

**PENGUNAAN APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *ONLINE* BAGI SISWA UNGGUL
SMA N 1 BATURETNO**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan**

Oleh:

ANTIKA DAMAYANI

A210160068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGUNAAN APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ONLINE BAGI SISWA UNGGUL
SMA N 1 BATURETNO**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ANTIKA DAMAYANI

A210160068

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing



Prof. Dr. Harsono, S.U

NIDN. 06 2002 6001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGUNAAN APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ONLINE BAGI SISWA UNGGUL
SMA N 1 BATURETNO

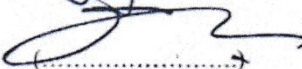
OLEH
ANTIKA DAMAYANI
A210160068

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 22 Februari 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Prof. Dr. Harsono, S.U
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Suranto, S.Pd., M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Sabar Narimo, MM., M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta, 05 Maret 2021

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M. Hum

NIDN. 0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 09 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,


Antika Damayani

A210160068

**PENGUNAAN APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *ONLINE* BAGI SISWA UNGGUL SMA N 1
BATURETNO**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa unggul SMA N 1 Baturetno. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik etnografi. Keabsahan data penelitian ini adalah triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan aplikasi ruangguru merupakan budaya belajar jarak jauh berbasis *online* dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru sebagai media menyampaikan materi pelajaran dengan mudah dan praktis, serta karakteristik belajar jarak jauh yaitu berpikir terbuka, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. 2) Materi pelajaran dalam aplikasi ruangguru sangat lengkap sesuai kurikulum 2013 dan tampilannya berupa video pembelajaran dan bahan latihan soal. 3) Tahap dalam penggunaan aplikasi ruangguru yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Kata Kunci : Penggunaan Aplikasi Ruangguru, Media, Pembelajaran *Online*

Abstract

This study aims to describe about the use of Ruangguru media application as an online media learning for excellent students of SMA N 1 Baturetno. This research is qualitative with an ethnographic approach. The data collection methods used for this study were observation, documentation, and in-depth interviews. The validity of this research data is triangulation. The results showed that: 1) The use of the Ruang guru application is an online-based distance learning culture by utilizing the Ruangguru application as a medium for delivering subject matter easily and practically with characteristics of distance learning namely, open minded, independent, complete learning, using information and communication technology 2) The subject matter in the Ruangguru application is very complete based on the 2013 learning curriculum and its appearance is in the form of learning videos and question practice materials. 3) The stages in the use of Ruangguru media application are planning, implementation, and evaluation.

Keywords : Usage Ruangguru Application, Media, Learning Online

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pembelajaran untuk menghasilkan kualitas sesuai tujuan dan diatur Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Keberhasilan mutu pendidikan merupakan komponen kurikulum, tenaga kerja, sarana prasarana, sistem pengelolaan, lingkungan alamiah, dan sosial. Penelitian Holbeck & Hartman (2018) dengan judul *“Efficient Strategies for Maximizing Online Student Satisfaction: Applying Technologies to Increase Cognitive Presence, Social Presence, and Teaching Presence”* yaitu tingkat keberhasilan pembelajaran *online* menggunakan *flipgrid* dan *remind* membantu menciptakan kehadiran kognitif, sosial, dan pengajaran. Proses belajar mengajar merupakan komunikasi digunakan dalam pembelajaran (Susilo, 2016: 17).

Media pembelajaran *online* sebagai alat pengontrol dioperasikan pengguna, sehingga dapat mengendalikan dan mengakses kebutuhan (Devito, 2011: 67). Penelitian Yang, Lavonen, & Niemi (2018) dengan judul *“Online Learning Engagement: Critical Factors and Research Evidence from Literature”* yaitu sebagian besar faktor terbukti bahwa pengaturan tradisional berlaku untuk lingkungan pembelajaran *online* dilihat dari topik. Menurut Dryden, Gordon, & Vos. J (Atsani, 2020: 85) yaitu pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas, memberikan pengalaman, mengirim email dan komentar pada forum diskusi.

