PERAN *STARTUP DIGITAL* "RUANGGURU" SEBAGAI METODE *LONG DISTANCE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA

Ulfah Mey Lida[1)] Ixsir Eliya[2)]
[1]Universitas Muria Kudus
umeylida@gmail.com
[2] Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
ixsir@iainbengkulu.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peran Startup Digital "Ruangguru" dalam memberikan pemahaman teori dan konsep berbahasa, pengembangan keterampilan berbahasa, dan pembentukan sikap dan moral peserta didik. Data penelitian ini dikumpulkan dengan metode simak. Analisis data dilakukan dengan metode kontekstual, serta dilakukan dengan teknik baca markah. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa Startup Digital "Ruangguru" dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk pengayaan pembelajaran yang ada di sekolah. Teori dan konsep tentang pembelajaran bahasa tersedia dengan lengkap. Namun, materi praktik untuk pengembangan keterampilan berbahasa kurang terfasilitasi oleh aplikasi yang ada. Peran pendidik dalam pembentukan sikap dan moral peserta didik juga tidak dapat terwakili oleh sekadar aplikasi. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa Startup Digital "Ruangguru" sebagai metode pembelajaran jarak jauh hanya dapat digunakan sebagai alat untuk transfer pengetahuan.

***Kata Kunci**: startup digital, ruangguru, pembelajaran bahasa, metode long distance learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi perlahan mengubah pola tatanan lama ke pola tatanan baru. Situasi tersebut diakibatkan oleh perubahan zaman dari mulai tatanan tradisional menuju digitalisasi. Tidak hanya dalam bidang teknologi, perkembangan zaman menjalar ke dalam semua bidang seperti bisnis, ekonomi, hiburan, komunikasi, bahkan pendidikan. Perkembangan teknologi yang tumbuh dengan sangat cepat perlu mendapatkan perhatian masyarakat dan pemerintah agar dampak yang ditimbulkan dapat dioptimalkan dengan baik melalui berbagai kegiatan yang aktual.

Dunia pendidikan 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 makin 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 milenial dapat tumbuh dengan keilmuan dan karakter yang matang. Hal ini mengacu pada kompetensi inti Kurikulum 2013 bahwa tujuan pendidikan adalah sikap karakter siswa, berilmu pengetahuan, dan kreativitas (Kurniawan, Heru, 2015:9)

Fenomena yang ditimbulkan oleh disrupsi dalam dunia pendidikan sangat mudah ditemukan. Sebagai contoh inovasi media pembelajaran dari yang berbasis tradisional menuju digitalisasi. Selain media pembelajaran, bentuk buku yang berupa lembaran kertas juga mulai tergerus dengan adanya buku digital atau lebih dikenal *e-book*. Pembelajaran yang dulu hanya dapat berlangsung melalui kegiatan tatap muka juga sekarang berinovasi ke dalam pembelajaran berbasis *e-learning*. Pekerjaan seperti hapalan, hitungan, dan pencarian informasi tidak lagi menggunakan tenaga dan pikiran manusia, tetapi sudah banyak aplikasi yang memfasilitasi dengan lebih mudah, cepat, dan tepat. Disrupsi tersebut tidak dapat dihindari, tetapi harus dihadapi dan diikuti karena perkembangan teknologi di dunia berjalan sangat cepat. Oleh karena perkembangan teknologi yang makin cepat, harus diperhatikan oleh guru agar terus dapat mengadakan pembaharuan atau inovasi (Wijaya, Cece, 2000: 3)

Pendidik juga tetap berperan dalam mengajarkan nilai-nilai etika, budaya, kebijaksanaan, pengalaman, kebangsaan, dan sosial yang tidak dapat diajarkan langsung melalui digitalisasi. Pendidik dapat terus berperan dalam menanamkan nilai-nilai luhur sebagai bangsa yang tidak dapat diwakilkan oleh mesin. Hal ini sangat penting karena bagian terpenting dari pendidikan tidak hanya mencerdaskan intelektualitas peserta didik saja, tetapi juga spritual, emosional, sosial, dan profesionalitas. Tanpa adanya penguatan karakter dalam diri peserta didik, maka pendidikan hanya sebagai bentuk transfer pengetahuan tanpa adanya nilai-nilai luhur di dalamnya.

