



Efektivitas Teori Sibernetika Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Dasar di “Ruangguru”

Moch Qitfirul Azis¹, Wiryanto², Hitta Alfi Muhimmah³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: ¹mochqitfirul.22008@mhs.unesa.ac.id

²wiryanto@unesa.ac.id

³hittamuhiimah@unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas teori sibernetika pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar serta merumuskan strategi teori sibernetika dalam upaya ruangguru penerapan pembelajaran terhadap siswa tentang teori sibernetika. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui pengisian kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran teori sibernetika pada siswa sekolah dasar efektif jika didampingi oleh orang tua, hal ini dikarenakan siswa belum mampu mengakses teknologi digital dengan baik. Digital stratup “Ruangguru” dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk menambah wawasan pembelajaran yang ada di sekolah. Teori dan konsep tentang pembelajaran konteks membaca, menulis dan menyimak tersedia dengan lengkap. Namun, materi praktik berbicara untuk pengembangan siswa kurang terfasilitasi. Peran pendidik dalam pembentukan sikap dan moral peserta didik juga tidak dapat terwakili oleh sekedar di aplikasi secara *online*. Dapat disimpulkan bahwa digital startup “Ruangguru” sebagai metode pembelajaran jarak jauh hanya digunakan sebagai menambah ilmu pengetahuan.

Kata kunci: *Digital Startup*; Efektivitas; Ruangguru; Teori Sibernetika

Abstract: The study aims to determine the effectiveness of cybernetics theory in Indonesian subjects at the elementary school level and to formulate a cybernetic strategy in a space effort to apply learning to students about cybernetics theory. This research is a qualitative research using descriptive methods. Interviews and documentation. The results of the study show that learning cybernetics theory in elementary schools is effective if accompanied by parents, this is because parents have not been able to access digital technology properly startup digital “Ruangguru” can be used as a means of independent learning in schools. Theory and concepts about learning the context of reading, writing and listening is fully available. However, speaking practice materials for self development are not well facilitated. The role of educators in shaping the attitudes and morals of students also cannot be represented by simply being applied online. It can be concluded that startup digital “Ruangguru” as distance learning methods are only used to increase knowledge.

Keywords: Startup Digital; Effectiveness, Ruangguru; Cybernetics Theory

PENDAHULUAN

Era digital, disadari atau tidak telah bergantung kepada yang menggiring setiap orang, setiap bangsa untuk melakukan percepatan berbagai sektor terutama di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi

digital saat ini memberi banyak manfaat serta kemudahan beraktivitas dan berekreasi di berbagai bidang kehidupan tanpa batas. Hal ini telah meningkatkan penggunaan internet di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia (Syafri, 2019). Berdasarkan survei

kepada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia. Survei tersebut dilakukan ribuan generasi muda di Indonesia pada bulan Mei sampai Juli 2020. Hasilnya adalah 19,3 persen dewasa muda kecanduan internet (Indonesia, 2021).

Pembelajaran daring di era digital mengharuskan dua pihak (pendidik dan orang tua) untuk bekerja sama. Orang tua juga memiliki peran khusus dalam pelaksanaan kebijakan ini karena anak sekolah dasar kelas IV belum bisa menggunakan teknologi secara bijak. Pada era digital, keluarga harus tetap mempertahankan dimensi fisik, tatap muka dan menjalin proses komunikasi yang harmonis (Widiastuti & Elshap, 2015). Orang tua memiliki peran sebagai pengajar utama dengan kepemilikan tanggung jawab yang besar untuk membentuk dan membina anak-anak secara fisik dan psikologis. Ada beberapa peran orang tua untuk mendidik anak di era digital, antara lain; (1) memberikan batasan anaka dalam penggunaan pilihan media digital, (2) memberikan pilihan media atau tayangan yang tepat bagi anak, (3) melakukan pendampingan aktivitas anak saat mengakses media sosial (Asmawati, 2021).

Pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dengan penghubung internet dan aplikasi *software* misalnya *whatsapp*, *zoom meeting*, *google meet* dan aplikasi ruangguru serta *software* yang menunjang guru dan siswa dalam kurun waktu yang bersamaan untuk melakukan pembelajaran merupakan sistem dari pembelajaran daring itu sendiri. Belajar diasumsikan sebagai perubahan bentuk dan pemikiran yang terjadi dalam diri seorang siswa. Belajar itu sendiri mengarahkan siswa untuk melakukan suatu tujuan tertentu dan situasi yang ada. Belajar memiliki teori yang digunakan sebagai acuan dan perubahan pada sistem dan proses yang akan terjadi. Dalam teori belajar terdiri dari empat, yakni teori belajar behaviorisme, kognitivisme, humanistic dan sibermetik (Kalifah et al., 2022). Sehingga peneliti melihat adanya perubahan budaya atau pola pembelajaran yang dapat terjadi di masa yang akan datang. Penelitian ini penting dilakukan untuk melihat perubahan pola pendidikan atau budaya di masa mendatang sebagai

komponen esensial dalam suatu sistem pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar (Chinmi et al., 2021).

Dunia pendidikan khususnya tingkat pendidikan dasar sebagai pusat pengembangan keilmuan harus berada dalam garda terdepan untuk menghadapi era disruptif. Hal tersebut dilakukan untuk dapat menjawab tantangan dan menemukan peluang di era yang semakin maju dan berkembang. Selain itu, untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat di era disrupsi diperlukan berbagai strategi yang kreatif, efektif dan inovatif agar tujuan pendidikan Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa terwujud. Pendidikan sebagai usaha meningkatkan kecerdasan spiritual, intelektual dan emosional harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada agar generasi milineal dapat tumbuh dengan keilmuan dan karakter yang matang (Lida & Eliya, 2019).

Teknologi informasi memberikan media baru untuk menyebarkan informasi, yaitu media digital. Banyak institusi pendidikan di Indonesia sudah mengguakan media digital untuk menunjang pembelajaran, seperti penggunaan platform belajar digital Ruangguru penggunaan aplikasi ruangguru tidak akan terlepas dari interaksi manusia dengan komputer. Aplikasi Ruangguru ini sering digunakan oleh banyak rata-rata pelajar khususnya di Indonesia. Ruangguru dianggap merupakan fasilitas belajar lengkap dan mudah karena selain dapat digunakan sebagai fasilitas belajar digital online, pembelajaran juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. (Rahadian et al., 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan cara penelitian lapangan (*Field Research*) yang dalam pengumpulan datanya dilakukan dengan mencari data yang secara langsung dari lokasi penelitian, yakni dengan pertimbangan memang ada pembelajaran secara *daring* melalui aplikasi *google meet* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar yang kesulitan menggunakan teknologi. Subjek penelitian

adalah guru dan siswa kelas IV sekolah dasar di ruangguru dengan jumlah siswa 6 orang, yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan, serta 1 guru kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer melalui pengisian kuisioner/angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Sedangkan data sekunder berupa media buku, jurnal dan media internet untuk mendukung analisis dan pembahasan. Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang meliputi data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing/verification*. Data *reduction* berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan persepsi guru terhadap efektivitas teori sibernetika di ruangguru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, strategi teori sibernetika di Ruangguru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dan upaya Ruangguru penerapan pembelajaran teori sibernetika di ruangguru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut: teknik observasi, teknik *interview*/wawancara dan teknik dokumentasi.

Metode analisis data pada penelitian ini, akan menggunakan pola pikir induktif, yakni peneliti terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses atau penelitian yang merupakan fakta atau peristiwa kemudian mencatatnya, menganalisis dengan pendekatan fenomenologi lalu menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan dari proses tersebut (Fatmi et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembaharuan penelitian jika ditinjau dari penelitian-penelitian terdahulu dalam gab analisis maka pembaharuan suatu riset dalam penelitian ini adalah penelitian di Ruangguru untuk kelas IV sekolah dasar yang belum pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, memilih subjek guru sebagai informan dalam menyampaikan makna teori sibernetika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

kepada siswa-siswanya dikelas. Teori sibernetika yang diangkat dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran dengan menggunakan alat komunikasi.

Ruangguru sebagai *Digital Startup Pendidikan di Indonesia*

“PT. Ruang Raya Indonesia (Ruangguru) adalah perseroan terbatas yang bergerak di bidang pendidikan non formal yang didirikan menurut dan berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia serta telah memperoleh izin pendirian satuan pendidikan non-formal dan izin operasional lembaga kursus pelatihan dengan Nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018.

Ruangguru 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 Imam Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia. Ruangguru berkomitmen untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun lalu, Ruangguru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Selain itu, Ruangguru juga menawarkan video belajar berlangganan, *marketplace les privat*, layanan bimbingan belajar *on-demand*, tryout ujian *online* dan lain-lain.

