

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam melaksanakan proses pembelajaran guna untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Penjelasan pendidikan secara khusus diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa, “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”. Menurut Sari (Muhammad dkk, 2017: 164) pendidikan adalah usaha orang secara sadar untuk mengembangkan kepribadian, membimbing kemampuan karakter dan pendidikan anak, baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya nyata untuk memfasilitasi individu lain (anak didik) dalam mencapai kemandirian serta kematangan mentalnya sehingga dapat *survive* di dalam kompetisi kehidupannya (Djumali, dkk, 2014: 37). Adanya pendidikan dapat mengubah nasib manusia dibidang ekonomi, akhlak, karir, dan sosial menjadi lebih baik. Dalam membangun masyarakat dewasa yang dapat memecahkan konflik atau perbedaan pendapat dengan cara damai, berhenti mencari kambing hitam, dan mau belajar mengatur diri sendiri melalui proses belajar (Raharjo, 2010: 230). Menurut Usman (Hasan, 2015: 41) mengatakan bahwa proses belajar mengajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar mengajar harus ada tiga peran yaitu guru, siswa, dan materi yang akan diajarkan dengan memperhatikan mutu pendidikan.

Keberhasilan mutu pendidikan sangat tergantung dari proses belajar mengajar karena hal tersebut merupakan suatu komponen pendidikan baik kurikulum, tenaga kerja, sarana prasarana, sistem pengelolaan, lingkungan alamiah, dan sosial dengan siswa sebagai subyek. Penelitian Holbeck & Hartman (2018) dengan judul "*Efficient Strategies for Maximizing Online Student Satisfaction: Applying Technologies to Increase Sognitive Presence, Social Presence, and Teaching Presence*" yaitu tingkat keberhasilan pembelajaran *online* menggunakan *flipgrid* dan *remind* dapat membantu menciptakan kehadiran kognitif, sosial, dan pengajaran dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu faktor guru dan sumber belajar penting. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran (Susilo, 2016: 17). Pembelajaran yang baik harus didukung dengan teknologi informasi dan komunikasi yang memadai agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal. Berbagai hal dilakukan agar kualitas pembelajaran menjadi lebih baik didukung dengan adanya pengabungan media pembelajaran *online*. Media pembelajaran *online* dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (*user*), sehingga pengguna (*user*) dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, misalnya mengunduh sumber-sumber untuk materi pelajaran (Devito, 2011: 67). Penelitian Yang, Lavonen, & Niemi (2018) dengan judul "*Online Learning Engagement: Critical Factors and Research Evidence from Literature*" yaitu sebagian besar faktor telah terbukti bahwa pengaturan tradisional juga berlaku untuk lingkungan pembelajaran online yang dapat dilihat dari topik yang ada. Menurut Dryden, Gordon and Vos. J (Atsani, 2020: 85) mengatakan bahwa keuntungan yang dapat diperoleh bagi pemakai media pembelajaran *online* adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, audio, video, dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan

kemudahan menyampaikan, meng-*update* isi dan mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang *chat*, hingga link *video conference* untuk berkomunikasi langsung. Adanya media pembelajaran *online* akan lebih mudah, misalnya aplikasi bimbel.