Berdasarkan realita, pembelajaran pendidikan bahasa untuk menghadapi tantangan di era disrupsi kurang mendapat perhatian. Banyak pendidik yang kurang peduli terhadap inovasi pembelajaran yang harus dilakukan dalam pembelajaran bahasa. Pendidik bahasa terutama di sekolah-sekolah atau perguruan tinggi daerah hanya "pasrah" terhadap kebijakan-kebijakan yang dibuat tanpa memikirkan terlebih dahulu tantangan yang harus dihadapi dan peluang yang dapat ditemukan.

Pendidikan bahasa yang termasuk di dalamnya adalah pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia merupakan salah satu bagian penting dari kurikulum di setiap jejang satuan pendidikan. Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia mengajarkan peserta didik untuk selalu menjunjung tinggi bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia yang ada dalam kurikulum melatih peserta didik untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam segala situasi dan kondisi baik dalam komunikasi lisan maupun tulis. Selain itu, pendidikan bahasa dan sastra Indonesia memiliki peran dan fungsi yang penting sebagai alat pemersatu bangsa terutama dalam era disrupsi yang terjadi sekarang ini. Namun, fakta di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Pendidikan bahasa Indonesia kurang diminati dan tidak teraktualisasikan dengan baik. Hal ini terlihat dalam berbagai media banyak penggunaan bahasa Indonesia yang tidak sesuai dengan ejaan yang baik dan benar. Baik penggunaan bahasa di ruangan publik maupun dalam lingkup yang lebih kecil, terjadi kesemrawutan berbahasa terutama karena penggunaan bahasa asing

yang makin marak. Dalam praktik lainnya, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah memiliki berbagai problematika yang disebabkan karena kurangnya inovasi dan kreativitas.

Berdasarkan problematika tersebut dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra sehingga peserta didik mulai tertarik dengan alternatif belajar lain, yaitu melalui pemanfaatan startup digital yang mulai menjamur. Startup digital di Indonesia didominasi oleh penyelenggara layanan jasa pembayaran dan transportasi. Namun, terdapat startup digital dalam bidang pendidikan yang berkembang dengan sangat pesat, yaitu Ruangguru. Ruangguru merupakan startup digital yang dibangun oleh Belva Devara dan Iman Usman pada tahun 2014. Konsep Ruangguru secara sederhana adalah mempertemukan antara guru les dan muridnya dalam dunia maya. Sebagai bagian dari kegiatan pendidikan, Ruangguru memberikan inovasi yang menarik perhatian para pelaku pendidikan. Kemudahan akses, kelengkapan materi, dan pembelajaran yang menyenangkan membuat Ruangguru populer dengan sangat cepat.