Penelitian ini dilaksanakan di Ruangguru cabang kusuma bangsa dan dengan menggunakan platform *google meet*. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang pelaksanaan teori sibernetika dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD di Ruangguru. Peneliti mulai wawancara pada hari 08 Maret 2023 pukul 09.00 dengan *Branch Manager* Ruangguru cabang kusuma bangsa peneliti memulai perbincangan dengan ibu dea mengenai pelaksanaan teori sibernetika dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Ruangguru. Berikut peneliti

paparkan hasil wawancara dengan ibu dea.

“Proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teori sibernetika dilaksanakan sesuai dengan tema dan materi kelas masing-masing sumber materi berasal dari buku kemudian dikembangkan dengan cara memasukkan konten-konten kearifan lokal yang sesuai dengan materi pokoknya karena tidak bisa ditempelkan begitu saja”.

Pendapat diatas juga senada dengan hasil pendapat guru bahasa Indonesia di Ruangguru bahwasannya proses kegiatan pembelajaran teori sibernetika dalam pembelajaran bahasa Indonesia harus disesuaikan dengan materi pokok lalu kemudian bisa dimasukkan konten-konten kearifan lokal. Berikut hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas 4 di Ruangguru.

“Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teori sibernetika dapat disesuaikan dengan materi pokok dalam pembelajaran. Dimana dalam pelaksanaan kearifan lokal dapat dimasukkan dalam materi pembelajaran dengan disesuaikan materi pokok yang sedang dipelajari”.

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teori sibernetika dilaksanakan melalui platform *google meet* disesuaikan dengan tema dan materi masing-masing, sumber materi berasal dari buku kemudian dikembangkan dengan cara memasukkan konten-konten kearifan lokal dalam kegiatan belajar mengajar. Kearifan lokal dapat dipahami sebagai nilai-nilai, aturan-aturan, pandangan-pandangan setempat yang bernilai baik dan penuh kearifan lokal. Dengan menumbuhkan rasa berupa nilai-nilai dan norma, kepercayaan, hasil bumi, kreasi seni, tradisi budaya, sumber daya alam, sumber daya manusia yang menjadi unggulan daerah.

Pemahaman terhadap teori sibernetika dan konsep berbahasa memiliki peran yang penting dalam keberhasilan penggunaan “Ruangguru” sebagai teman belajar penggunaannya. Salah satu indikator yang dapat diidentifikasi adalah adanya perkembangan positif pada kognitif pengguna dalam setiap prosesnya perkembangan individu menyangkut berbagai macam perubahan yang terjadi berdasarkan hasil interaksinya dengan

berbagai faktor yang berlangsung secara *continue* sepanjang akhir kehidupan.

Mengingat pentingnya aspek kognitif pada pengguna terutama pada siswa menjadi dasar aplikasi “Ruangguru” didesain dengan memperhatikan kebutuhan pengguna. Aplikasi “Ruangguru” sebagai faktor pendukung keberhasilan belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia didesain menginspirasi dan memotivasi siswa untuk belajar dengan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran didalamnya dapat berkualitas secara akademik.

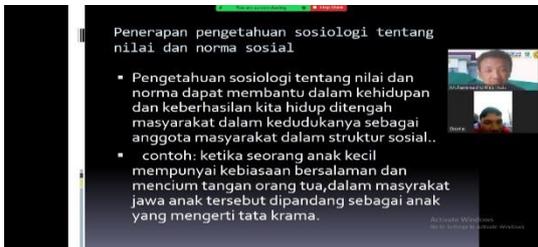
Startup digital “Ruangguru” yang dikenal sebagai Bimbingan Belajar (Bimbel) *online* merupakan paket lengkap dalam usaha meningkatkan kualitas akademik pengguna. Kualitas akademik dalam ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan menghafal, mamahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi. Dalam aplikasi “Ruangguru” kemampuan tersebut terfasilitasi dalam berbagai materi dan latihan soal yang menyertai.

Untuk setiap jenjang pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, materi yang diberikan sangat lengkap sesuai dengan jenjang dan kurikulum yang digunakan. Pengguna dapat dengan mudah memilih materi yang diinginkan sesuai topik atau tema pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Materi yang disajikan juga sangat lengkap dimulai dari definisi, tujuan, manfaat dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam topik atau tema tertentu disertai dengan video pembelajaran yang unik, menarik dan menginspirasi. Rangkuman materi juga tersedia sehingga dapat mengkaji ulang kembali materi yang telah dipelajari.

