

Pemanfaatan *New Media* RuangGuru dalam Meningkatkan Pendidikan Secara Teknologi

Rizaldi Prathama Yudistira, Dadi Ahmadi

Prodi Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung

Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116

aldiprathamay24@gmail.com, dadiahmadi@gmail.com

Abstract—Learning Management or Learning Management System (LMS) is a method carried out by Ruangguru in providing technology-based education services to various stakeholders in the field of education including teachers, students, central and local governments, as well as parents of students to interact with each other in a comprehensive digital platform. Ruangguru provides a learning management system that students and teachers can use in managing virtual classroom learning activities that can be accessed via smartphones or tablets, by simply downloading the Ruangguru application through PlayStore, the AppStore can also be via the Line application. Seeing this it can be said that Ruangguru greatly utilizes technological advancements for use in the field of learning and education, namely by giving birth to online tutoring services in an application. This research is on the development of RuangGuru new media utilization. The goal is to see the planning done by the RuangGuru team in making it to improve the Learning Management System (LMS), to see the distribution of content results carried out by the Ruangguru team, to see the management of content results that have been presented by the RuangGuru team, and to see why the RuangGuru application prevents effective in improving the Learning Management System (LMS). The research method used is qualitative with a case study approach. The data collection technique used in this research is using interviews, observation, internet, documentation, and literature study. Subjects in this study were 2 (two) key informants, namely from RuangGuru, with 3 (three) supporting resource persons from RuangGuru users as well as education ktisi and Former Head of Planning Division of DKI Jakarta Provincial Education Office. The result of this research is that the planning carried out by RuangGuru consists of the stages of research, analysis, product knowledge and breakdown meetings. The distribution of content results is carried out in several steps, namely briefing, coordination and evaluation. Management of content results is carried out by evaluation, revision, also adaptation and adjustment. And the reason the Ruangguru application is considered effective in improving the learning management system (LMS), namely because of its various features, attractive packaging of materials, qualified teaching staff.

Keywords— *Public Learning Management System (LMS)*

Abstrak—Manajemen Belajar atau Learning Management System (LMS) merupakan metode yang dilakukan oleh Ruangguru dalam memberikan layanan pendidikan berbasis teknologi kepada berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan antara lain yaitu guru, siswa, pemerintah pusat dan daerah, serta orang tua siswa untuk saling berinteraksi di dalam suatu platform digital komprehensif. Ruangguru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid

dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual yang dapat diakses melalui smartphone maupun tablet, dengan hanya mengunduh aplikasi RuangGuru melalui PlayStore, AppStore juga dapat melalui aplikasi Line. Melihat hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa Ruangguru sangat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk digunakan dalam bidang pembelajaran dan pendidikan, yaitu dengan melahirkan layanan bimbingan online dalam sebuah aplikasi. Penelitian ini dibatasi pada Pemanfaatan *New Media* RuangGuru. Tujuannya ialah untuk mengetahui perencanaan yang dilakukan oleh tim RuangGuru dalam pembuatan konten untuk meningkatkan Learning Management System (LMS), untuk mengetahui pendistribusian hasil konten yang dilakukan oleh tim Ruangguru, untuk mengetahui pengelolaan hasil konten yang telah disajikan oleh tim RuangGuru, dan untuk mengetahui alasan aplikasi RuangGuru dinilai efektif dalam meningkatkan Learning Management System (LMS). Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, internet, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Subjek dalam penelitian ini untuk key informant berjumlah 2 (dua) orang yaitu dari RuangGuru, dengan narasumber pendukung 3 (tiga) orang yang berasal dari pengguna RuangGuru serta ktisi Pendidikan dan Mantan Kepala Bidang Perencanaan Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta. Hasil dari penelitian ini yaitu perencanaan yang dilakukan oleh RuangGuru terdiri dari tahap riset, analisis, product knowledge dan breakdown meeting. Pendistribusian hasil konten dilakukan dengan beberapa langkah yaitu briefing, koordinasi, dan evaluasi. Pengelolaan hasil konten dilakukan dengan evaluasi, revisi, juga adaptasi dan penyesuaian. Dan alasan aplikasi ruangguru dinilai efektif dalam meningkatkan learning management system (LMS) yaitu karena fitur yang beragam, pengemasan materi yang menarik, tenaga pengajar yang berkualitas.

