



PROSIDING WEBINAR NASIONAL PRODI PGMI IAIN PADANGSIDIMPUAN

Tema

Pengembangan Kurikulum Berbasis Standar Nasional Pendidikan Tahun 2021

Diselenggarakan pada 5-6 Juni 2021

Reviewer

Dr. Lelya Hilda, M.Si.

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, M.Pd.

Dr. Muhammad Roihan Daulay, MA.

Maulana Arafat Lubis, M.Pd.

Prosiding Webinar Nasional Prodi PGMI IAIN Padangsidempuan

**Tema:
“Pengembangan Kurikulum Berbasis Standar
Nasional Pendidikan Tahun 2021”**

5-6 Juni 2021

PGMI
IAIN Padangsidempuan



Panitia Webinar Nasional
PGMI Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
"Pengembangan Kurikulum Berbasis Standar Nasional Pendidikan
Tahun 2021"
5-6 Juni 2021

Penanggung Jawab Umum:

Dr. Lelya Hilda, M.Si.

Ketua:

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, M.Pd.

Wakil Ketua:

Dr. Muhammad Roihan Daulay, M.A.

Sekretaris:

Maulana Arafat Lubis, M.Pd.

Bendahara:

Nursyaidah, M.Pd.

Anggota:

Nashran Azizan, M.Pd.
Muhammad Syahril Edi Nasution, S.Kom.
Ammi Thoibah Nasution
Wildah Hayati Nasution
Leoly Ahadiathul Akhiriah Nasution
Indah Pertiwi Ritonga

Reviewer:

Dr. Lelya Hilda, M.Si.
Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, M.Pd.
Dr. Muhammad Roihan Daulay, M.A.
Maulana Arafat Lubis, M.Pd.

viii + 376 hlm; 21 x 29,7 cm

ISBN : 978-623-98274-0-3

Cetakan I, Oktober 2021

Penerbit:

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan
Alamat: Jl. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Kelurahan Sihitang
Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan,
Provinsi Sumatera Utara

KATA PENGANTAR

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN PADANGSIDIMPUAN

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya prosiding Webinar Nasional Pendidikan (SEMNAS Pendidikan) 2021 dapat diterbitkan. Webinar Nasional dengan tema “Pengembangan Kurikulum Berbasis Standar Nasional Pendidikan Tahun 2021” diselenggarakan pada tanggal 5-6 Juni 2021 oleh Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan. Prosiding ini berisi sekumpulan artikel dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia yang telah dipresentasikan dan didiskusikan pada web seminar (webinar) ini.

Webinar Nasional tahun 2021 ini diselenggarakan untuk mengembangkan wawasan mengenai pentingnya pengembangan kurikulum berbasis standar nasional pendidikan tahun 2021. Webinar ini juga memberikan kesempatan bagi para pemakalah yang berasal dari akademisi dan praktisi untuk mendiseminasikan hasil-hasil penelitian atau kajian kritis terhadap pengembangan kurikulum berbasis standar nasional pendidikan tahun 2021. Hasil dari diseminasi ini diharapkan mampu memberikan pemikiran untuk meningkatkan pengembangan kurikulum berbasis standar nasional pendidikan tahun 2021. Webinar ini mempunyai beberapa topik, yaitu: Desain Kurikulum, Bahan Ajar dan Media Pembelajaran, Standar Kompetensi Lulusan, Model Pembelajaran, dan Evaluasi Pembelajaran.

Atas nama pimpinan dan sebagai penanggung jawab kegiatan, saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh panitia penyelenggara, narasumber, moderator, pemakalah/penulis artikel serta berbagai pihak yang berpartisipasi dalam acara ini sehingga dapat berjalan dengan lancar sesuai harapan.

Padangsidimpuan, 22 Juni 2021

Dr. Lelya Hilda, M.Si.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PADANGSIDIMPUAN.....	ii
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN	
<i>Dinn Wahyudin</i>	1
PENGEMBANGAN KURIKULUM ADAPTIF PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH	
<i>Fery Muhamad Firdaus</i>	9
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SETS (SCIENCE, ENVIRONMENTAL, TECHNOLOGY, AND SOCIETY) PADA PEMBELAJARAN IPA	
<i>Lelya Hilda</i>	15
APLIKASI RUANGGURU UNTUK PEMBELAJARAN DI ERA COVID-19	
<i>Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, Arbanur Rasyid, Nisha Marina</i>	19
MODEL UNIT PELAYANAN BIMBINGAN KONSELING BERBASIS ISLAM DI PERGURUAN TINGGI	
<i>Zulhammi</i>	29
PENDEKATAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DALAM PEMBELAJARAN DI MI/ SD	
<i>Syafrilianto</i>	35
MULTI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19	
<i>Lis Yulianti Syafrida Siregar, Nova Andriani Sihombing, Anni Kholilah Siregar, Suryani</i>	41
FLIPPED LEARNING APPROACH: USING GOOGLE CLASSROOM IN TEACHING ENGLISH IN SMKN 1 PADANGSIDIMPUAN	
<i>Fitri Rayani Siregar, Siti Isma Sari Lubis, Sokhira Linda Vinde Rambe</i>	47
ANALISIS HADIS-HADIS TENTANG PENDIDIKAN (AL-AHĀDITS AL-TARBAWIYAH)	
<i>Ali Sati</i>	55
PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA ISLAM KEPADA ANAK DENGAN METODE VARIATIF	
<i>Hamdan Hasibuan</i>	59
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN MORNING MEETING	
<i>Fitri Ramadhini</i>	67
PENANAMAN NILAI-NILAI MELALUI KONSELING ANAK USIA DINI	
<i>Efrida Mandasari Dalimunthe, Ayunda Zahroh Harahap</i>	75
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS DARING/E-LEARNING DALAM PANDANGAN MAHASISWA PGMI SEMESTER IV DI MASA PANDEMI COVID-19	
<i>Rahmadani Tanjung</i>	85
PENGUNAAN APLIKASI POWTOON DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI MASA NEW NORMAL	
<i>Dewi Anzelina, Bisron Mangait Tua Sitinjak</i>	93