Berbagai macam penghargaan baik dari dalam maupun luar negeri telah didapat oleh Ruangguru atas inovasi pembelajaran yang telah dilakukan sehingga memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik pendidik, sekolah, orangtua, negara, dan tentu saja peserta didik. Pengguna aplikasi Ruangguru juga terus meningkat secara signifikan baik dari siswa maupun guru. Bagi siswa, Ruangguru dapat menjadi wadah dalam mencari pengetahuan dan informasi tentang pembelajaran yang tidak atau kurang didapat dari sekolah. Bagi guru, Ruangguru dapat menambah pengalaman dan penghasilan yang menguntungkan.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti keefektivan penggunaan aplikasi Ruangguru bagi siswa. Keefektivan tersebut dapat dilihat dari manfaat yang diperoleh oleh siswa baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam mata pelajaran bahasa Inonesia. Dari penelitian ini akan ditemukan peran dari aplikasi Ruangguru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian mengenai *startup digital* telah banyak dilakukan oleh praktisi bidang pendidikan maupun para mahasiswa dengan berbagai macam metode, teknik, maupun teori yang digunakan. Semuanya memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi kemajuan pendidikan. Pada tahun 2018, Gideon melakukan penelitian yang berjudul "Peran Media Bimbingan Belajar *Online* "Ruangguru" Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar". Penelitian tersebut menjelaskan bahwa "Ruangguru" hadir sebagai salah satu alternatif bimbel *online* yang dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone*, laptop ataupun tablet. Beberapa fitur unggulan seperti RuangUji, RuangLatihan, RuangVideo, RuangLes, RuangLesOnline, DigitalBootCamp dan Edumail memungkinkan siswa untuk meng-*upgrade* kemampuan belajarnya sehingga diharapkan dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Gideon dengan yang dilakukan peneliti ini yakni sama-sama mengambil subjek *startup digital* "Ruangguru". Perbedaan terletak pada mata pelajaran (mapel) yang dipilih. Gideon memilih mapel IPA, sedangkan peneliti memilih mapel Bahasa.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Efendi masih di tahun 2018. Penelitian tersebut berjudul "Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi

Digital Pada *Start Up* Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)". Dalam penelitian itu Efendi menjelaskan bahwa pendidikan berbasis digital di Indonesia mulai dikembangkan dalam bentuk *start up* atau aplikasi yang memuat konten-konten yang sama dengan kebutuhan siswa di sekolah.

Penelitian Efendi memiliki persamaan dengan yang dilakukan peneliti, yakni sama-sama membuat pembahasan tentang pembelajaran berbasis digital. Adapun perbedaannya yakni Efendi berfokus pada penggunaan animasi digital, sedangkan peneliti berfokus pada peran *startup digital* "Ruangguru".

Penelitian tentang pembelajaran berbasis digital lainnya dilakukan oleh Retnawati pada tahun 2019. Penelitian tersebut berjudul "Efforts to Support and Expand The Use of Educational Technology As A Means of Delivering Learning". Retnawati mengemukakan bahwa peran guru, orang tua, dan sekolah tidak akan diganti karena pendidikan tidak hanya tentang mendapatkan pengetahuan tetapi juga membangun karakter. Lebih lanjut, Retnawati juga menjelaskan dengan teknologi, pendidik dan lembaga pendidikan dapat mengatur materi dan proses lebih efisien, lebih fokus pada pembentukan karakter anak-anak.

Penelitian Retnawati tersebut juga mengangkat isu penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti yang dilakukan peneliti. Akan tetapi Rahmawati hanya menyoroti upaya dukungan dan perluasan penggunaan teknologi. Adapun peneliti memfokuskan pada peran *startup digital* sebagai metode *Long Distance Learning* (LDL).

Pada tahun 2016, Blake melakukan penelitian yang berjudul "Distance Education for Second and Foreign Language Learning". Hasil temuan penelitian tersebut yakni pembelajaran bahasa secara *online* harus berfokus pada kebutuhan siswa. Selain itu, Blake juga menjelaskan bahwa tidak semua siswa siap untuk bekerja secara mandiri dan bertanggung jawab atas arah pembelajaran mereka sendiri.

Penelitian Blake ini membahas tentang pendidikan jarak jauh untuk pembelajaran bahasa, sama seperti yang dilakukan peneliti. Akan tetapi, Blake menjelaskan secara umum metode *online* yang digunakan, sedangkan peneliti lebih spesifik pada *startup digital* "Ruangguru".