Kata Kunci—*Learning Management System (LMS), Perencanaan, Pendistribusian, Pengelolaan.*

I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan media berbasis teknologi dalam beberapa dekade terakhir ini membawa banyak dampak ke berbagai hal, mulai dari yang terkecil seperti berdiskusi dan pertukaran pesan, hingga terbesar seperti pada bidang perekonomian, dan pendidikan. Contoh lain juga dapat dilihat bahwa saat ini orang-orang dapat berkomunikasi secara langsung, namun secara fisik mereka tidak bertemu. Salah satu contoh dari perkembangan media berbasis teknologi yaitu proses penerapan pembelajaran elektronik (E-learning) seperti karya anak bangsa yaitu

RuangGuru.

PT Ruang Raya Indonesia (RuangGuru) merupakan perusahaan penyedia layanan dan konten pendidikan yang berbasis teknologi yang didirikan oleh Iman Usman dan Belva Devara pada tahun 2014. RuangGuru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual melalui sebuah aplikasi. Dalam kegiatannya, RuangGuru berkomitmen untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas dengan mengembangkan berbagai layanan belajar berbasis teknologi melalui Sistem Manajemen Belajar atau Learning Management System (LMS). Sistem Manajemen Belajar atau Learning Management System 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.

Salah satu permasalahan yang dihadapi Indonesia dalam dunia pendidikan adalah kualitas pendidikan yang jauh dari negara lainnya hingga dapat dikatakan bahwa kualitas pendidikan Indonesia yang masih rendah dilihat dari hasil produk dari pendidikan itu sendiri hingga proses pendidikan yang saat ini sedang berjalan. Dengan kehadiran RuangGuru sebagai salah satu perusahaan teknologi terbesar di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dengan menggunakan aplikasi, dapat memungkinkan peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar lebih lama, bervariasi, lebih efektif dan efisien. Dari pemaparan di atas, inilah yang semakin menjadi menarik untuk diteliti karena dari permasalahan tersebut RuangGuru hadir dengan berbagai fitur dalam satu aplikasi. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih jauh mengenai bagaimana **“Pemanfaatan New Media RuangGuru Dalam Meningkatkan Pendidikan Secara Teknologi”**.

Berdasarkan konteks penelitian yang dikemukakan di atas, maka pertanyaan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan yang dilakukan oleh tim RuangGuru dalam pembuatan konten untuk meningkatkan *Learning Management System* (LMS) di aplikasi RuangGuru?
2. Bagaimana pendistribusian hasil konten yang dilakukan oleh tim RuangGuru untuk meningkatkan *Learning Management System* (LMS) yang akan diakses oleh pengguna di aplikasi RuangGuru?
3. Bagaimana pengelolaan hasil konten yang telah disajikan oleh tim RuangGuru untuk meningkatkan *Learning Management System* (LMS) di aplikasi RuangGuru?
4. Mengapa aplikasi RuangGuru dinilai efektif dalam meningkatkan *Learning Management System* (LMS)?

II. LANDASAN TEORI

Teknologi Informasi saat ini telah menjadi sebuah teknologi yang bersifat universal dan dapat dimanfaatkan

diberbagai bidang kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan. Salah satu bidang pendidikan yang memanfaatkan teknologi ini adalah pada pengembangan media pembelajaran. Secara harfiah media berarti tengah, perantara atau pengantar. Cangara (2014:119) menyebutkan, media adalah alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media tersebut dapat berupa bahan (*software*) dan barang (*hardware*). Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Pembelajaran adalah sebuah proses yang memberi perubahan terjadinya perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar dan sebuah produk dari hasil proses pembelajaran tersebut (Smith, 2010: 28).

