berbeda bila dibandingkan dengan jenis-jenis media yang lain. Denis McQuail dalam buku *Teori Komunikasi Massa* menjelaskan bahwa ciri khas media baru, di antaranya adalah Komunikasi yang dilakukan bersifat interaktif, dalam arti penerima dapat memilih, menukar informasi, menjawab kembali, dan dihubungkan dengan penerima lainnya secara langsung. Selain itu, media baru juga memiliki berbagai kelenturan dari segi tekstur, bentuk, atau yang lainnya. Beberapa ilmuwan lain bersama termasuk Martin Lister, bersama-sama juga merumuskan bahwa media baru memiliki beberapa ciri khas, yaitu digital, interaktif, hipertekstual, virtual, jaringan, dan simulasi. Digital mengacu pada bentuk data yang diolah dalam media baru yang merupakan sebuah data digital. Interaktif mengacu pada adanya pengguna saling berinteraksi. Hiperteks mengacu pada kemampuan pengguna untuk memulai membaca teks dari mana pun yang mereka inginkan. Jaringan mengacu pada ketersediaan konten yang cenderung banyak dan terbagi melalui jaringan internet. Virtual dan simulasi berkaitan erat dengan upaya untuk mewujudkan dunia virtual tertentu.

2.4 Aplikasi Bimbingan Belajar Online

Dengan semakin berkembangnya m-learning, siswa tidak perlu lagi harus datang ke lokasi bimbel dua atau tiga kali seminggu. Mereka bisa belajar kapanpun mereka mau setiap mereka membawa *laptop* atau *smartphone*. Fenomena tersebut dinamakan dengan bimbingan belajar *online* (bimbel *online*). Pelajaran yang siswa dapatkan di sekolah dapat dipelajari lewat bimbel *online* ini. Kurikulum yang sudah disiapkan oleh pemerintah yang biasanya diaplikasikan di dalam sekolah juga ada di bimbel *online*. Kini jasa bimbel *online* semakin marak tidak di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Maka dari itu, banyak sekali orang-orang yang berinisiatif untuk membuat jasa bimbel *online* dengan tutor atau guru berkompotensi tinggi serta pengalaman dan jam terbang yang tinggi.

2.5 Aplikasi Bimbingan Belajar Online Ruang Guru

Ruang Guru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada dunia 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 pengusa-

ha sukses dibawah 30 tahun melalui *Forbes 30 under 30* untuk teknologi konsumen di Asia. Ruang Guru adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi berbasis *learning management system* yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, siswa, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua siswa untuk saling berinteraksi di dalam suatu *platform* digital komprehensif, yang telah mencakup lebih dari 2,000,000 siswa dan guru. Ruang Guru menyediakan beberapa fitur menarik seperti Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les Online, Digital Boot Camp dan Edumail. Ruang Uji membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan seleksi bersama. Masuk Ruang Latihan memudahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal dari berbagai subjek dan topik, serta dilengkapi dengan sistem analisis dan gamifikasi sehingga proses latihan menjadi lebih menarik. Terdapat lebih dari 50,000 bank soal yang bisa diakses secara mudah dan gratis oleh siswa dari berbagai jenjang (SD, SMP hingga SMA) melalui aplikasi maupun *website*. Melalui sistem gamifikasi, Ruang Latihan memiliki keunggulan dalam memotivasi siswa untuk melatih dan mengasah kemampuan diri secara terus-menerus.

Ruang Video memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan. Ruang Les merupakan fitur yang menyediakan layanan guru-guru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ruang Les Online merupakan fitur yang memungkinkan bagi siswa untuk konsultasi belajar secara *online* melalui *smartphone* mereka. Siswa dapat memfoto soal-soal sulit yang mereka hadapi kemudian mendiskusikannya (*chat online*) dengan tutor melalui fitur Ruang Les Online tersebut.

