

Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jenika Manuhuruapon^{a,1*}, Nadia Toganti^{b,2}, Theodorus Pangalila^{c,3}

^{abc} Universitas Negeri Manado, Tondano, 95618, Indonesia

^{1*} jenikachristalia@gmail.com; ² nadiagtoganti15@gmail.com; ³ theopangalila@unima.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 27 September 2023

Direvisi: 15 November 2023

Disetujui: 25 Desember 2023

Tersedia Daring: 1 Januari 2024

Kata Kunci:

Pendidikan

Ruang Guru

Minat Belajar

Pembelajaran Online

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang aplikasi pendidikan online Ruang Guru sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar generasi milenial. Pendidikan sangat penting bagi manusia, karena melalui pendidikan setiap individu dapat menambah wawasan dan ilmu yang bermanfaat. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak di mana pun mereka berada, dan pendidikan dapat mengubah pola pikir menjadi lebih baik dan positif. Salah satu pendekatan dalam pendidikan adalah memanfaatkan smartphone/gadget sebagai media pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh aplikasi Ruang Guru. Aplikasi Ruang Guru adalah aplikasi berbasis digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta mudah digunakan dan membantu dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan oleh murid dan guru untuk mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

ABSTRACT

Keywords:

Education

Ruang Guru

Learning Interest

Virtual Learning

This article discusses the application of Ruang Guru, an online education platform, in enhancing the learning interest of millennials. Education is vital for human development, as it provides valuable insights and knowledge. Every individual deserves access to quality education, regardless of their location, as education can transform mindsets positively. One innovative approach to education is using smartphones or gadgets as educational tools, exemplified by the Ruang Guru application. Ruang Guru is a digital-based application accessible anytime and anywhere, offering an easy-to-use interface that aids in solving learning challenges. It provides a comprehensive learning management system for students and teachers to manage classroom activities virtually. Additionally, it features thousands of practice questions aligned with the Indonesian curriculum.

©2024, Jenika Manuhuruapon, Nadia Toganti, Julien Biringan

This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan setiap manusia dapat menambah wawasan dan ilmu yang bermanfaat. Setiap manusia wajib mendapatkan pendidikan yang layak dimanapun berada dan pendidikan dapat mengubah pola

pikiran menjadi lebih baik dan positif. Apalagi ditengah-tengah maraknya isu perkembangan teknologi dan informasi (Kadi & Awwaliyah, 2017).

Adanya pendidikan dapat mengubah suatu nasib manusia, baik dalam bidang ekonomi, akhlak, karir, rumah tangga, dan lain-lain. Manfaat pendidikan telah terbukti, pendidikan mencerdaskan penerus bangsa, dan pendidikan telah membangun bangsa yang lebih maju. Pendidikan adalah usaha orang secara sadar untuk mengembangkan kepribadian, membimbing kemampuan karakter dan pendidikan anak, baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal (Astawa, 2015).

Di samping itu, Raharjo (2010) menjelaskan bahwa untuk membangun masyarakat yang dewasa (memecahkan konflik atau perbedaan pendapat dengan cara damai, berhenti mencari kambing hitam, dan mau belajar mengatur diri sendiri). Pendidikan merupakan sarana untuk membangun masyarakat dan bukan untuk saling menutup diri saling mengasingkan diri, bukan untuk saling mencerna, serta belajar untuk menemukan platform bersama di tengah-tengah perbedaan (Raharjo, 2010).

Artinya, sistem pendidikan di Indonesia tentunya perlu mengimbanginya karena seluruhnya berbasis teknologi informasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah menjadi hal yang tidak asing bagi masyarakat dunia. Semua informasi dapat diakses dengan mudah seolah-olah informasi itu berada di depan mata (Aka, 2017). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut semakin mendorong upaya-upaya dalam meningkatkan proses belajar (Pujilestari, 2020). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada anak mengingat penggunaan teknologi sangat dibutuhkan agar perkembangan pembelajaran semakin meningkat dengan adanya smartphone dan laptop (Munawar & Musadad, 2015). Salah satu aplikasi yang ada, yaitu "Ruang Guru."

Aplikasi "Ruang Guru" adalah aplikasi belajar terlengkap yang dapat membantu segala kesulitan belajar. Aplikasi berbasis belajar online yang bisa diakses dengan smartphone dan laptop. Aplikasi Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan anak untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual (Mudhita et al., 2021).