National Education Association (NEA) (dalam Asnawir, 2002: 11) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Media pembelajaran yang menarik merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran menggunakan teknologi informasi ini tentunya diharapkan bisa meningkatkan mutu pendidikan, lebih efisien, serta sangat efektif dan terakhir adalah hasil proses belajar mengajar dapat lebih maksimal.

Adanya media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi ini, memungkinkan munculnya sebuah paradigma baru dalam bidang pendidikan, di mana paradigma baru ini akan mengaitkan antara mesin dengan manusia. Manusia yang dibekali akal pikiran harus bisa menggunakan mesin sebagai alat bantu pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran. Perubahan paradigma ini khususnya pada inovasi media pembelajaran konvensional menuju media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menghasilkan suatu bentuk media baru yang bersifat interaktif atau yang dikenal dengan istilah new media. Mondry (2008:13) menyatakan, *new media* merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik. *New media* atau media digital dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi pemasaran karena *new media* memiliki kecepatan dalam interaksi, lebih efisien, murah, dan sangat mudah untuk mendapatkan informasi terbaru atau ter-update. Salah satu yang termasuk *new media* yaitu aplikasi mobile.

Rao, Bojkovic dan Milanovic (2006:339) menyebutkan bahwa aplikasi mobile merupakan proses mengintegrasikan infrastruktur dan perangkat keras pengguna, dengan perangkat lunak dan komunikasi. Perangkat keras atau *hardware* yang dimaksudkan disini adalah, komputer,

smartphone, tablet dan lain-lain. Sedangkan perangkat lunak atau *software* yang dimaksud adalah program aplikasi yang dapat dijalankan pada hardware tersebut.

Salah satu yang biasanya menggunakan aplikasi mobile yaitu sajian informasi atau artikel yang beranimasi. *Creative content* adalah bentuk sajian informasi yang di dalamnya dapat berupa hiburan, berita atau informasi lain yang disajikan secara orisinal melalui media baru. Konten kreatif dapat berupa artikel, video, audio maupun multimedia yang diunggah di Internet. Dengan adanya media baru memungkinkan orang-orang untuk memproduksi berbagai konten secara independen.

III. HASIL PENELITIAN

Perencanaan yang dilakukan oleh tim ruangguru dalam pembuatan konten untuk meningkatkan *learning management system* (LMS) di aplikasi ruangguru terdiri dari beberapa tahap. Berawal dari latar belakang dibentuknya RuangGuru yaitu karena ingin meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan tambahan penghasilan guru di Indonesia. RuangGuru juga menjelaskan bahwa masalah yang serius dalam peningkatan pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal. hal itulah yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan yang menghambat penyediaan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi pembangunan bangsa diberbagai bidang. Melihat hal tersebut, maka RuangGuru bertekad untuk membangun pendidikan di Indonesia agar menjadi lebih baik melalui pembelajaran secara online yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, tentunya dengan fitur – fitur yang menarik. Berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh penulis, diketahui bahwa pertama yaitu melakukan riset dengan melihat konten video dari kompetitor, mencari informasi apa yang dibutuhkan oleh para pengguna, dan memonitor kurikulum pendidikan yang sedang berlaku. Lalu yang kedua yaitu tahap analisis dengan membandingkan video pembelajaran dari kompetitor, review secara mendalam atas konten yang dibutuhkan oleh pengguna, dan membuat konsep rumus atau metode mudah untuk pembelajaran. Ketiga yaitu *product knowledge* dengan pematangan konsep belajar dan melakukan penyesuaian konten dengan fitur yang ada. Dan yang keempat yaitu *breakdown meeting* dengan membahas script hingga animasi yang akan digunakan pada konten materi yang akan dibuat.