Curn, Kern, dan Smith pada tahun 2016 melakukan penelitian yang berjudul "Technology in Language Use, Language Teaching, and Language Learning". Dalam penelitian tersebut, mereka menjelaskan bahwa teknologi menyediakan cara-cara baru bagi bahasa, budaya, dan dunia untuk diwakili, diekspresikan, dan dipahami, tetapi tidak dapat diandalkan untuk berkembang secara otomatis.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni sama-sama membahas tentang pembelajaran bahasa menggunakan kecanggihan teknologi. Adapun perbedaannya Curn, Kern, dan Smith berfokus pada penggunaan teknologi dalam penggunaan bahasa, pengajaran bahasa, dan pembelajaran bahasa, sedangkan peneliti berfokus pada *Long Distance Learning* (LDL).

Berdasarkan pemaparan kajian pustaka tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian tentang *startup digital* sebagai metode *Long Distance Learning* (LDL) sudah tidak asing lagi bagi para ilmuwan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LDL dapat digunakan dengan adanya teknologi. Dengan demikian, pendidik dan lembaga pendidikan dapat mengatur materi dan proses belajar dengan lebih efisien.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang dianalisis dengan melihat keadaan objek yang sebenarnya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode simak yang dilanjutkan dengan dua teknik, yaitu teknik dasar yang berupa teknik sadap dan teknik lanjutan yang berupa teknik simak bebas libat cakap (SBLC), teknik rekam, dan teknik catat (Sudaryanto, 2015:203).

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis kontekstual. Metode analisis kontekstual diterapkan pada data dengan mengaitkannya pada situasi. Konteks dipandang sebagai situasi yang relevan secara langsung dan relevan secara sistem sosial (Miles dan Huberman, 1992:156). Interpretasi data dilakukan dengan cara menghubungkan hubungan, perbedaan, penyebab, dan implikasi dari hasil analisis dengan teori yang terdapat dalam kajian pustaka dan landasan teoretis. Selanjutnya, meninjau hasil analisis dengan teori yang relevan dengan hasil analisis. Metode penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode informal. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi peran *startup digital* Ruangguru sebagai metode belajar *Long Distance* dalam pembelajaran bahasa.

PEMBAHASAN

Peran "Ruangguru" dalam Pemahaman Teori dan Konsep Berbahasa

Pemahaman terhadap teori dan konsep berbahasa memiliki peran yang penting dalam keberhasilan penggunaan "Ruangguru" sebagai teman belajar penggunanya. 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 siklus kehidupan (Santrock, 2007:7).

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 didesain untuk dapat menginspirasi dan mmotivasi siswa untuk belajar dengan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran di dalamnya dapat berkualitas secara akademik. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Rusyan dan Daryani (1993:3-4) bahwa situasi belajar yang baik dapat memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakan cara belajar yang efektif dan efisien.

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 menghapal, memahami, 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 berbahasa, materi yang diberikan sangat lengkap sesuai dengan jenjang dan kurikulum yang digunakan. Pengguna dapat dengan mudah memilih materi yang diinginkan sesuai dengan 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.

Latihan topik yang ada di dalam "Ruangguru" juga sangat beragam. Tersedia bank soal dengan kategori soal mudah, sedang, dan sulit sehingga pengguna dapat dengan mudah mengukur tingkat pemahaman terhadap materi secara langsung. Tidak hanya latihan topik, latihan soal juga dikategorikan dalam soal UTS, UAS, UN, maupun SBMPTN sehingga soal yang diberikan lebih beragam. Kuis juga diselipkan dalam setiap materi, sehingga setelah siswa mempelajari materi langsung dapat berlatih dengan kuis yang telah disediakan.

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 sehingga dapat saling baca catatan dari masing-masing pengguna. Pilihan 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.

Startup Digital *"Ruangguru"* dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk pengayaan pembelajaran yang ada di sekolah. Teori dan konsep tentang pembelajaran bahasa 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 sekadar 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.

Peran "Ruangguru" dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Siswa

Sikap terbentuk oleh adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Jalaluddin (1996:187) menjelaskan bahwa sikap terbentuk melalui hasil belajar dari interaksi dan pengalaman seseorang, dan bukan faktor bawaan (faktor intern) seseorang, serta tergantung obyek tertentu.