Siswa yang memiliki motivasi akan mengarahkan sikap ataupun perilaku diri untuk berusaha mencapai atau meraih cita-cita dengan cara belajar (Fauziah dkk, 2017: 48). Kegiatan pelatihan mendorong guru menulis sesuai

penulisan serta menghasilkan jenis buku (Suranto, 2020: 109). Media belajar *m-learning* diakses dimana saja dan kapan saja melalui *handphone* (Sari, 2019: 14). Hasil 72% responden memanfaatkan sumber belajar yang mendukung pembelajaran (Suranto, 2016: 263). *M-learning* nyaman digunakan oleh siapa saja yang mengakses kepada instant feedback dan tips (Mustofa & Riyanti, 2019: 389).

Pesatnya perkembangan teknologi terutama internet membuka peluang pengembangan layanan informasi di lembaga pendidikan (Pujilestari, 2020). Menurut Nasution (Setiyani, 2020: 119) mengungkapkan internet member keuntungan dalam semua bidang bisnis, akademis (pendidikan), pemerintahan, organisasi, dan lain sebagainya. Hasil Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII: 2018) tahun 2018 dan menemukan pertumbuhan penggunaan internet sebelumnya digunakan 143,26 juta dan menjadi 171,17 juta. Jadi total populasi penduduk Indonesia 64,8% telah terhubung ke internet.

Melihat data diatas adanya teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mencakup bidang pendidikan. Pada 2 Maret 2020, di Indonesia kasus wabah virus pandemi Covid-19 sebanyak 2 kasus hingga 16 Maret 2020 ada 10 orang positif corona (Yurianto dkk, 2020). Penelitian McQuirter (2020) dengan judul “*Lessons on Change: Shifting to Online Learning during COVID-19*” yaitu pandemi COVID-19 menghadirkan pendidik dengan tantangan untuk mengubah pengajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online*. Sedangkan Noor, Isa, & Mazhar (2020) dengan judul “*Online Teaching Practices During the COVID-19 Pandemic*” yaitu tantangan dihadapi guru dalam menyampaikan pelajaran *online* melalui *google classroom*, *zoom*, dan *microsoft teams* namun kreativitas, dedikasi, dan semangat guru dalam bekerja dengan fasilitas terbatas patut di contoh.

Siswa yang menggunakan aplikasi *google classroom* di sekolah tanpa menyampingkan pembelajaran konvensional (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). Penelitian Kastner (2020) dengan judul “*Blended Learning: Moving beyond the Thread Quality of Blended Learning and Instructor Experiences*” yaitu pengalaman pendidikan dalam kursus blended learning

sebagai superior dibandingkan format pengajaran tatap muka dan kurangnya pengembangan profesional berdampak pada pertumbuhan dan efektivitas blended learning. Kegiatan pembelajaran didesain sedemikian rupa agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional (Suyatmini, 2017).

Ruangguru merupakan aplikasi mobile dibidang pendidikan non formal di Indonesia yang didirikan 2014 oleh Belva Devara dan Isman. Pada 2018 aplikasi ruangguru menambah bidang *corporatelearning* dengan menyediakan *platform* berbasis aplikasi digunakan perusahaan menyelenggarakan *training online* (Iman, 2019: 222). Adanya fitur menarik di aplikasi ruangguru membuat siswa tertarik belajar dan mudah menerima materi pelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian bahwa adanya fitur-fitur dalam aplikasi bimbingan belajar *online* ruangguru dapat memberikan kepuasan kepada pengguna aplikasi (Shofidkk, 2019).

Pemaparan tersebut membahas tentang permasalahan rendahnya keinginan belajar siswa dan kurangnya perhatian dalam pemilihan media *online* sehingga mendorong peneliti untuk menggunakan aplikasi ruangguru sebagai salah satu media pembelajaran *online*. Penelitian difokuskan pada penggunaan ruangguru di kalangan siswa unggul SMA N 1 Baturetno.