Pendistribusian hasil konten yang dilakukan oleh tim RuangGuru untuk meningkatkan *learning management system* (LMS) dilalui dengan beberapa langkah. Pertama melakukan briefing. Briefing tersebut dilakukan dengan menyamakan persepsi mengenai konten yang telah dibuat. Dalam briefing ini juga RuangGuru membahas dan menentukan juga mengatur waktu kapan konten akan diluncurkan. Selain briefing, kemudian

melakukan koordinasi dengan pihak terkait seperti graphic designer dan animator mengenai kesesuaian konten dan koordinasi dengan tim marketing social media untuk membahas konten yang akan diluncurkan. lalu yang terakhir yaitu evaluasi dengan melakukan analisis mengenai kekurangan dari kegiatan yang telah dilakukan. Dari kegiatan evaluasi sendiri RuangGuru dapat mengetahui bagaimana impresi pengguna mengenai RuangGuru dan konten yang telah diluncurkan.

Pengelolaan hasil konten yang telah disajikan oleh tim RuangGuru untuk meningkatkan *learning management system* (LMS) juga dilalui dengan beberapa langkah yaitu melakukan evaluasi untuk dapat dijadikan sebagai masukan, pertimbangan, dan pedoman bagi kegiatan selanjutnya. Evaluasi pada dasarnya yaitu untuk mengarahkan sesuatu ke arah yang lebih baik lagi untuk kedepannya, terutama pada proses pengelolaan konten. Dalam proses evaluasi tentu akan menjumpai hal-hal yang kurang sesuai atau yang harus dibenahi, begitu pula dalam proses evaluasi pada pengelolaan konten. Maka dari itu, hal yang selanjutnya dilakukan oleh RuangGuru pada proses pengelolaan hasil konten yaitu melakukan revisi. Revisi yang dilakukan yaitu terkait konten yang dirasa masih kurang, melihat hal tersebut, RuangGuru biasanya melakukan *reframe*. Selain melakukan evaluasi dan melakukan revisi, hal lain turut dilakukan oleh RuangGuru yaitu melakukan adaptasi dan penyesuaian dengan melakukan analisis fenomena apa yang saat ini sedang ramai dibicarakan.

Bila sebuah perusahaan telah melaksanakan sebuah kegiatan pasti akan ada hasil yang dicapai yang mana hasil tersebut menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan yang telah dilaksanakan, bagaimana efek yang dihasilkan dan apakah tujuan-tujuan yang ditetapkan sebelumnya telah berhasil dicapai atau belum. Seperti yang terjadi oleh RuangGuru. diketahui bahwa di Indonesia RuangGuru mendapatkan respon yang sangat baik dan telah memberikan kemudahan bagi para penggunanya, hingga aplikasi RuangGuru dinilai efektif untuk digunakan. Alasan aplikasi RuangGuru dinilai efektif dalam meningkatkan *learning management system* (LMS) yaitu karena fitur yang beragam. Pemberian fitur yang beragam tersebut berdampak positif dan sangat mendukung RuangGuru untuk mendapat kepercayaan dari para pengguna. Fitur tersebut terdiri dari RuangBelajar, DigitalBootCamp, RuangLes, RuangLesOnline, RuangUji, RuangBaca dan masih banyak lainnya. Diketahui pula bahwa saat ini RuangGuru mengeluarkan fitur-fitur baru yaitu Skill Academy dan ruangkerja. Selain itu juga pengemasan materi yang menarik, hingga tenaga pengajar yang berkualitas.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Perencanaan yang dilakukan oleh tim ruangguru dalam pembuatan konten untuk meningkatkan *learning management system* (LMS) di aplikasi ruangguru terdiri dari beberapa tahap, pertama yaitu melakukan riset dengan

melihat konten video dari kompetitor, mencari informasi apa yang dibutuhkan oleh para pengguna, dan memonitor kurikulum pendidikan yang sedang berlaku. Lalu yang kedua yaitu tahap analisis dengan membandingkan video pembelajaran dari kompetitor, review secara mendalam atas konten yang dibutuhkan oleh pengguna, dan membuat konsep rumus atau metode mudah untuk pembelajaran. Ketiga yaitu *product knowledge* dengan pematangan konsep belajar dan melakukan penyesuaian konten dengan fitur yang ada. Dan yang keempat yaitu *breakdown meeting* dengan membahas script hingga animasi yang akan digunakan pada konten materi yang akan dibuat.