Selain materi, media pembelajaran dan evaluasi terdapat juga catatan atau ringkasan tentang topik tertentu. Catatan tersebut merupakan catatan dari para pemelajar yang menggunakan aplikasi tersebut ehingga dapat saling baca catatan dari masing-masing pengguna. Pilihhan untuk bertanya ketika bingung atau tidak paham juga disediakan melalui *ruanglesonline* sehingga dapat memberikan solusi atas kesulitan pengguna. Pilihan untuk

belajar bersama juga disediakan melalui pilihan *digitalbootcamp* sehingga pengguna dapat lebih mudah berinteraksi dengan pengguna lainnya.



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran secara *online* kelas IV SD

Startup digital “Ruangguru dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk pengayaan pembelajaran yang ada di sekolah. Teori sibernetika dan konsep tentang pembelajaran bahasa Indonesia tersedia dengan lengkap. Namun, materi praktik untuk pengembangan keterampilan berbahasa kurang terfasilitasi oleh aplikasi yang ada. Sebagai contoh materi tentang apresiasi dan ekspresi sastra. Materi yang tercantum dalam Ruangguru hanya sekedar materi dan video pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Belum tersedia ruang untuk mengunggah kegiatan pengguna dalam mempraktikkan materi apresiasi sastra atau materi praktik lainnya.

Startup digital “Ruangguru” yang dikenal sebagai Bimbingan Belajar (Bimbel) *online* menjadi salah satu sarana belajar siswa yang cukup digemari. Di dalamnya memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru secara verbal, lisan, maupun bertatap muka secara langsung.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD secara Tatap Muka Dicabang Ruangguru, Kusuma Bangsa

Sebagai sebuah *startup digital*, pengguna Ruangguru terikat dengan aturan dan etika dalam dunia maya. Aturan ini ada

karena perangkat teknologi ini merupakan sebuah mesin yang terhubung secara daring atau bisa muncul karena interaksi di antara sesama pengguna. Baik siswa maupun guru harus dapat menerapkan etika yang baik selama melakukan interaksi *Long Distance Learning* (LDL) di Ruangguru.

Beberapa fasilitas Ruangguru yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi dengan metode LDL antara lain RuangLesOnline, RuangBelajar dan DigitalBootCamp.

RuangLesOnline memberikan layanan berupa pembimbingan belajar oleh guru melalui *live chat*. Dengan layanan ini, siswa dapat menanyakan materi dan soal yang tidak dia pahami kepada guru yang sedang *online* saat ini. Interaksi ini mengajarkan kepada siswa untuk dapat menggunakan bahasa yang sopan dan santun ketika akan menanyakan sesuatu. Selain itu, siswa juga belajar untuk dapat menyampaikan secara jelas permasalahan yang sedang ia hadapi, sehingga guru dapat menangkap kesulitannya dan dapat membantu memecahkan masalah. Adapun guru harus mampu memberikan contoh berbahasa yang baik ketika menjawab pertanyaan yang disampaikan siswa. Dengan memberikan teladan, dapat mendorong siswa untuk menggunakan bahasa yang baik pula.

Fasilitas selanjutnya yaitu RuangBelajar layanan ini menjadi salah satu andalan di Ruangguru. Di dalamnya, terdapat ribuan video dan puluhan ribu latihan soal untuk kelas I SD hingga 12 SMA IPA dan IPS. Tersedia juga persiapan ujian masuk universitas (SNBT dan STAN). Video yang disediakan merupakan rekaman guru yang sedang menjelaskan materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Layanan ini menghadirkan komunikasi satu arah baik itu siswa maupun guru. Siswa hanya mampu menyimak materi yang disampaikan guru melalui video. Begitu pula guru, yang menyampaikan ulasan materi bahasa Indonesia tidak secara langsung didepan siswa, melainkan di depan kamera perekam. Kegiatan ini mendorong siswa untuk menjadi pendengar dan penyimak yang baik. Siswa harus mampu memahami sendiri ulasan materi yang disampaikan di dalam video, tanpa bisa menanyakan secara langsung apabila ada materi yang tidak ia pahami.

Setelah siswa selesai menyimak video, siswa dapat mengukur tingkat pemahamannya dengan mengerjakan latihan soal yang telah disediakan. Hal ini mendorong siswa agar dapat mengetahui kemampuan diri sendiri.