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI RA AL-MUNAWWARAH KUALA TAHUN PELAJARAN 2020/2021 <i>Rabitah Hanum Hsb</i>	99
COMPUTATIONAL THINKING: KONSEP DAN IMPLEMENTASI <i>Suoriadi Panggabean, Bornok Sinaga, Edy Surya</i>	107
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA BATANG PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MERAUKE DI MASA PANDEMI <i>Yasinta Marto Tonen, Yonarlianto Tembang, Dewi Puji Rahayu</i>	113
GAMBARAN PENGETAHUAN MAHASISWA TENTANG KURIKULUM MERDEKA BELAJAR, KAMPUS MERDEKA <i>Made Martini, Ni Made Karlina Sumiari Tangkas, Gede Budi Widiarta</i>	119
PADLET SEBAGAI SOLUSI ORANGTUA DALAM MENGAWASI PEMBELAJARAN ANAK SECARA DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 <i>Ridha Maulida, Ansori Hasibuan</i>	125
PENGEMBANGAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU AGAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MBAH BOLONG JOMBANG <i>Khoirun Nisa', Wahyudi</i>	135
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA: SEBUAH META-ANALYSIS <i>Moh Fahrurrozi, Bq. Nuraini Astuti Ayu Ningsih, Nunung Kurniati, Malik Ibrahim, Syaharuddin, Habib Ratu Perwira Negara</i>	143
PEMBELAJARAN MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA: SEBUAH META-ANALYSIS <i>Laelatummardiyah, Habibatul Kholilia, Nil Aufa</i>	153
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD/MI <i>Leoly Ahadiathul Akhiriah Nasution</i>	161
PENINGKATAN NILAI-NILAI KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING <i>Ammi Thoibah Nasution, Wildah Hayati Nasution</i>	165
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN RASA KEPEDULIAN SISWA TERHADAP LINGKUNGAN PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD/MI <i>Wildah Hayati Nasution</i>	173
PENERAPAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI SISWA KELAS V SDN 18 RANTAU SELATAN <i>Indah Khairunisah Siregar, Akhiril Pane, Nursyaidah</i>	177
PENGGUNAAN MEDIA PROYEKSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KELAS III SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU BUNAYYA PADANGSIDIMPUAN <i>Iqbal Saputra, Asriana Harahap</i>	183

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MELALUI MODEL <i>THINK PAIR SHARE</i> DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 200508 PADANGSIDIMPUAN <i>Linni Srigusti Sipahutar, Lelya Hilda, Syafrilianto</i>	191
PENERAPAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 200404 PINTULANGIT KOTA PADANGSIDIMPUAN <i>Manna Wati Siregar, Nursyaidah, Hamidah</i>	199
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI KPK DAN FPB SISWA KELAS VA SDN 200112 PADANGSIDIMPUAN <i>Muhammad Ilham Hasibuan, Lelya Hilda, Hamidah</i>	205
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI KELAS RENDAH SD NEGERI AIR KANAN KECAMATAN DOLOK SIGOMPULON KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA <i>Neni Rahma Ningsih Limbong</i>	211
PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA SISWA MELALUI KEGIATAN LITERASI DI KELAS II SD NEGERI 200508 SIHITANG <i>Nur'adilah, Erna Ikawati</i>	219
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>ROLE PLAYING</i> DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL KABUPATEN LABUHAN BATU UTARA <i>Rizani Qorinah Br Nasution</i>	227
UPAYA GURU MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 200303 BARGOTTOPONG KOTA PADANGSIDIMPUAN <i>Saima Putri Matondang</i>	231
PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> DAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI <i>Siska Fadilah Hasibuan, Magdalena, Nur Fauziah Siregar</i>	239
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>JIGSAW</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI <i>Siti Rahma, Syafrilianto, Nashran Azizan</i>	243
UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS RENDAH MELALUI MEDIA VIDEO DI KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI <i>Ulmi Sri Indah, Akhiril Pane, Nursyaidah</i>	249
PENERAPAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA SISWA PADA BIDANG STUDI BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR KELAS V SDN 100720 HAPESONG BARU <i>Zulaini Gultom</i>	255
PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAVI SISWA KELAS IV SD NEGERI 200508 SIHITANG KOTA PADANGSIDIMPUAN <i>Elsi Anni Nora Dalimunthe</i>	261