2.7 Teori Motivasi Belajar

Teori merupakan suatu pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi yang mampu menghasilkan fakta berdasarkan ilmu pasti, logika, metodologi, argumentasi asas dan hukum umum, yang menjadi dasar ilmu pengetahuan. Dalam psikologi dikenal ada beberapa teori motivasi, mulai dari teori motivasi fisiologis, teori aktualisasi diri dari Maslow, teori motivasi dari Murray, teori motivasi hasil, teori motivasi dari psikoanalisis dan teori motivasi intrinsik dan teori motivasi belajar. Adapun teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno.

Beliau mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik. Adapun ciri-ciri dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah:

- a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil,
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- d) Adanya penghargaan dalam belajar,
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Tiga insikator yang pertama masuk alam motivasi intrinsik sedangkan tiga akhir termsuk dalam motivasi ekstrinsik.

• Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

1) Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif- motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Misalnya saja seseorang yang senang membaca atau menyanyi atau menggambar, tanpa adanya orang yang mendorong atau menyuruhnya pun ia rajin mencari buku-buku untuk dibacanya, mendengarkan lagu untuk di-

nyanyikan, dan menorehkan tinta dalam buku gambar. Kemudian jika dilihat dari segi tujuan kegiatan belajar yang dilakukannya, maka yang dimaksud dengan motivasi instrinsik disini adalah Itulah sebabnya motivasi instrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya. Perlu diketahui bersama bahwa siswa yang memiliki motivasi instrinsika memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan yang ahli didalam bidang studi tertentu sehingga dengan motivasi yang ada dalam dirinya, ia akan berusaha dengan sekuat tenaga untuk mewujudkan keinginannya. Satu-satunya jalan untuk menuju ketujuan yang ingin dicapai adalah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, dan tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial dan bukan hanya sekedar simbol. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan

tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik).

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang akan aktif dan berfungsi jika sudah ada dari luar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orangtua dan lain sebagainya. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalam aktivitasnya dimulai dan diteruskan yang dikarenakan ada dorongan dari luar. Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik atau tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting, ini dikarenakan kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, dan mungkin juga komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

2.8 Teori Uses and Gratifications

Teori *uses and gratifications* milik Blumner dan Katz ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, penggunaan media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Artinya, teori *uses and gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan-

nya. Ada beberapa asumsi yang mendasari teori ini, baik yang dikemukakan oleh Katz, Gurevitch dan Hass (1974), Dominick (1996) maupun oleh McQuail (2005). Asumsi-asumsi dasar tersebut antara lain adalah:

- Khalayak merupakan sekelompok konsumen aktif yang secara sadar menggunakan media sehubungan dengan pemenuhan kebutuhan personal maupun kebutuhan sosial yang diubah menjadi motif-motif tertentu.
- Pemilihan media dan isinya merupakan sebuah tindakan yang beralasan serta memiliki tujuan dan kepuasan tertentu sesuai dengan inisiatif khalayak.
- Seluruh faktor yang ada pada formasi khalayak aktif seperti motif, gratifikasi yang diharapkan dan gratifikasi yang diterima secara prinsip dapat diukur karena khalayak memiliki kesadaran diri yang memadai mengenai penggunaan media, kepentingan dan motivasinya sehingga dapat menjadi bukti bagi peneliti.
- Media massa bersaing dengan sumber-sumber lain untuk dapat memenuhi kebutuhan audiens.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penulisan ini yaitu metode penelitian kualitatif. Penulis menggunakan metode kualitatif dikarenakan penelitian yang digunakan sebagian besar mengacu pada fakta dan fenomena yang terjadi di masyarakat. Didukung dengan pernyataan oleh Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2007:3), metode penelitian kualitatif meliputi penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari data dan perilaku audiens. Data deskriptif sendiri, menurut Koentjaraningrat (1993:89), digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian yang terjadi dalam suatu kelompok individu.