Pendistribusian hasil konten untuk meningkatkan *learning management system* (LMS) dilalui dengan beberapa langkah. pertama melakukan *briefing* dengan menyamakan persepsi mengenai konten yang telah dibuat dan menentukan dan mengatur waktu kapan konten akan diluncurkan. Kemudian melakukan koordinasi dengan pihak terkait seperti *graphic designer* dan animator mengenai kesesuaian konten dan koordinasi dengan tim *marketing social media* untuk membahas konten yang akan diluncurkan. Yang terakhir yaitu evaluasi dengan melakukan analisis mengenai kekurangan dari kegiatan yang telah dilakukan.

Pengelolaan hasil konten untuk meningkatkan *learning management system* (LMS) dilalui dengan beberapa langkah yaitu melakukan evaluasi untuk dapat dijadikan sebagai masukan, pertimbangan, dan pedoman bagi kegiatan selanjutnya, melakukan revisi konten yang dirasa masih kurang, adaptasi dan penyesuaian dengan melakukan analisis fenomena apa yang saat ini sedang ramai dibicarakan.

Diketahui alasan aplikasi ruangguru dinilai efektif dalam meningkatkan *learning management system* (LMS) yaitu karena fitur yang beragam, pengemasan materi yang menarik, tenaga pengajar yang berkualitas.

V. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah didapatkan dari hasil penelitian mengenai pemanfaatan new media ruangguru dalam meningkatkan pendidikan secara teknologi, maka penulis akan mencoba memberikan saran sebagai berikut:

A. Saran Teoritis

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Oleh karena itu, bagi yang hendak melakukan penelitian menggunakan objek penelitian yang sama, diharapkan juga untuk menggunakan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang berbeda agar dapat memperluas pengetahuan bagi peneliti dan pembaca.
2. Penulis mengharapkan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki minat besar untuk mengangkat tema serupa, diharapkan dapat melakukan penelitian tersebut dengan melihatnya dari beberapa sudut

pandang yang berbeda, sehingga dapat menemukan kesimpulan atau hasil yang berbeda dari penelitian sebelumnya, tentunya juga dengan disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi pada masa mendatang.

B. Saran Praktis

1. Dalam merancang konten, agar dapat terlaksana dengan lancar sebaiknya RuangGuru menyusun dan memantapkan perencanaan dengan sebaik mungkin, selain dapat terhindar dari hal yang tidak diinginkan, tetapi juga dapat menciptakan kegiatan yang baik dan efektif.
2. Untuk pengelolaan hasil konten penulis menyarankan agar RuangGuru dapat lebih memperhatikan fenomena – fenomena yang sedang ramai dibicarakan sehingga awareness masyarakat terhadap RuangGuru semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asnawir, Usman Basyiruddin. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- [2] Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [3] Cangara, Hafied. 2014. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- [4] Mark K Smith, dkk. (2010). Teori Pembelajaran dan Pengajaran: Mengukur Kesuksesan Anda dalam Proses Belajar Mengajar Bersama Psikolog Pendidikan Dunia. Jogjakara: Mirza Media Pustaka.
- [5] Mondry. 2008. Teori dan Praktik Jurnalistik. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [6] Rao, Kamisetty, dan Zoran Bojkovic, Dragorad Milovanovic. 2006. Introduction to Multimedia Communications: Applications, Middleware, Networking. Canada : Wiley.