PENDEKATAN PEMBELAJARAN <i>CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN OPERASI HITUNG CAMPURAN DI KELAS IV SD NEGERI 200311 PUDUN JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN <i>Anita Sari, Ahmad Nizar Rangkuti</i>	267
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN NHT (<i>NUMBERED HEAD TOGETHER</i>) PADA TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP DI MIS HAJIJAH AMALIA SARI KOTA PADANGSIDIMPUAN <i>Sila Sinta Marito, Ahmad Nizar Rangkuti, Syafriyanto</i>	273
IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 106 AEK GALOGA KECAMATAN PANYABUNGAN <i>Maulidatun Nikmah, Nur Fauziah Siregar</i>	281
UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MATERI BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> (PBL) DI KELAS V SEKOLAH DASAR (SD) NEGERI 101027 SOMBA DEBATA KABUPATEN TAPANULI SELATAN <i>Risca Armitha</i>	285
PENERAPAN <i>DISCOVERY LEARNING</i> BERBANTU MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD NEGERI 101412 PANABARI KECAMATAN TANO TOMBANGAN ANGKOLA KABUPATEN TAPANULI SELATAN <i>Sakinah Setiawan Marito</i>	291
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN METODE DEMONSTRASI PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MEMBACA PUISI KELAS V SDN 112245 AIR MERAH KECAMATAN KAMPUNG RAKYAT <i>Meli Astuti Sihombing</i>	297
PENERAPAN MODEL <i>INQUIRY BASED LEARNING</i> PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 106 AEK GALOGA <i>Dedek Safitri Purba, Erna Ikawati</i>	301
UPAYA ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SDN 101490 PADANG BUJUR KECAMATAN PADANG BOLAK JULU KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA <i>Indah Harsima Simamora</i>	307
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BIDANG STUDI SENI BUDAYA DI KELAS IV SDN 0301 SOSOPAN KECAMATAN SOSOPAN KABUPATEN PADANG LAWAS <i>Warhamni Harahap</i>	311
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> BERBANTU KARTU DOMINO MATERI PECAHAN DI SD MUHAMMADIYAH SITIRIS-TIRIS KABUPATEN TAPANULI TENGAH <i>Sri Mulyani Lubis</i>	315
IMPLEMENTASI PEMBINAAN AKHLAK MULIA PADA SISWA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU DARUL HASAN PADANGSIDIMPUAN <i>Tirmizi</i>	323

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN METODE DEMONSTRASI PELAJARAN IPA MATERI INDRA DAN PEMELIHARAANNYA DI KELAS IV SD NEGERI 118165 BAGAN BILAH KAB. LABUHAN BATU <i>Fitriana</i>	329
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN PENGGUNAAN MODEL PEMELAJARAN KOOPERATIF TIPE <i>INDEX CARD MATCH</i> (ICM) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN <i>Nurul Hikmah Harahap</i>	333
PENERAPAN METODE JARIMATIKA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN OPERASI PERKALIAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 101110 AEK BADAK KECAMATAN SAYURMATINGGI <i>Asti Wulan Dani Hasibuan</i>	339
PENGGUNAAN MEDIA KOLASE DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SDN 117478 SIMATAHARI KECAMATAN KOTAPINANG <i>Fauziah Harahap</i>	347
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MELALUI METODE EKSPERIMEN PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V SDN 200406 PADANGSIDIMPUAN HUTAIMBARU <i>Gusti Salmi Harahap</i>	353
PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SDN 200211/1 PADANG MATINGGI <i>Fitri Hartati Dewi Nasution, Abdul Sattar, Ali Asrun</i>	359
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA MATERI PERKALIAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN <i>INDEX CARD MATCH</i> BERBANTUAN MEDIA MISTAR HITUNG DI KELAS III SD NEGERI 0901 TANJUNG BARINGIN KECAMATAN HURISTAK KABUPATEN PADANG LAWAS <i>Siti Nurmawan Pohan, Suparni, Almira Amir</i>	365
PENERAPAN MODEL <i>INQUIRY BASED LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V SD NEGERI 016532 PUNGGULAN, KECAMATAN AIR JOMAN, KABUPATEN ASAHAN <i>Fristy Dewi Handayani, Syafrilianto, Agus Salim Daulay</i>	373