Adanya bimbel konvensional yang sudah terkenal di Indonesia membuat masyarakat lebih tertarik untuk memberikan fasilitasi belajar kepada anak yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran di sekolah. Penelitian Subedi (2018) dengan judul “*Shadow Education: A Role of Private Tutoring in Learning*” yaitu siswa merasa pembelajaran yang lebih baik melalui les privat meskipun ada perbedaan yang signifikan dalam praktik pedagogis daripada di sekolah umum. Bimbel konvensional memiliki kelemahan yaitu harga yang ditawarkan untuk setiap kali les lebih mahal dan tergantung model les apa yang diambil (Gideon, 2018). Akibat kelemahan tersebut membuat banyak kalangan berinisiatif mengubah kegiatan belajar melalui bimbel *online*. Sistem *online* ini memungkinkan siapapun bergabung tanpa mengkhawatirkan maksimum ruang kelas yang tersedia. Kegiatan belajar ini dapat menambah point positif kepada siswa untuk terus belajar dengan memperhatikan kondisi dan lingkungan teman belajar, namun kenyataannya kegiatan belajar diluar justru berubah menjadi kegiatan bermain game. Padahal kegiatan diluar dapat dimanfaatkan dengan sesuatu yang positif sehingga dapat memahami materi pelajaran dengan cara berdiskusi kelompok. Rendahnya pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru akan berpengaruh terhadap ketidakmaksimalan ilmu pengetahuan yang diterima siswa. Ada banyak siswa yang memiliki daya tangkap terhadap materi baik namun mereka tidak dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki karena kurang tertarik dengan cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sebaiknya guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat belajar dengan giat dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan mengerti manfaat, meningkatkan, mendorong, mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap ataupun perilaku pada diri siswa untuk terus berusaha dalam mencapai atau meraih cita-cita dengan cara belajar dengan rajin (Fauziah dkk, 2017: 48). Kegiatan pelatihan mampu mendorong guru untuk menulis buku sesuai dengan kaidah penulisan buku yang benar serta menghasilkan jenis buku yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan di sekolah tempat guru mengajar (Suranto, 2020: 109). Menurut Ali Muhson (2010: 10) mengatakan bahwa di era globalisasi dan informasi saat ini telah terjadi perkembangan media pembelajaran yang semakin maju. *E-learning* misalnya *CD Room* atau *Flash Disk*. Media belajar *m-learning* dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui *handphone* dan *smartphone* (Dhany Efita Sari, 2019: 14). Penjelasan ini sesuai hasil penelitian Suranto (2016: 263) mengatakan bahwa hasil dari 72% reponden sudah memanfaatkan sumber belajar berbasis yang dapat mendukung pembelajaran mereka. Penelitian oleh Rochman Hadi Mustofa dan Henni Riyanti (2019: 389) *m-learning* nyaman digunakan oleh siapa saja, berbagai hampir secara instan diantara semua orang yang mengakses, yang mengarahkan kepada instant feedback dan tips. Pesatnya perkembangan teknologi informasi terutama internet membuka peluang bagi pengembangan layanan informasi yang lebih baik di lembaga pendidikan (Pujilestari, 2020). Kehadiran teknologi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran melalui penggunaan fasilitas internet. Internet merupakan jaringan yang dimanfaatkan oleh semua orang untuk memperoleh data informasi dari berbagai belahan dunia sedangkan menurut Nasution (Setiyani, 2020: 119) mengungkapkan bahwa internet memberi keuntungan dalam semua bidang bisnis, akademis (pendidikan), pemerintahan, organisasi, dan lain sebagainya. Hasil survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII: 2018) pada tahun 2018 dan menemukan pertumbuhan dari penggunaan internet yang sebelumnya digunakan oleh 143,26 juta dan menjadi 171,17 juta. Jadi total populasi penduduk Indonesia 64,8% telah terhubung ke internet.

Peningkatan penggunaan internet akan terus meningkat karena banyak orang yang memakai terutama oleh para siswa. Manfaat penggunaan internet dapat dirasakan guru karena mempermudah dalam berkomunikasi kepada siswa. Sedangkan manfaat bagi siswa adalah sebagai alat bantu untuk mencari berbagai informasi dan materi tambahan. Menurut Aji Supriyanto (Rachmijati, 2018: 64) mengatakan bahwa internet adalah sebuah jaringan komputer global, yang terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung dengan protokol yang sama untuk berbagai informasi secara bersama. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran di IAIN Palu dapat dipetakan ke dalam tiga kategori: penggunaan fasilitas *web searching*, *e-mail*, dan *e-learning* (Hamka, 2020: 117). Hasil belajar siswa yang menggunakan buku teks pelajaran dan internet sebagai sumber belajar mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan buku teks pelajaran dan internet (Anisa & Azizah, 2016: 15).