DigitalBootCamp merupakan fasilitas di Ruangguru yang sangat menarik. Di sini siswa dapat berinteraksi dengan guru dan siswa lain di seluruh Indonesia. Selain itu, siswa juga dapat mengakses *tryout online*, latihan soal dan modul dari Ruangguru. Di DigitalBootCamp interaksi dilakukan secara nonverbal melalui fitur *chat*. Kegiatan ini mendorong siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik kepada teman sebaya maupun kepada guru. Siswa harus dapat membedakan bahasa yang digunakan saat berbicara kepada teman sebaya dan kepada guru. Selain itu, siswa yang tergabung dalam layanan ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Siswa-siswa tersebut tentu memiliki budaya dan bahasa daerah masing-masing. Hal ini menuntut siswa mengembangkan sikap toleransi saat berkomunikasi dengan siswa dari lain daerah. Mereka harus dapat menghindari hal-hal yang mengandung SARA. Dengan demikian, diskusi dalam DigitalBootCamp dapat berjalan lancar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *startup digital* Ruangguru juga berperan dalam membentuk sikap dan perilaku siswa. Selain itu, siswa juga dibiasakan menjadi seorang pendengar dan penyimak yang baik. Menjadi pribadi yang mandiri dan percaya akan kemampuan diri sendiri. Belajar di Ruangguru secara tidak langsung juga membimbing siswa mengembangkan perilaku toleransi kepada teman sebaya yang berbeda suku, agama, dan bahasa. Siswa juga diharapkan dapat menjunjung tinggi etika di dalam dunia maya agar tercipta komunikasi yang lancar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. upaya

Sebagai *startup digital* yang bergerak dalam bidang pendidikan. Ruangguru memiliki andil dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ruangguru menyediakan tiga menu untuk setiap topik bahasan. Ketiga menu tersebut antara lain latihan topik, materi utama topik dan catatan squad Ruangguru. Dari ketiga menu tersebut,

siswa dapat melatih keterampilan reseptifnya yang terdiri atas keterampilan membaca dan menyimak.

Pada menu latihan topik, siswa menggunakan keterampilan membacanya untuk memahami latihan soal yang disediakan. Siswa berlatih memahami setiap bacaan pada masing-masing soal agar dapat menemukan jawaban dari soal. Kegiatan ini secara tidak langsung membimbing siswa mengasah keterampilan membaca pemahaman dalam hal ini membaca adalah suatu usaha untuk menelusuri makna yang ada dalam tulisan. Selain itu, keterampilan ini juga dapat diterapkan pada menu Catatan Squad Ruangguru yang berisi foto buku catatan tersebut, siswa akan menggunakan keterampilan membacanya, khususnya membaca pemahaman agar dapat memahami inti dari catatan tersebut. Dengan demikian, keterampilan membaca siswa dapat terasah ketika belajar menggunakan *start up digital* Ruangguru, meskipun tidak didampingi guru secara langsung.

Pada menu materi utama topik, terdapat beberapa video, kuis dan rangkuman materi yang disajikan secara bertahap. Video yang disediakan berisi rekaman penjelasan materi dari guru. Siswa akan menggunakan keterampilan menyimaknya agar dapat memahami materi yang sedang dijelaskan oleh guru dalam video setelah selesai menyimak video materi, selanjutnya siswa dapat bereaksi dengan mengerjakan kuis yang disediakan. Mengerjakan kuis bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi dalam video yang telah disimak. Adapun ringkasan materi dan latihan soal dapat digunakan siswa untuk membantu mengingat dan memahami materi yang telah disimak tadi.

Berbeda dengan membaca dan menyimak, keterampilan bahas produktif yakni menulis dan berbicara tidak terasah maksimal apabila siswa belajar menggunakan Ruangguru. Jika dilihat secara keseluruhan, *startup digital* ini memang lebih memaksimalkan keterampilan reseptif ketimbang produktif. Ruangguru merupakan teknologi pendidikan yang bergerak sebagai pendamping belajar siswa, sehingga fokus utamanya adalah membantu siswa

memahami (reseptif) materi dari sekolah, bukan membantu siswa menghasilkan (produktif) suatu produk yang dikerjakan oleh siswa.

Kegiatan produktif yang dapat dilakukan menggunakan Ruangguru hanyalah berkomunikasi dengan siswa dan guru melalui fitur *chat*. Hal ini tidak mampu mengembangkan keterampilan menulis dan berbicara siswa. Di Ruangguru siswa tidak disediakan fitur untuk mengekspresikan dan menyampaikan gagasan. Keterbatasan ini membuat keterampilan berbicara siswa tidak ada proses berkembang sama sekali.