Tema: Pengembangan Kurikulum Berbasis Standar Nasional Pendidikan Tahun 2021

5-6 Juni 2021

ISBN: 978-623-98274-0-3

APLIKASI RUANGGURU UNTUK PEMBELAJARAN DI ERA COVID-19

Maulana Arafat Lubis¹, Nashran Azizan², Arbanur Rasyid³,
Nisha Marina⁴

¹²³Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan

¹⁴Universitas Terbuka UPBJJ Medan

maulanaarafat@iain-padangsidimpuan.ac.id

ABSTRAK

Era COVID-19 menuntut dunia pendidikan bertransformasi sistem pembelajarannya menuju digitalisasi berbasis aplikasi. Aplikasi pembelajaran saat ini yang banyak diperbincangkan ialah Ruangguru. Ruangguru adalah aplikasi yang diperuntukkan membantu siswa dalam belajarnya karena isinya berdasarkan mata pelajaran yang sesuai kurikulum di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri keefektifan aplikasi Ruangguru untuk pembelajaran khususnya di lingkup sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif melalui survei. Populasi penelitian ini adalah siswa SD/MI yang berada di wilayah Kota Padangsidimpuan, Sumatera Utara. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah probability sampling yang meliputi simple random sampling, jadi siswa yang merespon berjumlah 81 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner berbantuan Google Form. Analisis data penelitian memakai statistik deskriptif berbantuan software STATCAL. Hasil penelitian ini menemukan data bahwa aplikasi Ruangguru terlihat efektif digunakan untuk pembelajaran bagi siswa SD/MI di wilayah Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatera Utara selama masa pandemi COVID-19 dengan memiliki rata-rata persentase 80,25%.

Kata Kunci: Aplikasi Ruangguru; Pembelajaran; COVID-19

ABSTRACT

The COVID-19 era requires the world of education to transform its learning system towards application-based digitalization. The current learning application that is widely discussed is Ruangguru. Ruangguru is an application that is intended to help students learn because the content is based on subjects by the curriculum in Indonesia. This study aims to explore the effectiveness of the Ruangguru application for learning, especially in the scope of elementary schools. This research method is descriptive quantitative through the survey. The population of this study were elementary/MI students in the city of Padangsidimpuan, North Sumatra. The sampling technique used in this study is probability sampling which includes simple random sampling, so the number of students who respond is 81 people. Data collection techniques using a Google Form-assisted questionnaire. Analysis of research data using descriptive statistics assisted by STATCAL software. The results of this study found data that the Ruangguru application seemed to be effectively used for learning for SD/MI students in the Padangsidimpuan City area of North Sumatra Province during the COVID-19 pandemic with an average percentage of 80.25%.

Keywords: Ruangguru Application; Learning; COVID-19

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang luar biasa pada kesehatan global, perawatan medis, ekonomi dunia (Cutler, 2020; Yen et al., 2021), bahkan pada pendidikan dunia. Akibat pandemi COVID-19, teknologi menjadi

peran yang sangat penting bagi kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia. Hal ini juga disampaikan oleh Rafique et al. (2021) bahwa teknologi telah memainkan peran penting selama proses *e-learning*. Berbagai perangkat Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK) seperti komputer

desktop, laptop, *smartphone*, perangkat pintar, koneksi internet, dan platform pembelajaran *online* (perangkat lunak/aplikasi seluler) sangat penting untuk *e-learning*. Para pemelajar harus memiliki akses ke beberapa untuk berhasil berpartisipasi dalam *e-learning*. Selain itu, mereka dapat menggunakan berbagai jenis alat komunikasi untuk berkomunikasi satu sama lain dan pendidik mereka untuk berbagi informasi dan pengetahuan dengan mudah. Ada berbagai alat asinkron (diskusi berulir, e-mail) dan sinkron (obrolan langsung, panggilan audio/video langsung, pesan instan), yang tersedia secara luas dan sangat ramah pengguna.

Berkembangnya *e-learning* dalam dunia pendidikan memberikan dampak yang besar pada tingkatan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini diikuti dengan banyaknya *e-learning* yang dapat digunakan oleh pemelajar seperti Ruangguru, Edmodo, Google Classroom dan masih banyak lagi. Semakin banyak *e-learning* yang digunakan pada proses belajar, maka dengan ini paradigma pendidikan juga mengalami pergeseran menjadi *student centered learning* (Amalia et al., 2020).

Ascough (Baber, 2021) menyatakan bahwa dalam pengajaran *online*, tugas utama pendidik tidak hanya mengunggah materi, memposting penjelasan atau ringkasan tentang topik yang diberikandan menerima e-mail, tetapi pendidik harus menyediakan lingkungan bagi pemelajar di mana mereka dapat berinteraksi dengan pendidik untuk mendiskusikan suatu masalah yang muncul di kelas.

Bertepatan dengan COVID-19 yang menuntut program *home learning*, aplikasi Ruangguru menjadi alternatif solusi bagi pemelajar untuk belajar mandiri di rumah (Suryandari & Singgih, 2021). Sampai saat ini aplikasi atau situs *e-learning* berkembang sangat pesat. Terdapat beberapa aplikasi *e-learning* di Indonesia, dari mulai yang berbayar sampai yang gratis, salah satunya aplikasi Ruangguru (Giovani et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Helmi & Evanita (2020) menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Sebab, penggunaan aplikasi Ruangguru yang dipakai pemelajar tidak lagi membutuhkan pergi ke luar rumah untuk mengikuti bimbingan belajar. Selain itu, aplikasi Ruangguru mengajak pemelajar untuk belajar secara mandiri.