Dalam interaksi sosial, individu membentuk pola sikap tertentu terhadap objek psikologis yang dihadapinya (Zuchdi, 1995:57). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap dari masing-masing individu. Azwar (1998:30-38) menyebutkan berbagai faktor tersebut antara lain pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, lembaga pendidikan atau lembaga agama, dan faktor emosi dalam diri individu.

Bertemali dengan hal tersebut, *startup digital* "Ruangguru" yang dikenal sebagai Bimbingan Belajar (Bimbel) *online* menjadi salah satu sarana belajar siswa yang cukup digemari. Di dalamya memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru secara verbal, lisan, maupun bertatap muka secara langsung. Gideon (2018:177) mengungkapkan bahwa "Ruangguru" adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi *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.

Sebagai sebuah *startup digital*, pengguna Ruangguru terikat dengan aturan dan etika dalam dunia maya. Aturan ini ada karena perangkat teknologi itu merupakan sebuah mesin yang terhubung secara daring atau bisa muncul karena interaksi di antara sesama pengguna (Mulawarman dan Nurfitri, 2017:42). 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 itu. 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. Hal ini seperti yang disampaikan Muhtadi (2011:5) tanpa keteladanan, murid-murid hanya akan menganggap ajakan moral yang disampaikan sebagai sesuatu yang omong kosong belaka.

Fasilitas selanjutnya yaitu RuangBelajar. Layanan ini menjadi salah satu andalan di Ruangguru. Di dalamnya terdapat ribuan video dan puluhan ribu latihan soal untuk kelas 1 SD hingga 12 SMA IPA dan IPS. Tersedia juga persiapan ujian masuk universitas (SBMPTN dan STAN). Video yang disediakan merupakan rekaman guru yang sedang menjelaskan materi tertentu. 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 tidak secara langsung di depan 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 *try out 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 saat dengan 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. LDL dalam pembelajaran bahasa yang dilakukan di Ruangguru mendorong siswa mengembangkan sikap berbahasa dengan baik dan sopan dalam berkomunikasi di dunia maya. 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 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 yang diinginkan.

Peran "Ruangguru" dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Siswa

Keterampilan berbahasa adalah keterampilan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu atau ide kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa Indonesia dibagi menjadi dua bagian, yakni keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan reseptif merupakan keterampilan berbahasa yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh informasi atau ide gagasan secara lisan dan tulisan. Keterampilan reseptif ini meliputi keterampilan membaca dan menyimak. Adapun keterampilan produktif merupakan keterampilan berbahasa yang dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan informasi atau ide / gagasan secara lisan dan tulisan. Keterampilan ini meliputi keterampilan menulis dan berbicara.

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 yang berisi foto buku catatan siswa lain di 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. Hal ini seperti yang diungkapkan Tarigan (dalam Dalman, 2015:7), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. 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 dari siswa lain. Dengan melihat 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 *startup 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. Menurut Tarigan (1991: 4) menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung didalamnya. 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.

Pada dasarnya LDL memang sangat mengandalkan keterampilan menyimak. Siswa dituntut memiliki keterampilan menyimak yang baik karena selama belajar, siswa tidak berhadapan dengan guru secara langsung. Pejelasan yang direkam dalam video memang memiliki kelebihan dapat diputar ulang apabila siswa masih belum paham, akan tetapi hal ini dapat menjadi lebih mudah apabila dilakukan secara interaktif. Dengan demikian, *Long Distance Learning* (LDL) yang diterapkan pada *startup digital* Ruangguru sangat berperan mengembangkan keterampilan menyimak siswa karena pembelajaran dilakukan menggunakan media video.

Berbeda dengan membaca dan menyimak, keterampilan bahasa 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.