Di Ruangguru terdapat fitur *chat* sebagai sarana siswa menyampaikan gagasan dan pertanyaan yang dimilikinya. Fitur ini dapat menunjang keterampilan menulis siswa dalam berkomunikasi. Keterampilan menulis siswa dalam Ruangguru dilakukan menggunakan fitur *chat*, sehingga bahasa tulis yang digunakan adalah bahasa komunikasi tulis masa sekarang. Dengan menggunakan bahasa komunikasi tulis yang baik. Dengan demikian keterampilan menulis siswa dapat mudah proses berkembang.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektif pembelajaran teori terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV SD jika didampingi oleh orang tua agar siswa dapat menggunakan teknologi *digital* bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan siswa dalam pembelajaran turt andil dalam mengembangkan keterampilan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan membaca siswa dapat berkembang saat siswa dapat berkembang menggunakan fitur Latihan Soal dan Catatan Squad Ruangguru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan menyimak siswa berkembang dengan cukup pesat saat siswa mengakses video-video materi yang disediakan di Ruanggur. Keterampilan menulis siswa dapat berkembang dengan adanya fitur *chat* yang memungkinkan siswa berkomunikasi dengan guru dan siswa lain. Akan tetapi keterampilan berbicara siswa tidak dapat berkembang karena dalam Ruangguru tidak dapat berkembang karena dalam Ruangguru tidak memiliki fitur yang memungkinkan siswa menyampaikan gagasan secara lisan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah kurang berkembang sehingga peserta didik mulai tertarik dengan alternatif dengan belajar secara lain, yaitu melalui pemanfaatan *startup digital* yang berkembang dengan pesat, yaitu Ruangguru. Ruangguru memberikan inovasi yang menarik perhatian para pendidik di dunia pendidikan. Kemudahan akses, kelengkapan materi dan pembelajaran yang menyenangkan membuat Ruangguru semakin dikenal oleh publik atau masyarakat umum dengan cepat.

Startup digital “Raungguru” dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk menambah wawasan pembelajaran yang ada di sekolah. Teori dan konsep tentang pembelajaran Bahasa Indonesia tersedia dengan lengkap. Namun, materi praktik untuk pengembangan keterampilan berbicara kurang kurang terfasilitasi oleh aplikasi yang ada. Peran pendidik dalam pembentukan sikap dan moral peserta didik juga tidak dapat terwakili oleh sekedar aplikasi. Dengan demikian, *startup digital* “Raungguru” sebagai metode pembelajaran jarak jauh hanya dapat digunakan sebagai alat untuk menambah ilmu dan pengetahuan siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Chinmi, M., Marta, R. F., & Jarata, J. R. B. (2021). RuangGuru community as a reflection of future learning in time of COVID-19. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(1), 92. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2900>
- CNN Indonesia. (2021). *Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*. Retrieved from: <https://www.cnnindo>

nesia.com/gaya-hidup/202110021354
19-255-702502/survei-193-persen-an
ak-indonesia-kecanduan-internet

[https://doi.org/10.22460/P2m.V2i2
p148-159.174](https://doi.org/10.22460/P2m.V2i2p148-159.174)

- Fatmi, N., Rezeki, N. S., & Mukrimah, U. (2023). Implementasi Pendekatan Etnopedagogi Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pembelajaran Tematik Pada Guru Kelas. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(1), 64–72.
- Kalifah, D. R. N., Hidayah, N., & Yanti, Y. (2022). Implikasi Teori Belajar Siberetik Terhadap Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Google Classroom. *Else (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6, 384–397.
- Lida, U. M., & Eliya, I. (2019). Peran Startup Digital “Ruangguru” Sebagai Metode Long Distance Learning Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Edulingua*, 6(2), 5–16.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Ke-35)*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer. *Jurnal Petik*, 5(1), 11–24. <https://doi.org/10.31980/jpetik.V5i1.489>
- Syafri, E. P. E. (2019). “Ruangguru”, Digitalisasi Pendidikan Antara Capaian Nilai Dan Pengembangan Karakter Melalui Interaksi Sosial. *Proceeding: International Conference On Art, Design, Education, And Cultural Studies (IcadeCS)*, 94–99.
- Widiastuti, N., & Elshap, D. S. (2015). Pola Asuh Orang Tua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Dalam Menggunakan Teknologi Komunikasi. *Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Stkip Siliwangi*, 2(2), 148.