Aplikasi Ruangguru adalah hasil dari difusi inovasi, hal ini berdasarkan teori difusi inovasi yang dipopulerkan oleh Everett M. Rogers dalam bukunya "Diffusion of Innovations" bahwa inovasi merupakan ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh seorang individu atau unit adopsi lainnya. Dengan kata lain, inovasi adalah suatu ide yang baru terhadap suatu individu. Kebaruan dari ide tersebut ditentukan dari reaksinya, jika sebuah ide tampak baru bagi individu maka itulah inovasi (Rogers, 2003).

Aplikasi Ruangguru telah memiliki izin operasional dengannomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018. Aplikasi Ruangguru menjadi aplikasi *mobile* pada pendidikan nonformal di Indonesia (Haris et al., 2019). Aplikasi Ruangguru menyediakan sistem pembelajaran yang bisa digunakan pemelajar dan pembelajar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di mana saja secara virtual. Aplikasi Ruangguru dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan pada kurikulum pendidikan di Indonesia, serta peralatan analisis hasil tes, pengguna dapat memanfaatkannya secara gratis. Konten yang terdapat di aplikasi Ruangguru mencakup jenjang pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah Republik Indonesia. Selain itu, aplikasi Ruangguru juga memiliki tutor ataupun pengajar terbaik dan berpengalaman di bidangnya masing-masing. Hal inilah yang menjadikan aplikasi Ruangguru termasuk aplikasi belajar terlengkap yang ada di Indonesia (Ginting, 2020).

Ruangguru merupakan industri teknologi terbesar di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pembelajaran. Aplikasi Ruangguru telah memiliki dua puluh dua juta pengguna dan mengelola tiga ratus ribu pendidik yang menawarkan jasa di lebih dari seratus bidang pelajaran. Ruangguru meningkatkan bermacam layanan belajar berbasis teknologi, tercantum layanan kelas virtual, platform ujian *online*, video belajar berlangganan, marketplace les privat, dan konten-konten pembelajaran lain yang dapat diakses lewat *website* serta aplikasi Ruangguru. Aplikasi Ruangguru sudah dipercaya buat bermitra dengan 32 (dari 34) Pemerintah Provinsi serta 326 Pemerintah Kota juga Kabupaten di Indonesia (Ruangguru, 2021). Selain itu, penghargaan telah diraih,

seperti UNICEF Young Innovation Forum pada tahun 2015 dan Bubu Awards pada tahun 2016 kategori Indonesia Best Education Web (Arianto & Anuraga, 2020).

Konsep Ruangguru secara simpel mempertemukan antara guru les serta peserta didiknya dalam dunia maya. Selaku bagian dari aktivitas pendidikan, aplikasi Ruangguru membagikan inovasi yang menarik atensi para pelaksana pendidikan. Kemudahan akses, kelengkapan materi, serta pendidikan yang mengasyikkan telah menjadikan aplikasi Ruangguru jadi tenar dengan kilat (Lida & Eliya, 2019).

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu bagaimana efektivitas aplikasi Ruangguru di masa pandemi COVID-19?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data survei yang dilakukan secara *online*. Populasi untuk penelitian ini adalah siswa SD/MI di wilayah kota Padangsidempuan provinsi Sumatera Utara. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *probability sampling* yang meliputi *simple random sampling*. Sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini ialah 81 siswa SD/MI. Durasi penelitian ini berkisar 1 bulan, yaitu pada bulan Mei tahun 2021.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner (angket) menggunakan skala *likert* yang mana nantinya akan disebarikan kepada responden melalui *Google Form* dan data dikumpulkan berkisar 1 minggu lamanya. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen sebagai pedoman dalam memperoleh data di lapangan. Instrumen penelitiannya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Video dan teks yang ditampilkandi aplikasi Ruangguru membuat saya tertarik untuk belajar					
2.	Aplikasi Ruangguru membuat saya tertarik untuk belajar karena disampaikan disertai gambar dan animasi					
3.	Materi bergambar yang ditampilkan pada aplikasi Ruangguru memudahkan saya memahami serta mengingat informasi yang disampaikan					
4.	Materi yang ada di aplikasi Ruangguru membuat saya cepat paham					
5.	Saya sangat bersemangat mengikuti pelajaran pada aplikasi Ruangguru					
6.	Saya senang belajar sambil memakai aplikasi Ruangguru					

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif berbantuan *software* STATCAL (Statistical Calculator). STATCAL adalah *software* olah data dari hasil karya anak bangsa Indonesia yang bernama Prana Ugiana Gio dan Rezzy Eko Caraka dibuat pada tahun 2017 (Gio & Caraka, 2018; Azizan et al., 2021).