Dalam aplikasinya, "Ruang Guru" dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Konten yang dimiliki aplikasi "Ruang Guru" mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman. Aplikasi "Ruang Guru" mampu memberikan edukasi terhadap anggota di dalam forum grup obrolan, para anggota dapat berkomunikasi sesama anggota, dengan guru untuk membahas sebuah permasalahan pembelajaran (Rahmadani & Setiawati, 2019).

Di dalam aplikasi "Ruang Guru" terdapat berbagai latihan soal yang disusun berdasarkan topik mata pelajaran, seperti dapat ditaklukan sambil menangkap monster-monster yang tersebar di setiap topik mata pelajaran. Konsep belajar yang menarik tersedia pada latihan soal sengaja dihadirkan untuk menambah nuansa belajar agar semakin menyenangkan dan meningkatkan minat belajar. Belajar privat menggunakan aplikasi "Ruang Guru" dapat dilakukan kapan dan dimana saja dengan cara yang cukup mudah, yaitu dengan memotret soal yang sulit, mengunggah dan mengirim pesan atau telepon dengan guru secara online, membuat murid dapat semakin memanfaatkan penggunaan smartphone dan laptop dengan baik (Shoumi, 2019).

Dengan demikian, aplikasi pendidikan "Ruang Guru" bisa menjadi media/alat pembelajaran. Tulisan ini berupaya mengkaji aplikasi pendidikan "Ruang Guru" sebagai peningkatan minat belajar dan mencoba memberikan solusi atas kesulitan belajar serta meningkatkan minat belajar. Kehadiran Industri ruang guru tentunya suatu hal yang mengajak

manusia untuk ke arah perubahan. Arah perubahan yang dimaksud, yaitu selangkah lebih maju dibandingkan kondisi atau situasi yang pernah dialami oleh manusia sebelumnya. Ruang guru diprediksi memiliki potensi manfaat yang besar yang berkaitan dengan perbaikan percepatan fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan. Terwujudnya potensi manfaat tersebut akan memberikan dampak positif terhadap perekonomian suatu negara (Marini et al., 2021).

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam dua dekade terakhir telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Inovasi teknologi pendidikan seperti aplikasi pembelajaran daring telah mengubah cara belajar siswa, memberikan akses yang lebih luas dan fleksibel terhadap sumber daya pendidikan. Salah satu aplikasi yang menonjol di Indonesia adalah Ruang Guru. Aplikasi ini menawarkan berbagai materi pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dengan pendekatan yang inovatif dan interaktif.

Mata pelajaran PPKn memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kesadaran bernegara pada generasi muda. Namun, tantangan dalam mengajarkan PPKn seringkali terkait dengan rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini, yang dianggap membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Pangalila, 2017). Aplikasi Ruang Guru hadir sebagai solusi untuk mengatasi tantangan ini dengan menyediakan metode pembelajaran yang menarik dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap PPKn.

Ruang Guru menawarkan berbagai fitur interaktif seperti video pembelajaran, kuis, dan diskusi daring yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan pembelajaran yang personal dan adaptif, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan demikian, Ruang Guru tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan antusias dalam proses belajar.

Dalam konteks perkembangan minat belajar generasi muda, Ruang Guru memainkan peran penting sebagai fasilitator yang mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Dengan pendekatan yang lebih modern dan relevan, aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air dan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila serta prinsip-prinsip kewarganegaraan yang baik.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan sejara deskriptif (Masengi et al., 2023). Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Penelitian deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial. Caranya dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah menghasilkan gambaran akurat tentang sebuah kelompok, menggambarkan mekanisme sebuah proses atau hubungan, memberikan gambaran lengkap baik dalam bentuk verbal atau numerikal, menyajikan informasi dasar akan suatu hubungan, menciptakan seperangkat kategori dan mengklasifikasikan subjek penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Sistem Pendidikan Nasional

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses mengembangkan dan membuka wawasan ilmu pengetahuan peserta didik yang ada dalam diri guna mencerdaskan baik untuk diri sendiri maupun untuk orang banyak serta memiliki kepribadian yang baik. Dengan adanya pendidikan seseorang akan mempunyai kecerdasan, kepribadian dan keterampilan yang berguna untuk diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat (Roviati, 2021).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu : memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian : proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan tidak hanya sekedar pengajaran, karena dapat dikatakan sebagai usaha transfer ilmu, mengembangkan keterampilan dan pembentukan kepribadian dengan semua aspek pendukungnya.