Penulis melakukan observasi dengan mengamati perilaku, Penulis melakukan penelitian dimana peran situs online ruang guru dapat bermanfaat sebagai media komunikasi orang tua dan murid dalam membantu meningkatkan motivasi belajar yang menjadi salah satu alternatif bimbingan belajar yang hemat, efektif dan menyenangkan dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.” Selanjutnya penulis melakukan penelitian perpustakaan berupa pengamatan pada beberapa berita mengenai ruang guru, opini masyarakat di media baik cetak maupun sosial dan wawancara kepada orangtua dan siswa dan siswi

SD serta SMP di daerah Slipi dan palmerah. Penelitian perpustakaan sendiri merupakan anak kegiatan mengamati berbagai literatur yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang diangkat baik itu berupa buku, makalah ataupun tulisan yang sifatnya membantu sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses penelitian. Tujuan penelitian perpustakaan adalah untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang ada di perpustakaan, hasilnya dijadikan fungsi dasar dan alat utama bagi praktek penelitian di lapangan. Penulis juga melakukan observasi dan juga wawancara.

IV. HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini bahwa media aplikasi bimbingan belajar on line menjadi salah satu alternatif yang dapat sangat membantu anak-anak dalam belajar dengan media visual dan bahasa yang menarik dan mudah dimengerti. Orang tua dalam hal ini dapat belajar bersama dan juga memantau perkembangan pendidikan anak-anaknya, karena dalam hal ini orang tua yang ikut andil memesan paket serta juga dapat membuka aplikasi sehingga dapat melihat perkembangan dan materi yang disediakan oleh ruang guru. Dan peran orang tua yang ikut belajar bersama juga dapat mem-

bantu memotivasi anak karena ruang guru tidak hanya mudah dan menarik tetapi juga dapat dipahami oleh orang yang melihat atau membuka ruang guru dengan baik. Orang tua dapat memanfaatkan ruang guru sebagai sarana media dalam berkomunikasi dengan anak-anak, yang tadinya orang tua tidak mengetahui pembelajaran atau pelajaran yang diajarkan disekolah-sekolah menjadi mengetahui apa yang dipelajari oleh anak-anaknya dan juga orang tua dapat membantu dalam menyelesaikan tugas rumah yang diberikan sekolah dengan membuka ruang guru bersama-sama ketika sedang belajar bersama dengan anak-anak dirumah. Anak-anak atau siswa dapat mempelajari berbagai topik dan pembahasan baik dalam bentuk teori tulisan atau video. Masing-masing topik disusun berdasarkan kelas dan program pembelajaran pemerintah. Untuk versi gratis, Ruang guru hanya menyediakan satu sampai dua topik pembahasan lengkap dengan video. Berdasarkan wawancara dengan murid-murid SD dan SMP yang pernah mengikuti lembaga bimbingan belajar, menyatakan bahwa lembaga bimbingan belajar memiliki perbedaan dengan sekolah pada umumnya.

Penulis melakukan observasi dengan mengamati perilaku, permasalahan umum didalam pembelajaran mata pelajaran, Matematika

ka dan IPA di SMP dan SD yang sering dijumpai adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan berdasarkan hasil wawancara mereka terlihat bahwa sebagian besar siswa mengatakan mata pelajaran tersebut sulit dipahami dan terlalu banyak berisi rumus-rumus matematis.

Hal itu dapat disebabkan kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan materi ajar sehingga siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran serta guru kurang tepat memilih model pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Salah satu indikator kesulitan belajar siswa dapat terlihat dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Para guru terkadang kurang memahami setiap kesulitan yang dialami oleh siswa. Padahal, dengan mengetahui kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran, guru dapat mencari solusi atau alternatif pemecahan masalah yang sesuai untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sains. Tetapi di ruang guru pembelajaran IPA dan Matematika dikemas secara visual dengan metode video dengan contoh cerita serta di peraktekan didalam video tersebut sehingga anak-anak lebih cepat menangkap dibandingkan dengan mem-

baca, inilah kelebihan yang dimiliki ruang guru dalam memberikan variasi belajar bagi siswa. Dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa tidak hanya peran guru tetapi orang tua yang sangat berperan dalam belajar anaknya dan melalui situs ruang guru inilah terjalin komunikasi yang efektif dimana guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam memberikan pembelajaran kepada siswa untuk mudah dipahami dan yang paling penting juga tidak membuat cepat bosan atau jenuh.

