Dampak Ruang Guru Dalam Menyelesaikan Permasalahan Belajar

Gilang
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia
Email: gilang@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas ruang guru dalam menyelesaikan permasalahan belajar di era evolusi industri 4.0. Istilah industri 4.0 berasal dari sebuah proyek yang diprakarsai oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputerisasi manufaktur, Industri 4.0 merupakan industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi cyber. Ini merupakan tren otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur, internet untuk segalanya atau Internet of Things. Industri 4.0 merupakan penggabungan teknologi fisik dan digital analatik (kecerdasan buatan) lebih tepatnya teknologi.
Kata Kunci: Ruang Guru, Masalah Belajar

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan berat bagi guru indonesia dimana informasi dan teknologi dapat mempengaruhi aktivitas belajar disekolah, apalagi buku sebagai media pembelajaran yang kurang diminati oleh pelajar (Yuniaswati et al., 2024). Dengan adanya teknologi berdampak positif dan negatifnya, di masa mendatang peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang. Contoh nya alat teknologi yang bernama smartphone menjadi kebutuhan bagi millennials, pembelajaran di abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, serta inovasi dalam belajar (Riyanti et al., 2024). Agar tidak terjadi kekacauan terhadap mini riset ini, saya membatasi masalah dalam rumusan sebagai berikut: Bagaimana dampak dari aplikasi ruang guru terhadap pelajar? Mengapa belajar online lebih diminati dari pada belajar manual? Bagaimana cara meningkatkan ketertarikan belajar dalam menggunakan buku? Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian mini riset ini ingin mengetahui: Dampak dari aplikasi ruang guru, Perbandingan belajar online dan belajar manual (buku) dan Cara meningkatkan keterampilan minat belajar menggunakan buku.

METODE PENELITIAN

Belajar privat menggunakan aplikasi ruang guru dapat dilakukan kapan dan dimana saja dengan cara yang cukup mudah tentu dengan biaya untuk berlangganan. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang melakukan penelitiannya yang ada dikalangan masyarakat untuk menyelesaikan riset yang diteliti. Objek penelitian ini adalah pengguna dari aplikasi ruang guru se efektif apakah aplikasi ruang guru terhadap pemaikainya yang mencakup SD, SMP dan SMA. Dari beberapa teknik pengumpulan data, saya menggunakan teknik kuesioner yang mana teknik ini berdasarkan kepuasan pengguna dalam memakai aplikasi ruang guru sebagai bimbel onlinenya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan fitur ruang belajar di aplikasi ruang guru terhadap pendidikan. Berdasarkan hasil data penelitian ini, variabel fitur

ruangbelajar memiliki kategori tinggi dengan nilai persentase 79% hal ini menunjukkan bahwa fitur ruang belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tingkat pemahaman siswa pengguna aplikasi ruang guru. Data ini diperoleh dari pihak sekolah, dimana aktivitas belajar dilakukan secara virtual karena hal ini dapat memudahkan dalam proses belajar. Disini dapat disiimpulkan bahwa Ruang Guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum dimana semua orang mencari dan dalam hal ini memberikan informasi yang bermodalkan perangkat atau teknologi yang terhubung dengan internet (Lailatussaadah, 2015). Dalam hal ini terdapat dampak dari penggunaan aplikasi tersebut bagi dunia pendidikan ada yang negatif dan positif, ini jadi perbandingan antara keuntungan dan kerugian.

Dampak Negatif: Menurunkan derajat kredibilitas guru, Dunia pendidikan terancam dan Kesehatan mata terganggu. Dampak Positif: Bisa belajar dimana saja, Selalu update tentang materi baru, Siswa ataupun guru tidak GAPTEK (gagap teknologi) dan Seluruh pelajar mendapatkan akses yang mudah (Wibowo et al., 2024). Dari perbandingan di atas dampak positif lebih dominan dalam kemudahan mengakses pendidikan dimana dan kapan saja, tetapi bukan berarti dampak negatif bisa di abaikan karena menyangkut kesehatan maupun kredibilitas seorang guru. Maka untuk apa kita membayar lagi jika di sekolah kita diwajibkan untuk membeli buku untuk pelajaran disekolah, tetapi hal ini tidak dapat dihindarkan mengingat kita berada di era 4.0 (era teknologi). Belajar online boleh boleh saja dilakukan, tetapi jangan jadikan buku sebagai pajangan saja untuk menghiasi lemari ataupun hanya sekedar mengoleksi saja (Dewantara et al., 2022).

Gambar 1.

Dari gambar di atas ini kita dapat menyimpulkan dalam satu aplikasi ini terdapat banyak sekali fitur-fitur unik untuk belajar apapun dengan online tentunya, hal inilah yang menimbulkan ketertarikan minat belajar online.

KESIMPULAN

Teknologi informasi sangat berpengaruh di era industri 4.0 karena di era industri 4.0 mengandalkan teknologi informasi dalam segala bidang, dari ekonomi, pendidikan, kesehatan, pemerintahan dan lain-lainnya. Teknologi informasi yang terhubung dengan internet sangat memudahkan dalam memproduksi, mengolah data dan menyebarkan informasi sehingga teknologi informasi di era ini sangat cepat berkembangnya salah satu nya di dunia pendidikan ini terdapat aplikasi bernama “Ruang Guru”. Berguna untuk belajar online dengan fitur-fitur yang beragam, serta layanannya yang memuaskan (menurut pelanggannya).

DAFTAR PUSTAKA

Dewantara, J. A., Syamsuri, Efriani, Sulistyarini, Afandi, Agustian, Noviandra, R., & Nurgiansah, T. H. (2022). Implementasi Sikap Nasionalisme Terhadap Etika Bermedia Sosial. *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *6*(2), 193–208.

Lailatussaadah, L. (2015). Upaya peningkatan kinerja guru. Intelektualita. *Intelektualita*, *3*(1), 15–25.

Riyanti, Nurmalisa, Y., & Rohman. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Kepribadian Peserta Didik. *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*, *1*(1), 36–41.

Wibowo, M. A. S., Pitoewas, B., & Putri, D. S. (2024). Peranan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, *1*(1), 31–40.

Yuniaswati, D., Pitoewas, B., & Siswanto, E. (2024). Persepsi Masyarakat Terhadap Hak Memilih Dalam Demokrasi pada Pemilu Kepala Pekon. *JALAKOTEK: Journal of Accounting Law Communication and Technology*, *1*(1), 17–25.