2. METODE

Penelitian ini adalah kualitatif dengan desain etnografi yang bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media *online* bagi siswa unggul di SMAN 1 Baturetno. Narasumber penelitian adalah siswa unggul kelas X yang telah lama, tidak menyukai, dan tidak menggunakan aplikasi ruangguru. Kehadiran peneliti adalah seorang etnografer harus menempatkan diri sebagai orang yang tidak tahu tentang hal yang diteliti (Harsono, 2019: 138). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik penelitian etnografi (Harsono, 2019: 145-146). Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data dengan cara triangulasi yang dibagi

menjadi dua yaitu trainggulasi sumber dan konfirmasi sehingga mendapatkan data yang dapat dipercaya (Harsono, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Baturetno, terdapat hasil sebagai berikut:

3.1 Penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online*

Dalam pemahaman penggunaan aplikasi ruangguru siswa lebih memahami aplikasi. Adapun pemahaman hasil media pembelajaran *online* mengacu Undang-Undang Perguruan Tinggi nomor 12 tahun 2012 pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) nomer 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Surat edaran nomor 15 diperkuat surat Mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Corona Virus Disease (Covid-19).

Berdasarkan hasil penelitian yaitu budaya belajar jarak jauh dapat membuat siswa mengerti materi pelajaran dengan baik dengan karakteristik berpikir terbuka, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta teknologi pendidikan lainnya atau pembelajaran terpadu perguruan tinggi. Adanya kondisi yang belum membaik ini membuat Dinas Pendidikan berupaya mengurangi wabah Covid-19 dan tetap menjalankan proses belajar mengajar dengan cara belajar *online*. Adanya ketentuan tersebut membuat siswa lebih aman dan nyaman dalam mempelajari materi.

Penelitian diperkuat penelitian Cahyani (2015) bahwa aplikasi ruang guru disukai banyak siswa karena menyenangkan dan menarik sebagai media pembelajaran akademik atau media untuk memenuhi informasi sehari-hari. Proses kegiatan belajar mengajar guru akan selalu menggunakan metode pembelajaran inovatif agar siswa mudah memahami dan menangkap materi (Nugrahini dkk, 2015: 23). Kajian aplikasi ruangguru bertujuan mengetahui keterkaitan fungsi aplikasi berdasarkan

prinsip dan paradigma interaksi manusia dan computer (Rahadian dkk, 2019).

3.2 Pemahaman materi pelajaran dengan menggunakan aplikasi ruangguru

Adanya aplikasi ruangguru dapat dijadikan referensi oleh guru dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan daya belajar, membuat suasana belajar, mengasah pengetahuan, membangun motivasi bagi guru lain untuk menggunakan aplikasi.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam yaitu penggunaan aplikasi ruangguru terdiri dari materi pelajaran sesuai kurikulum 2013, sudut pandang berdasarkan topik dunia belajar, rubrikasi menggunakan Bahasa Indonesia, mengandung unsur 5W+1H, terdapat bahan latihan soal yang selalu mengalami perubahan atau *up to date*, cara pemberian materi pelajaran, bahan pelajaran terdiri dari mata pelajaran jenjang SD hingga persiapan masuk Perguruan Tinggi, isi materi dibuat secara jelas, menyeluruh, dan mendalam dengan menggunakan bahasa singkat yang didukung oleh fitur aplikasi, serta narasumber dipilih dari guru yang memiliki ilmu pengetahuan luas dan kreatifitas.

Penelitian diperkuat hasil Shoumi (2019) bahwa peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruangguru bagi peserta didik diharapkan mempermudah menyerap materi pelajaran secara cepat. Pemanfaatan strategi belajar berbasis online dengan cara menanyakan materi di video menjadi kendala tertentu, untuk itulah pengucapan atau pelafalan perlu ditingkatkan dalam memberikan materi (Ramadhyanti, 2018). Kualitas pembelajaran siswa dapat meningkat apabila media pembelajarannya dilakukan dengan sesuatu yang baru salah satunya aplikasi ruangguru (Shofi dkk, 2019).

3.3 Tahap penggunaan aplikasi ruangguru.

Aplikasi ruangguru merupakan ruangguru berskala nasional digunakan untuk proses pembelajaran, tempat berdiskusi, berbagi wawasan, dan

pengetahuan sedangkan bagi siswa dapat digunakan untuk memahami materi pelajaran dengan praktis, efektif, efisien, berbeda, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam ada tiga tahap penggunaan aplikasi ruangguru yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini perencanaan dibutuhkan dalam membuat pembelajaran agar berjalan dengan baik dan dapat dilakukan melalui perencanaan jenis materi dipilih yang sesuai mata pelajaran, tampilan video pembelajaran dibuat menarik, biaya untuk bergabung dalam aplikasi, dan akses internet digunakan sebagai alternatif dalam mengakses materi di aplikasi ruangguru.