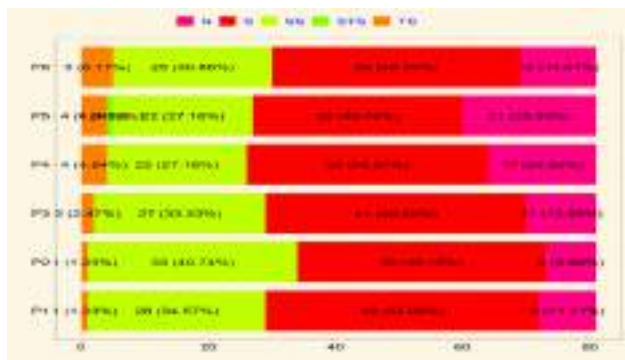
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan data yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Survei Aplikasi Ruangguru

	STS	TS	N	S	SS	Total of Frequency	Total of Percentage	min	max	mean	sd	mod	med					
P1	0	0	1	1,23	9	11,11	43	53,09	28	34,57	81	100%	2	5	4,21	0,68	4	4
P2	0	0	1	1,23	8	9,88	39	48,15	33	40,74	81	100%	2	5	4,28	0,69	4	4
P3	0	0	2	2,47	11	13,58	41	50,62	27	33,33	81	100%	2	5	4,15	0,74	4	4
P4	0	0	4	4,94	17	20,99	38	46,91	22	27,16	81	100%	2	5	3,96	0,83	4	4
P5	1	1,23	4	4,94	21	25,93	33	40,74	22	27,16	81	100%	1	5	3,88	0,91	4	4
P6	0	0	5	6,17	12	14,81	39	48,15	25	30,86	81	100%	2	5	4,04	0,84	4	4

Dari tabel 2 di atas dapat dianalisis menggunakan software STATCAL yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Visualisasi Data Survei Aplikasi Ruangguru Via STATCAL

Berdasarkan tampilan tabel 2 dan gambar 1 di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk pertanyaan ke-1 (P1), terdapat 1 (1.23%) pemelajar merespon Tidak Setuju, 9 (11.11%) pemelajar merespon Netral, 43 (53.09%) pemelajar merespon Setuju, 28 (34.57%) pemelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-2 (P2), terdapat 1 (1.23%) pemelajar merespon Tidak Setuju, 8 (9.88%) pemelajar merespon Netral, 39 (48.15%) pemelajar merespon Setuju dan 33 (40.74%) pemelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-3 (P3), terdapat 2 (2.47%) pemelajar merespon Tidak Setuju, 11 (13.58%) pemelajar merespon Netral, 41 (50.62%) pemelajar merespon Setuju dan 27 (33.33%) pemelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-4 (P4), terdapat 4 (4.94%) pemelajar merespon Tidak Setuju, 17 (20.99%) pemelajar merespon Netral, 38 (46.91%) pemelajar merespon Setuju dan 22 (27.16%) pemelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-5 (P5), terdapat 1 (1.23%) pemelajar merespon Sangat Tidak Setuju, 4

(4.94%) pemelajar merespon Tidak Setuju, 21 (25.93%) pemelajar merespon Netral, 33 (40.74%) pemelajar merespon Setuju dan 22 (27.16%) pemelajar merespon Sangat Setuju. Untuk pertanyaan ke-6 (P6), terdapat 5 (6.17%) pemelajar merespon Tidak Setuju, 12 (14.81%) pemelajar merespon Netral, 39 (48.15%) pemelajar merespon Setuju dan 25 (30.86%) pemelajar merespon Sangat Setuju. Artinya, aplikasi Ruangguru terlihat efektif digunakan untuk pembelajaran bagi siswa SD/MI di wilayah Kota Padangsidimpuan selama masa pandemi COVID-19 dengan memiliki rata-rata persentase 80,25%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru membuat siswa tertarik untuk belajar akibat adanya tersedia video dan teks, aplikasi Ruangguru membuat siswa tertarik untuk belajar karena disampaikan disertai gambar dan animasi, Materi bergambar yang ditampilkan pada aplikasi Ruangguru memudahkan siswa memahami serta mengingat informasi yang disampaikan, materi pelajaran yang ada di aplikasi Ruangguru membuat siswa cepat paham, aplikasi Ruangguru membuat siswa sangat bersemangat mengikuti pelajaran, dan siswa senang belajar sambil memakai aplikasi Ruangguru.

Uraian hasil penelitian di atas telah meyakinkan masyarakat bahwa aplikasi Ruangguru sangat efektif dalam membantu belajarnya siswa. Hal ini juga dinyatakan oleh Fitri (2020) bahwa aplikasi Ruangguru menjadi aplikasi bimbingan belajar online yang mampu memberikannya kemudahan serta terbilang cukup efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Hal ini juga pernah diteliti oleh Octaviani (2020), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru juga

memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Aplikasi Ruangguru menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan dengan metode modern di era Society 5.0. Aplikasi Ruangguru bisa diunduh di Playstore ataupun Appstore secara gratis.



Gambar 2. Aplikasi Ruangguru

Aplikasi Ruangguru memiliki ruang belajar, ruang les, ruang les *online*, ruang uji, *digital bootcamp*, robo guru, ruang baca seperti gambar 3.



Gambar 3. Layanan Aplikasi Ruangguru

Berdasarkan gambar 3 menunjukkan bahwa dalam aplikasi Ruangguru memiliki fitur yang mampu membantu siswa dalam menghadapi kesulitan belajar. Aplikasi Ruangguru bertujuan untuk membangun suasana belajar yang mengasyikkan sehingga terjadi proses pembelajaran efektif, efisien, ekonomis, inovatif, dan komunikatif. Berikut fungsi dari beberapa fitur aplikasi Ruangguru pada gambar-gambar dan penjelasannya di bawah ini.