Adanya teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mencakup ke bidang pendidikan sehingga metode pembelajaran dapat dilakukan dengan cara berbeda atau tidak hanya dengan bertatap muka. Sejak tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kondisi kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada tanggal 2 Maret 2020, di Indonesia telah melaporkan kasus wabah virus pandemi Covid-19 sebanyak 2 kasus hingga tanggal 16 Maret 2020 ada 10 orang yang dinyatakan 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 hasil penelitian Noor, Isa, & Mazhar (2020) dengan judul "*Online Teaching Practices during the COVID-19 Pandemic*" yaitu ada beberapa tantangan yang 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.

Kondisi tersebut membuat bidang pendidikan mengubah proses belajar mengajar di sekolah dihentikan dan dilakukan secara daring. Keputusan dalam melakukan pembelajaran daring ditetapkan pada tanggal 24 Maret 2020 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam surat tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui daring atau jaga jarak. Pembelajaran secara daring dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi seperti *google classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi dari pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Pembelajaran berbasis daring *learning* menunjukkan kategori setuju. Hal ini ditunjukkan setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis daring *learning*, para siswa semakin bersemangat dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung (Sobron dkk, 2019).

Siswa yang telah menggunakan aplikasi pembelajaran *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 dengan format pengajaran tatap muka tradisional dan kurangnya pengembangan profesional berdampak pada pertumbuhan dan efektivitas blended learning. Penggunaan aplikasi yang sama pernah dilakukan Lenny N Rosalin Deputy Menteri PPPA Bidang Tumbuh Kembang Anak tentang program belajar dirumah. Anak-anak yang mengikuti survei dari 29 provinsi berharap agar sekolah tidak terlalu banyak memberikan tugas dan komunikasi dua arah antara guru dan murid dirasa lebih efektif (Ansori, 2020). Kegiatan pembelajaran didesain sedemikian rupa agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional (Suyatmini, 2017). Kegiatan pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *whatsapp* grup dipandang cukup efektif dalam kondisi darurat.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ashari (2020) yang mengatakan bahwa adanya penggunaan konsep ceramah online, ada yang tetap mengajar di kelas seperti biasa tetapi divideokan kemudian dikirim ke aplikasi *whatsapp* siswa, ada juga yang memanfaatkan konten-konten gratis dari berbagai sumber. Penelitian Kobayashi (2017) dengan judul “*Students' Media Preferences in Online Learning*” yaitu siswa lebih menyukai presentasi slide online yang direkam dengan audio ke ceramah video langsung berbasis internet dalam interaksi video dan audio dua arah. Berbeda dengan Timur Setiawan menyampaikan beberapa metode pembelajaran melalui portal rumah belajar dan penyampaian materi melalui file word yang dibagikan melalui media sosial *whatsapp* (Pengelola Web Kemendikbud, 2020). Menurut Ritza dalam memberikan materi pelajaran dan tugas sebaiknya dilakukan dengan cara mengirim materi berupa power point ke alamat surat elektronik milik orang tua, sehingga anak dapat mengerjakan dilaptop, dicetak atau tulis tangan lalu dikirim lewat *whatsapp* (Tim CNN Indonesia, 2020). Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa belajar dirumah tidak menjadi masalah karena pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja, apalagi sudah ada didukung oleh sistem daring dan jaringan internet yang memadai, namun besar kecilnya hasil pembelajaran daring dapat dilihat dari proses siswa menerima materi yang diberikan guru.