Sistem Pendidikan Nasional tertuang dalam UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) adalah sebagai berikut: "Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah." Tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam UU SISDIKNAS adalah untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan sistem dan tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dilihat bahwa komponen-komponen yang dicita-citakan dalam pendidikan nasional yaitu cerdas dalam segala aspek dan bidang serta mengikuti perkembangan zaman yang pesat agar seperti teknologi (Noor, 2018).

Dengan demikian jelaslah bahwa pendidikan sebagai upaya dalam memberikan wawasan, keterampilan, serta pembentukan karakter diri seseorang yang tidak terlepas dari perkembangan zaman yang bisa saja mempengaruhi jika tidak cermat dalam menyikapinya.

3.2 Aplikasi Ruang Guru dalam Mendukung Pendidikan dan Minat Belajar Siswa

Ruang Guru 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 Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia.

Ruang Guru berkomitmen untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun lalu, Ruang Guru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Selain itu, Ruang Guru juga menawarkan video belajar berlangganan, marketplace les privat, layanan bimbingan belajar on-demand, tryout ujian online, dan lain-lain.

Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Konten yang dimiliki aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman.

Ruang guru menyediakan beberapa fitur yang dapat membantu yaitu ruang belajar, ruang les online, digital boot camp, ruang uji, ruang les, dan ruang kelas. Ruang belajar membantu siswa mewujudkan pembelajaran yang seru dengan video dan latihan soal. Ruang les online membantu permasalahan PR yang tidak dimengerti dan bisa langsung ditanyakan padang ruang les online. Digital boot camp memberikan suasana belajar seperti berada di dalam kelas karena belajar secara ber-grup secara online se-Indonesia. Ruang uji dapat membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNBT) serta bisa melihat hasil yang telah dikerjakan. Ruang les berfungsi untuk mencari dan memanggil guru privat terbaik untuk dating kerumah dan siap membantu permasalahan dalam pembelajaran. Ruang kelas memberikan layanan sistem manajemen sebagai sarana kelas untuk para guru dan murid (Yanda & Erianjoni, 2022).

Dengan demikian, aplikasi ruang gurudalam dunia pendidikan adalah suatu tempat dimana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran mengenai permasalahan pembelajaran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan smarthphone dan laptop yang terhubung dengan internet. Adanya aplikasi Ruang Guru dapat menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan dengan cara belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah aplikasi pembelajaran daring, seperti Ruang Guru. Aplikasi ini menawarkan solusi pendidikan yang komprehensif dan interaktif, terutama dalam mendukung pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Mata pelajaran PPKn tidak hanya mengajarkan pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis. Ruang Guru mendukung pengembangan keterampilan ini melalui berbagai fitur kolaboratif seperti diskusi kelompok, proyek bersama, dan debat daring. Melalui aktivitas-aktivitas ini, siswa dapat belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis isu-isu kewarganegaraan. Pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif ini membuat PPKn menjadi mata pelajaran yang lebih hidup dan relevan bagi siswa.

Ruang Guru memberikan kemudahan akses belajar bagi siswa di mana saja dan kapan saja. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat mobile dan komputer, sehingga siswa tidak terbatas oleh ruang dan waktu dalam mengakses materi PPKn. Fleksibilitas ini sangat membantu siswa yang memiliki jadwal padat atau berada di daerah dengan akses pendidikan yang terbatas. Dengan demikian, Ruang Guru berperan penting dalam meningkatkan partisipasi dan keberlanjutan belajar siswa.

3.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pendidikan Online Ruang Guru

Aplikasi “Ruang Guru” adalah aplikasi belajar dengan belajar yang lengkap untuk permasalahan dalam belajar. Ruang Guru menyediakan sistem pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Tetapi pada aplikasi Ruang Guru jugaterdapat kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari aplikasi online Ruang Guru adalah, (1) aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan smarthphone maupun laptop, (2) guru atau tutor selalu ada dan

interaktif, (3) guru atau tutor berkualitas yang sudah berpengalaman bisa diakses secara online, (4) pembelajaran dilengkapi dengan video animasi sehingga pembelajaran tidak bosan, (5) tersedia materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terbaru, (6) murid juga bisa memberikan penilaian untuk cara mengajar dan aplikasi Ruang Guru, (7) harga bimbel tidak semahal ditempat biasa dan bisa dicicil.

Salah satu keunggulan Ruang Guru adalah penyajian materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Mata pelajaran PPKn yang sering dianggap membosankan oleh siswa, dapat disajikan dengan lebih menarik melalui video animasi, kuis interaktif, dan diskusi daring. Materi yang disampaikan dengan cara ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep PPKn dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan minat belajar mereka. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi dan hukum.