Gambar 4. Fitur Ruang Belajar

Gambar 4 di atas menunjukkan bahwa fitur ruang belajar pada aplikasi Ruangguru merupakan bimbingan belajar *online* yang di dalamnya terdapat video beranimasi, latihan soal, dan rangkuman berdasarkan pilihan kelas, pilihan tahun, pilihan kurikulum, dan pilihan jenjang yang kita inginkan. Adapun pilihan kelas terdiri dari kelas 1-6 tingkat SD/MI, kelas 1-3 tingkat SMP/MTs, kelas 1-3 tingkat SMA/MA/MAK, SBMPTN & STAN, dan Pelatihan Guru. Pada kelas 1-6 SD/MI, kelas 1-3 tingkat SMP/MTs, kelas 1-3 tingkat SMA/MA/MAK terdapat pilihan kurikulum. Kurikulum yang tersedia di aplikasi Ruangguru, yaitu kurikulum 2013 revisi tematik kurikulum 2013, kurikulum 2013 Revisi, dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kemudian ada kelas UTBK dan ujian mandiri serta kelas pelatihan guru terdiri dari strategi pembelajaran, perencanaan kurikulum, manajemen pendidikan, pembe-

lajaran digital, wawasan pendidikan, keberagaman dalam pendidikan, kompetensi sosial guru, dan lingkungan belajar inklusif.



Gambar 5. Fitur Tanya Roboguru

Gambar 5 di atas menunjukkan fitur robo guru pada aplikasi android Ruangguru. Fitur ini merupakan mesin jawab otomatis yang menyediakan layanan berupa jawaban dari soal latihan diambil dari foto. Artinya, siswa tinggal foto soal, maka langsung keluar hasil jawabannya.



Gambar 6. Fitur Ruang Uji

Gambar 6 di atas menunjukkan fitur ruang uji pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini merupakan *tryout online* yang melatih kemampuan pengetahuan siswa dengan menjawab soal-soal secara *online* dimana saja dan kapan saja.



Gambar 7. Fitur Digital Bootcamp

Gambar 7 di atas menunjukkan fitur digital bootcamp di aplikasi Ruangguru. Fitur ini menyediakan grup belajar *online* untuk kelas 6 SD/MI. Artinya siswa bisa belajar dengan bersama-sama di seluruh Indonesia, di samping itu tetap dipantau oleh tutor *standby* agar proses belajar terarah dengan baik.



Gambar 8. Fitur Ruang Les *Online*

Gambar 8 di atas menunjukkan fitur ruang les *online* pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini menyediakan belajar secara *online* dengan cara *chat* tutor secara personal.



Gambar 9. Fitur Ruang Baca

Gambar 9 di atas menunjukkan fitur ruang baca pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini berisi bacaan materi pelajaran sesuai jenjang pendidikan. selain itu juga ada tips-tips belajar untuk mempersiapkan ujian nasional, SBMPTN, metode mengajar, bahkan sampai info kuliah maupun sukses kerja.



Gambar 10. Fitur Ruang Les

Gambar 10 di atas menunjukkan fitur ruang les pada aplikasi Ruangguru. Fitur ini berfungsi untuk belajar lebih instan dan praktis dengan adanya pencarian guru privat yang siap datang ke rumah. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan sehingga menjadi suatu lingkup pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Ruang Lingkup Aplikasi Ruangguru

Layanan	Deskripsi
Ruang belajar	Ada <i>journey</i> yang mana bisa melihat video-video belajar dan mengerjakan soal-soal latihan, guna mengasah kemampuan.
Ruang les	Bisa mencari guru privat yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.
Ruang les <i>online</i>	Bertujuan untuk bertanya langsung dengan guru jika mempunyai soal atau PR yang ingin dijawab.
Ruang uji	<i>Platform tryout online</i> untuk bisa latihan yang di dalamnya langsung ada pembahasan serta analisis kemampuan guna mengetahui letak kelemahan.
<i>Digital bootcamp</i>	Ruang <i>digital bootcamp</i> adalah kelompok belajar melalui <i>chat</i> secara <i>online</i> , gunanya pengguna bisa mendapat rekan belajar se-Indonesia yang bisa berdiskusi bersama, <i>sharing</i> pengetahuan terkait materi-materi di sekolah. Jadi bisa memperoleh kualitas ilmu yang sama.
Robo guru	Tersedia menjawab soal latihan hanya dengan memfoto soal melalui kamera.
Ruangbaca	Ruangbaca yang di dalamnya berisikan kumpulan artikel dan bahan pelajaran di sekolah.