Tahap kedua adalah pelaksanaan. Proses ini dilakukan mulai dari menerima, memahami, dan mencoba video pembelajaran di aplikasi ruangguru yang dapat dilakukan melalui tahap seleksi guru dipilih dari guru yang memiliki pengetahuan luas, pemilihan bahan harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di dunia pendidikan, dan waktu pemberian video harus diberikan pada waktu yang tepat.

Tahap ketiga adalah evaluasi. Tahap ini merupakan simbol yang dijadikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran dengan memperhatikan aspek proses pembelajaran siswa yang dimulai dari pelaksanaan hingga materi pelajaran selesai dan aspek hasil belajar siswa yang menjadi penekanan kepada pencapaian mutu serta kualitas penggunaan aplikasi ruangguru.

Penelitian diperkuat hasil Halfatnih (2019) efektivitas penggunaan aplikasi bimbingan belajar ruangguru didasarkan dengan percakapan atau pertukaran, konsultasi, dan regrestrasi dengan presentase 49,3%. Berarti dalam aplikasi ruangguru dapat dilakukan dengan mudah dan praktis. Tingkat akurasi dalam penelitian ini tinggi berada di kisaran 90% artinya sentimen masyarakat terhadap aplikasi ruangguru cenderung positif (Irani, Triyanto, Hartanto, & Kusnawi, 2020).

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka kesimpulan yang dapat diambil, yaitu siswa unggul menyukai budaya belajar jarak jauh berbasis *online* dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru sebagai media menyampaikan materi pelajaran. Karakteristik media belajar jarak jauh membuat siswa berpikir terbuka, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, serta teknologi pendidikan lainnya atau pembelajaran terpadu perguruan tinggi. Pemahaman materi pelajaran di aplikasi ruangguru sangat lengkap karena materi di mulai dari materi SD hingga persiapan masuk Perguruan Tinggi, sudut pandang, rubrikasi, dan narasumber telah sesuai kurikulum 2013 yang dapat membuat siswa lebih memahami materi melalui tampilan video pembelajaran, bahan latihan soal dan isi pelajaran dengan baik. Ada tiga tahap penggunaan aplikasi ruangguru yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap kegiatan belajar dengan media *online* aplikasi ruangguru.

Penelitian ini berimplikasi yaitu jika aplikasi ruangguru digunakan oleh siswa unggul sebagai media pembelajaran *online* maka siswa unggul harus diberikan pemahaman dan jika penggunaan aplikasi ruangguru dapat diterapkan kepada semua siswa, maka seluruh siswa dapat merasakan manfaatnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran keberbagai pihak terkait yaitu bagi siswa agar memiliki semangat belajar dalam mencari ilmu pengetahuan, bagi guru agar mampu menggunakan aplikasi pembelajaran *online* untuk menunjang proses pembelajaran yang ada, bagi sekolah agar mampu meningkatkan sarana prasarana belajar, dan bagi penelitian selanjutnya agar penggunaan aplikasi ruangguru dapat digunakan oleh setiap guru dan siswa untuk mendapatkan hasil belajar dan prestasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Apjii.or.id. (2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Rectrieved Juni 29, 2020. <https://apjii.or.id/content/read/104/348/BULETIN-APJII-EDISI-22--Maret-2018>.