Menemani anak-anak belajar dan membuka aplikasi ruang guru bersama menjadi salah satu motivasi belajar bagi anak, karena perhatian dan dorongan orangtua menjadi anak lebih diperhatikan dan dihargai. Ruang guru menjadi salah satu alternatif dalam segi waktu dan biaya sehingga orang tua dapat memberikan memotivasi belajar dengan bimbingan belajar dengan cara on line yang menarik yang tidak hanya ada di Indonesia saat ini di luar negeri pun bimbingan belajar on line sudah ada sejak lama dan dapat mampu memberikan motivasi belajar yang baru. Orang tua akan terus memotivasi anak-anaknya untuk pencapaian prestasi disekolah dengan baik dan para siswa juga akan terus mencari kemudahan dalam menerima pembelajaran agar kegiatan belajar dapat

mudah dipahami sehingga pencapaian belajar maksimal tidak sia-sia.

V. KESIMPULAN

Di era teknologi media internet yang canggih, menjadi suatu kebutuhan dalam melakukan melakukan berbagai aktifitas pekerjaan dan informasi. Dunia internet menjadi ketergantungan bagimanusia dalam pemenehuna kebutuhan yang memang mencari cara cepat dan instan apalagi yang tinggal di perkotaan dengan aktifitas yang sangat sibuk dan menyita waktu, hal ini juga terjadi pada proses belajar di kalangan siswa dimana para siswa sudah menjadi kebutuhan dalam menggunakan dunia internet sebagai informasi dalam pembelajaran, maka menjadi peluang bagi yang lainnya dalam membuka bimbingan belajar secara online. Di ruang guru inilah menyediakan berbagai informasi mata pelajaran dengan cara visual dan menarik yang mudah dipahami oleh siswa sebagai salah satu alternative bimbingan belajar yang murah, mobile dan cepat yang dapat diakses. Di ruang guru juga para orang tua dapat belajar bersama dan memantau anak-anaknya dalam belajar dimana saja dan begitu juga para guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam memberikan informasi dan pengajaran kepada siswa dan juga terbantuan oleh ruang guru dimana siswa yang menggu-

nakan situs ini menjadi lebih paham dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Koesnandar. 2008. *Modul Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan
- M. Surya. 1984. *Pengantar Bimbingan Karir Modul L FIP BAUPI Bandung*.
- Arsyad, Azhar, 2014. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Raja
- Hernita. 2013. *Guru Go Blog : Pemanfaatan Blog Untuk Media Pembelajaran Alternatif*. Yogyakarta: Andi. Semarang: Wahana Komputer.
- Mahendra, Jaka. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada*. Skripsi. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Maully Halwat Hikmat dan Qanitah Masykuroh. 2006. *Peningkatan Kemandirian dan Kemampuan Mahasiswa dalam Mata Kuliah Essay Writing Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kolaboratif*. UMS: Pusat Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Rusman, dkk. 2012. Pembelajaran Berbisnis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2014. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Faizah, N. 2010. *Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Prestasi (Studi di Panti Asuhan Yatim Putra Islam Berbah Kabupaten Sleman Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta)*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Mulyadi, H 2010. Diagnosis Kesulitan Belajar dan Bimbingan terhadap Kesulitan Belajar Khusus. Cetakan Pertama. Nuha Litera, Jakarta
- Purbasari, R.J., Kahfi, M.S. & Yunus, M. 2012. *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*. Jurnal Online Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang,
- Ruangguru Welcome Pack (2018). <https://smkalistiqomahcrbn.sc.id/wp-content/uploads/2017/10/PetunjukRuangguru.compressed.pdf>