Ruang Guru menawarkan fitur pembelajaran yang personal dan adaptif, menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa. Dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan, aplikasi ini dapat memberikan rekomendasi materi dan latihan soal yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Hal ini sangat bermanfaat dalam mata pelajaran PPKn, di mana pemahaman terhadap nilai-nilai moral dan etika seringkali membutuhkan pendekatan yang berbeda untuk setiap individu. Pembelajaran yang personal dan adaptif ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, sehingga dapat lebih efektif dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Kekurangan aplikasi online Ruang Guru adalah, (1) aplikasi yang belum banyak diketahui, (2) video materi tidak bisa didownload, (3) aplikasinya lumayan besar sehingga memakan banyak memori smartphone maupun laptop.

4. Kesimpulan

Aplikasi Ruang Guru telah membawa perubahan positif dalam cara siswa mempelajari mata pelajaran PPKn. Dengan menyediakan akses yang mudah, materi yang menarik, pembelajaran yang personal, pendampingan oleh tutor profesional, serta pengembangan keterampilan sosial dan berpikir kritis, Ruang Guru berhasil mendukung pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Melalui inovasi teknologi ini, diharapkan generasi muda Indonesia dapat tumbuh menjadi warga negara yang berpengetahuan, berkarakter, dan siap berkontribusi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pada zaman sekarang tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang begitu pesat. Salah satunya di era revolusi industri 4.0 yang menginginkan hampir semua persoalan hidup manusia berbasis digital. Semakin pesatnya teknologi membuat aktivitas yang dilakukan berbasisteknologi pula. Seseorang bisa menghabiskan waktu untuk menggunakan teknologi yang ada. Seperti di generasi milenial yang sehari-harinya tidak terlepas dari smarthphone.

Penggunaan smarthphone yang pintar yaitu dengan memanfaatkannya dengan hal-hal yang positif.

Begitu pula pada dunia pendidikan yang tidak kalah juga memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif. Salah satunya media aplikasi online "Ruang Guru" yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan smarthphone dan laptop. Aplikasi Ruang Guru menjadi alternatif untuk kesulitan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar dengan fitur-fitur menarik didalamnya. Konten yang dimiliki aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional Indonesia dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman.

Dengan demikian, Ruang Guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum dimana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan smarthphone dan laptop yang terhubung dengan internet. Dengan adanya penggabungan antara aplikasi Ruang Guru dengan dunia pendidikan membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan serta meningkatkan minat belajar.

5. Daftar Pustaka

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Astawa, I. N. T. (2015). Teori-Teori Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 67–72.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi pendidikan: Upaya penyelesaian problematika pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2).
- Marini, Y., Marina, N., Nasution, M. M., & Lubis, M. A. (2021). Aplikasi Ruang Guru Untuk Pembelajaran Di Era Covid-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), 198–214.
- Masengi, E. E., Lumingkewas, E., & Supit, B. F. (2023). Implementasi Kebijakan Sertifikasi Guru Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di SMA Negeri 2 Tondano. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1084–1095. <https://www.atlantispress.com/proceedings/unicssh-22/125984016>
- Mudhita, S., Setiawan, S., Kurniawati, L. S. M. W., Marta, R. F., & Chinmi, M. (2021). Komparasi Efektifitas Komunikasi pada Bimbingan Belajar Konvensional dengan Ruang Guru di Masa Pandemi COVID-19. *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 49–57.
- Munawar, Z., & Musadad, D. Z. (2015). Penggunaan TIK untuk Bidang Pendidikan. *Munuju Masyarakat Madani*, 555–563.
- Noor, T. (2018). rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01).
- Pangalila, T. (2017). Interaksi Sosial Dosen dan Mahasiswa Dalam Proses Perkuliahan di Jurusan PPKn FIS Unima. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 699–706.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan Indonesia pasca pandemi covid-19. *Adalah*, 4(1), 49–56.
- Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan karakter sebagai upaya menciptakan akhlak mulia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(3), 229–238.
- Rahmadani, N. S., & Setiawati, M. (2019). Aplikasi pendidikan online “ruang guru” sebagai peningkatan minat belajar generasi milenial dalam menyikapi perkembangan revolusi industri 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 241–246.
- Roviati, E. (2021). Pendampingan Pembelajaran di Era Covid 19. *DIKEMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1).
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2–23.
- Yanda, W. D., & Erianjoni, E. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang). *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 1–10.