Kegiatan produtif yang dapat dilakukan menggunakan Ruangguru hanyalah berkomunikasi dengan siswa dan atau guru melalui fitur *chat*. Hal ini tidak mampu mengembangkan keterampilan menulis dan berbicara siswa. Menurut Tarigan (1983:15) keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan. Di Ruangguru, siswa tidak disediakan fitur untuk mengekspresikan dan menyampaikan gagasan. Keterbatasan ini membuat keterampilan berbicara siswa tidak 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. Menurut Henry Guntur Tarigan (2008:3), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Keterampilan menulis siswa dalam Ruangguru dilakukan menggunakan fitur *chat*, sehingga bahasa tulis yang digunakan adalah bahasa komunikasi tulis masa kini. Dengan berkomunikasi ini, siswa dapat belajar menggunakan bahasa komunikasi tulis yang

baik. Dengan demikian keterampilan menulis siswa dapat berkembang.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *startup digital* Ruangguru yang memakai metode *Long Distance Learning* (LDL) dalam pembelajarannya turut andil dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Keterampilan membaca siswa dapat berkembang saat siswa 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 Ruangguru. Keterampilan menulis siswa dapat berkembang dengan adanya fitur *chat* yang memungkinkan siswa berkomunikasi dengan guru dan atau siswa lain. Akan tetapi keterampilan berbicara siswa tidak dapat berkembang karena dalam Ruangguru tidak memiliki fitur yang memungkinkan siswa menyampaikan gagasan secara lisan.

SIMPULAN

Pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah kurang berkembang sehingga peserta didik mulai tertarik dengan alternatif belajar lain, yaitu melalui pemanfaatan *startup digital* yang berkembang dengan sangat pesat, yaitu Ruangguru. Ruangguru memberikan inovasi yang menarik perhatian para pelaku pendidikan. Kemudahan akses, kelengkapan materi, dan pembelajaran yang menyenangkan membuat Ruangguru populer dengan sangat cepat.

Startup Digital "Ruangguru" dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk pengayaan pembelajaran yang ada di sekolah. Teori dan konsep tentang pembelajaran bahasa tersedia dengan lengkap. Namun, materi praktik untuk pengembangan keterampilan berbahasa kurang terfasilitasi oleh aplikasi yang ada. Peran pendidik dalam pembentukan sikap dan moral peserta didik juga tidak dapat terwakili oleh sekadar aplikasi. Dengan demikian, Startup Digital "Ruangguru" sebagai metode pembelajaran jarak jauh hanya dapat digunakan sebagai alat untuk transfer pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, Saifuddin. 1998. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Blake, Robert. 2016. "Distance Education for Second and Foreign Language Learning". Language and Technology, Encyclopedia of Language and Education. 1-12.

Chun, Doroty, Ricard Kern, dan Bryan Smith. 2016. "Technology in Language Use, Language Teaching, and Language Learning". The Modern Language Journal. 100 (Supplement 2016): 64-80.

Effendi, Neng Marlina. 2018. "Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada *Start Up* Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)". Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi. 2 (2): 173-182.

Gideon, Samuel. 2018. "Peran Media Bimbingan Belajar *Online* "Ruangguru" Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar". JDP. 11 (2): 167-182.

Jalaluddin. 1996. *Psikologi agama*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Kurniawan Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Muhtadi, Ali. 2011. "Pengembangan Sikap dan Perilaku Siswa yang Bermoral dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah". Majalah Ilmiah Pembelajaran. 1 (7): 96-107.

Mulawarman dan Aldila Dyas Nurfitri. 2017. "Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan". Buletin Psikologi. 25 (1): 36-44.

Retnawati, Elva. 2019. "Efforts to Support and Expand The Use of Educational Technology As A Means of Delivering Learning". International Journal of Indonesian Education and Teaching. 3 (01): 128-136.

Rusyan, A. Tabrani dan Yani Daryani. 1993. *Penuntun Belajar yang Sukses*. Jakarta: Nine Karya.

Wijaya, Cece. 2000. *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zuchdi, Darmiyati. 1995. "Pembentukan sikap". Cakrawala Pendidikan. 3 (14): 51-63.