Keberhasilan suatu metode ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik siswa. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama, dkk (2007) bahwa dari semua literatur *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua siswa akan sukses dalam pembelajaran *online*. Penelitian Friesem, Quaglia, & Crane (2014) dengan judul “*Media Now: A Historical Review of a Media Literacy Curriculum*” yaitu model pembelajaran mandiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang media dengan melakukan, menanggapi, dan merefleksikan konsep produksi media. Setelah menggunakan pembelajaran daring siswa masih belum memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Hal ini membuat sebagian orang tua memanfaatkan aplikasi ruangguru agar anak mereka memahami materi.

Ruangguru merupakan aplikasi mobile dibidang pendidikan non formal yang ada di Indonesia dan telah mendapatkan izin pendirian satuan pendidikan non formal dan ijin operasional lembaga kursus pelatihan. Aplikasi ruangguru juga merupakan aplikasi belajar *online* yang didirikan pada tahun 2014 oleh Belva Devara dan Isman serta telah merekrut 150 ribu guru untuk bergabung dalam aplikasi ini dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Aplikasi ruangguru memberikan penawaran seperti ruang belajar, ruang les, ruang uji, ruang kelas, *digital boot camp*, robo guru dan ruang baca. Pada tahun 2018 aplikasi ruangguru telah menambah bidang *corporate learning* dengan menyediakan *platform* berbasis aplikasi yang digunakan perusahaan untuk menyelenggarakan *training online* (Iman, 2019: 222). Adanya fitur yang menarik di aplikasi ruangguru membuat siswa lebih tertarik dalam belajar dan lebih mudah menerima materi pelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang mengatakan bahwa adanya fitur-fitur dalam aplikasi bimbingan belajar *online* ruangguru dapat memberikan kepuasan kepada pengguna aplikasi (Shofi dkk, 2019).

Kehadiran Iqbal Ramadhan sebagai *brand ambassador* turut memberikan pengaruh dalam meningkatkan daya tarik siswa untuk mengetahui lebih jauh tentang bimbingan belajar *online* ruangguru. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa Iqbaal Ramadhan memiliki pengaruh positif terhadap *brand awareness* ruang guru sekitar 42,7% dan variabel *credibility brand ambassador* Iqbaal Ramadhan memiliki pengaruh yang kuat sebesar 42,3% dibandingkan dengan variabel *credibilitas*, *visibilitas*, dan *power* (Yunanda, 2018). Aplikasi ruangguru dipilih oleh kebanyakan orangtua karena memiliki kemudahan dan didukung dengan berbagai fitur yang dapat membantu kegiatan belajar siswa serta diakses dengan mudah melalui *smartphone* atau laptop sehingga proses pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran dapat dilakukan dengan cara yang berbeda dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar secara mandiri.

Aplikasi ruangguru dikelola oleh perusahaan lokal yang berkomitmen sebagai mitra pemerintah untuk meningkatkan hasil akademis siswa di Indonesia dengan dukungan teknologi. Ruangguru berusaha menjadi media yang memberikan konten pendidikan melalui teknologi modern kepada siswa. Penggunaan aplikasi ruangguru dapat mempermudah siswa agar dapat belajar tanpa harus datang ke lokasi bimbel karena mereka cukup membawa laptop dan smartphone untuk mengakses materi. Salah satu alternatif bimbel online yang mudah diakses dengan fitur unggulan sehingga membuat siswa dapat mengembangkan kemauannya yaitu dengan menggunakan suatu aplikasi ruangguru (Gideon, 2018). Media pembelajaran ruangguru dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien (Pangesti, 2018). Berdasarkan survei menunjukkan bahwa siswa yang memilih untuk berlangganan bimbingan belajar *online* ruangguru merasa puas setelah menggunakan aplikasi ruangguru dalam mempelajari materi-materi pelajaran sesuai tingkatan kelasnya (Syamsurijal, 2019). Tujuan didirikan ruangguru yaitu, untuk memberikan akses terhadap pendidikan yang berkualitas dan membantu siswa untuk mencapai cita-cita dengan memberikan akses terhadap berbagai sumber pendidikan yang sebelumnya tidak terjangkau oleh siswa. Ruangguru digunakan sebagai aplikasi yang memiliki dan menyediakan sistem kelola pembelajaran yang mudah karena dapat mengakses ribuan video materi pembelajaran, pembahasan dan latihan dari beragam mata pelajaran pada tiap tingkatan kelas. Video yang ada didesain dan diproduksi secara baik, kualitas hasil video jelas dan dengan kualitas gambar yang sangat bagus sehingga hasil video dan penjelasan yang ada dapat diterima dengan sangat jelas oleh pengguna aplikasi ruangguru.