- Atsani, KH. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Cahyani, Esty Dwi. 2015. Analisis Penerimaan Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Pemenuhan Informasi Akademik Siswa SMA di Kota Surabaya Ditinjau Dari Model UTAUT2. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Devito. Joseph A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia Edisi Kelima. Alih Bahasa Maulana. Agus*. Tangerang Selatan: Karisma.
- Fauziah., Safiah, I., & Habibah, S. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Lesson Tudi Di Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 30-38.
- Halfatnih, Seftiane. 2019. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Bimbingan Belajar Ruang Guru Oleh Siswa Kelas 12 SMAN 27 Jakarta. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Sahid Jakarta.
- Harsono. (2019). *Metode Penelitian untuk Pemula*. Surakarta: CV. Jasmine.
- Holbeck, R., & Hartman, J. (2018). Efficient Strategies for Maximizing Online Student Satisfaction: Applying Technologies to Increase Cognitive Presence, Social Presence, and Teaching Presence. *Journal of Educators Online*, 15(3). <http://doi.org/10.9743/jeo.2018.15.3.6>.
- Iman, Usman. 2019. *Mulai Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Irani, F. F., Triyanto, M., Hartanto, A. D., & Kusnawi. (2020). Analisis Sentimen Review Aplikasi ruangguru Menggunakan Algoritma Support Vector Machine. *Jurnal Bisnis, Manajemen dan Informatika*, 16(3), 258-266.
- Kastner, J. A. (2015). Blended Learning: Moving beyond the Thread Quality of Blended Learning and Instructor Experience. *Journal of Educators Online*.
- Nugrahini, Y., Putra, T. H., & Febrinawati, C. (2015). Pelatihan Pembuatan Metode Pembelajaran Inovatif Dengan Memanfaatkan Akses Internet Pada Guru Sdn 1 Mojoarum Gondang Tulungagung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 20-23.
- Noor, S., Isa, F. M., & Mazhar, F. F. (2020). Online Teaching Practices During the COVID-19 Pandemic. *Educational Process: International Journal*, 9(3), 169–184. <https://doi.org/10.22521/edupij.2020.93.4>.
- McQuirter, R. (2020). Lessons on Change: Shifting to Online Learning during COVID-19. *Brock Education Journal*, 29(2), 47-51.

- Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19).
- _____. (2020). Surat Edaran Nomor 15 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.
- Mustofa, R. H., & Riyanti, H. (2019). Perkembangan E-Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Digital. *Wahana Didaktika Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(3), 379-391. <http://dx.doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v17i3.4343>.
- Pengelola Web Kemendikbud. (2020). Kemendikbud Imbau Pendidik Hadirkan Belajar Menyenangkan Bagi Daerah yang Terapkan Belajar di Rumah. www.kemendikbud.go.id.
<https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-imbau-pendidik-hadirkanbelajar-menyenangkan-bagi-daerah-yangterapkan-belajar-di-rumah>.
- Pemerintah RI. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Pujilestari, Yulita. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *ADALAH: BULETIN HUKUM & KEADILAN*, 1(1), 49-56.
- Rahardian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal PETIK*, 5(1), 11-21.
- Ramadhayani, A. (2018). Analisis Belajar dengan Metode Bimbel Online terhadap Kemampuan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris dan Pronunciation (Pengucapan/Pelafalan) Berbahasa Remaja Saat Ini. *Jurnal Kredo*, 2(1), 39-52.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone* Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 29(1), 9-15.
- Setiyani, R. (2010). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, V(2), 117-133.
- Shofi, S. A., Rachmadi, A., & Herlambang, A. D. (2019). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Ruangguru Menggunakan Metode Fuzzy Kano. *Jurnal Pengembangan Teknolohi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4307-4315.

- Shoumi, Aulia Zulfa. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Seminar Nasional Cendekiawan ke 5 Tahun 2019*. Buku 2: Sosial dan Humaniora, 2.23.1-2.23.6.
- Suranto. (2016). Analisis Pemanfaatan M-Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. *The Progressive and Fun Education Seminar*, 257-264.
- _____. (2020). Gerakan Guru Menulis Buku Melalui Pelatihan Online Dengan Microsoft Teams Bagi Guru Se Kota Salatiga. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 109-116.
- Susilo, Agus. (2016). *Pembelajaran, Media & TIK*. Sukoharjo: Pustaka Abadi Sejahtera.
- Suyatmini. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pelaksanaan Pembelajaran Akuntansi Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 60-68.
- Undang-Undang Perguruan Tinggi nomor 12 Tahun 2012 Pasal 31 Tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ).
- Yang, D., Lavonen, J. M., & Niemi, H. (2018). Online learning engagement: Critical factors and research evidence from literature. *Themes in ELearning*, 11(1), 1–18.
- Yurianto., Ahmad., Bambang Wibowo, K. P. (2020). Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease (Covid-19) (M. I. Listiana Azizah, Adistika Aqmarina (ed).
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*.