Andreas menyampaikan bahwa pembelajaran jarak jauh menjadi jalur kehidupan pendidikan selama pandemi COVID-19. Namun, peluang yang ditawarkan teknologi digital menjadi solusi sementara selama krisis (Oyediran et al., 2020). Passey menyarankan bahwa aplikasi digital dapat memungkinkan kegiatan pembelajaran yang lebih luas, semakin dapat diakses di rumah maupun di luar rumah (Sari et al., 2020).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Ruangguru merupakan aplikasi bimbingan belajar *online* yang mampu memberikan kemudahan serta terbilang cukup efektif dan efisien karena dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Aplikasi Ruangguru memiliki banyak manfaat bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Efektivitas pada aplikasi Ruangguru memperoleh nilai persentase 80,25%, itu artinya aplikasi tersebut dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran selama pandemi COVID-19.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, F., Sulistyono, R. T., Santoso, N., & Brata, A. H. (2020). Analisis Kualitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(2), 217–227. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/23522>

Arianto, B. W., & Anuraga, G. (2020). Topic Modeling for Twitter Users Regarding the “Ruangguru” Application. *Jurnal ILMU DASAR*, 21(2), 149. <https://doi.org/10.19184/jid.v21i2.17112>

Azizan, N., Lubis, M. A., Gio, P. U., & Marhamah. (2021). Respon Mahasiswa PGMI Terhadap Platform Wakelet Untuk Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 1–18. <http://194.31.53.129/index.php/IBTIDAIYAH/article/view/3567/pdf>

Baber, H. (2021). Modelling the acceptance of e-learning during the pandemic of COVID-19-A study of South Korea. *International Journal of Management Education*, 19(2), 100503. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100503>

Cutler, D. (2020). How Will COVID-19 Affect the Health Care Economy? *JAMA*, 323(22), 2237. <https://doi.org/10.1001/jama.2020.7308>

Fitri, E. (2020). Analisis Sentimen Terhadap Aplikasi Ruangguru Menggunakan Algoritma Naive Bayes, Random Forest Dan Support Vector Machine. *Jurnal Transformatika*, 18(1), 71. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v18i1.2317>

Ginting, Y. V. (2020). Penggunaan Aplikasi Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa SMA (Studi Korelasional Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Berastagi) [Universitas Sumatera Utara]. <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/28110/160904090.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gio, P. U., & Caraka, R. E. (2018). *Pedoman Dasar Mengolah Data dengan Program Aplikasi STATCAL*. USUpres.
- Giovani, A. P., Ardiansyah, A., Haryanti, T., Kurniawati, L., & Gata, W. (2020). Analisis Sentimen Aplikasi Ruang Guru Di Twitter Menggunakan Algoritma Klasifikasi. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 115. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.679>
- Haris, C. A., WA, B. S., & Nasiri, A. (2019). PENERAPAN MODEL UTAUT2 UNTUK MENGEVALUASI APLIKASI RUANG GURU. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 3(2), 192-199. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/1085>
- Helmi, M. H., & Evanita, S. (2020). Does Smartphone Use, Ruangguru Application, and Learning Motivation Affect Learning Achievement in Economic Subjects? *Proceedings of the 5th Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA-5 2020)*. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.201126.037>
- Lida, U. M., & Eliya, I. (2019). PERAN STARTUP DIGITAL "RUANGGURU" SEBAGAI METODE LONG DISTANCE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. *Jurnal Edulingua*, 6(2), 5-16. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JE/article/view/1150/1254>
- Lubis, M. A., Syafrilianto, & Azizan, N. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Bagi Siswa SD/MI di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Dan Workshop Akreditasi Sapto 4.0 "Penguatan Kelembagaan PGMI Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,"* 58-75. <http://repo.iain-padangsidimpuan.ac.id/503/1/prosiding.pdf>.
- Octaviani, M. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Online Aplikasi Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa [Universitas Serang Raya]*. <http://repository.fisipkum.unsera.id/33/1/SKRIPSI VIRA FULL.pdf>
- Oyediran, W. O., Omoare, A. M., Owoyemi, M. A., Adejobi, A. O., & Fasasi, R. B. (2020). Prospects and limitations of e-learning application in private tertiary institutions amidst COVID-19 lockdown in Nigeria. *Heliyon*, 6(11), e05457. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05457>
- Rafique, G. M., Mahmood, K., Warraich, N. F., & Rehman, S. U. (2021). Readiness for Online Learning during COVID-19 pandemic: A survey of Pakistani LIS students. *The Journal of Academic Librarianship*, 47(3), 102346. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102346>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). FREE PRESS.
- Ruangguru. (2021). *Tentang Ruangguru*. Ruangguru.Com. <https://www.ruangguru.com/about-us>
- Sari, Y. Y., Zulaiha, S., & Mulyono, H. (2020). The development of a digital application to promote parents' involvement in character education at primary schools. *Elementary Education Online*, 19(4), 2564-2570. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.19.04.001>
- Suryandari, & Singgih, S. (2021). Video-based learning for " learning from home " solution in pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760, 012011. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012011>
- Yen, M.-Y., Yen, Y.-F., Chen, S.-Y., Lee, T.-I., Huang, G., Chan, T., Tung, T., Hsu, L., Chiu, T.-Y., Hsueh, P.-R., & King, C.-C. (2021). Learning from the past: Taiwan's responses to COVID-19 versus SARS. *International Journal of Infectious Diseases*. <https://doi.org/10.1016/j.ijid.2021.06.002>

Tema: Pengembangan Kurikulum Berbasis Standar Nasional Pendidikan Tahun 2021

5-6 Juni 2021

ISBN: 978-623-98274-0-3



ISBN 978-623-98274-0-3