Aplikasi ruangguru ini dapat diakses oleh berbagai jenjang pendidikan, mulai dari jenjang Sekolah Dasar, SMP, SMA, hingga persiapan seleksi untuk masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) dan Sekolah Tinggi Akuntansi Negara (STAN). Kemudahan dalam penggunaan aplikasi ini menjadikan aplikasi ruangguru sebagai bahan pertimbangan bagi orang tua murid untuk memberikan fasilitas aman, nyaman, dan biaya yang sangat

mudah terjangkau. Penggunaan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa melalui ruangguru ini dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Aplikasi ruangguru ini dapat digunakan oleh semua siswa, seperti siswa kelas X SMA N 1 Baturetno.

Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang berada di salah satu desa yang ada di Wonogiri yang pada awal pembukaan baru menerima 3 kelas. Sekolah ini telah memiliki fasilitas yang cukup memadai dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan baik. Di sekolah ini juga membuka kelas cerdas istimewa dan bakat istimewa untuk kelas x namun ada sedikit perbedaan khususnya pada kelas bakat istimewa yang semula dibidang kesenian dan sekarang diganti bakat di bidang olahraga. Peningkatan fasilitas terus dilakukan oleh sekolah agar proses belajar mengajar yang dilakukan guru dapat diterima dan dipahami oleh siswa dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari struktur bangunan di sekolah tersebut yang sudah bagus dan proses penerimaan siswa baru dilakukan secara *online*.

Pemaparan tersebut yang membahas tentang permasalahan rendahnya keinginan belajar siswa dan kurangnya perhatian dalam pemilihan media *online* sebagai solusi memperbaiki daya belajar sehingga mendorong peneliti untuk menggunakan aplikasi ruangguru sebagai salah satu media pembelajaran *online*. Ruangguru sebagai solusi pilihan masyarakat dalam memberikan tambahan pelajaran kepada siswa. Penelitian ini akan mendeskripsikan penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa unggul dengan mengkaji data perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media aplikasi ruangguru. Penelitian ini diharapkan mampu memaparkan penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online*. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan ruangguru di kalangan siswa unggul SMA N 1 Baturetno. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran *online* aplikasi ruangguru dalam proses belajar siswa unggul.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa unggul SMA N 1 Baturetno?
2. Bagaimana deskripsi pemahaman materi pelajaran dengan menggunakan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa unggul SMA N 1 Baturetno?
3. Bagaimana deskripsi tahap penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa unggul SMA N 1 Baturetno?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah. Sub tujuannya, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa unggul SMA N 1 Baturetno.
2. Untuk mendeskripsikan pemahaman materi belajar dengan menggunakan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa unggul SMA N 1 Baturetno.
3. Untuk mendeskripsikan tahap penggunaan aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran *online* bagi siswa unggul SMA N 1 Baturetno.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan suatu model pembelajaran *online* dengan memanfaatkan teknologi dan penggunaan gadget sebagai aplikasi pembelajaran untuk memberikan kemudahan dalam belajar bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dan memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif belajar dengan mudah, praktis, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru dalam sistem pembelajaran *online*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan siswa-siswinya semakin rajin belajar, semakin maju dan berkembang dengan adanya teknologi yang canggih, sehingga sekolah dapat menghasilkan siswa yang cerdas dan mampu bersaing dengan sekolah lainnya.