

---

---

## PEMANFAATAN *PLATFORM DIGITAL* DALAM PEMBELAJARAN TINGKAT SMA

Yafita Arfina Mu'ti

Institut Agama Islam Sunan Giri (PONOROGO), Ponorogo, Indonesia

[yafitaarfina@gmail.com](mailto:yafitaarfina@gmail.com)

---

Received: 2 #april 2023

Rvised: 5 april 2023

Accepted: 9 April 2023

**Abstract:**

*As a result of the Covid-19 pandemic, technology plays an important role in the world of education in Indonesia. Currently, when Covid-19 is over, technology has become an integral part of the student learning process at school and home. One of the roles of technology is to develop digital platforms, especially in education which is very beneficial for students, such as Teacher's Room, Learning House, Google Suite for Education, Quipper, and Zenius. This research aims to find out the digital platforms used by students at the high school level. Digital platforms have provided features that students and teachers can use as learning resources. The method used in this research is descriptive quantitative. The subjects of this study were students of class XI IPS SMA N 1 Geger. The results showed that 37.14% used the Ruang Guru platform, 12.38% of students used the Rumah Belajar platform, 5.71% of students used Google Suite for Education, 23.81% of students used Qipper, and 20.95% of students used Zenius.*

---

Keywords

*digital platforms, online learning, high school level*

---

### 1. INTRODUCTION

Adanya pandemi Covid-19 di Indonesia pada Tahun 2019-2021 melemahkan dunia Pendidikan karena proses belajar mengajar siswa di sekolah menjadi terganggu. Seluruh siswa diwajibkan untuk belajar di rumah untuk beberapa bulan hingga Covid-19 mereda. Pemerintah terus berupaya untuk mengurangi dampak Covid-19 dengan meningkatkan mutu Pendidikan. Salah satu upaya pemerintah untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan melaksanakan pembelajaran secara Daring dan Luring. Pembelajaran dalam jaringan atau biasa disingkat daring merupakan pembelajaran yang dalam penerapannya membutuhkan jaringan internet. Pembelajaran daring membutuhkan akses dan koneksi. Pembelajaran daring mendorong siswa dan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara *online*. Sedangkan pembelajaran LUar Jaringan atau biasa disingkat Luar Jaringan yakni pembelajaran tidak memerlukan jaringan internet dalam penerapannya. Pembelajaran luring dilakukan secara tatap muka.

---

Selama pembelajaran daring siswa memanfaatkan *platform digital* sebagai media pembelajaran. *Platform digital* merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad <sup>1</sup> yang berjudul Pemanfaatan *Platform digital* di Masa Pandemi Covid-19 menunjukkan hasil bahwa penggunaan *platform digital* sangat membantu dalam penyampaian materi, interaksi antara guru dan siswa lebih terjalin. *Platform digital* yang populer digunakan oleh siswa, diantaranya: Ruang Guru, Rumah Belajar, Google Suite for Education, Quipper School, dan Zenius untuk menambahkan sumber dan bahan belajar untuk siswa. Hingga pandemic Covid-2019 telah berakhir pada tahun 2022, akan tetapi masih banyak siswa di Indonesia yang menggunakan *platform digital* tersebut untuk menambah sumber dan bahan belajar. Menurut <sup>2</sup> yang melakukan penelitian berjudul Pemanfaatan Media Ruang Guru Sebagai Satu Platform Pendidikan Luar Sekolah menunjukkan hasil bahwa Ruang Guru disukai banyak siswa karena memberikan pengalaman berbeda untuk siswa dalam proses pembelajaran, artinya siswa begitu antusias dan tertarik dengan fitur-fitur yang ada di Ruang Guru. Ruang Guru bisa dijadikan media dan sarana belajar bagi siswa kapanpun dan dimanapun siswa berada. *Platform digital* seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, Google Suite for Education, Quipper School, dan Zenius menyediakan fitur-fitur lengkap mulai dari bimbingan (les) online, buku-buku dan video pembelajaran, serta-soal-soal yang bisa mereka kerjakan sebagai bahan evaluasi setelah siswa mempelajari materi tertentu. Rumah Belajar juga menyediakan beberapa fitur dalam proses pembelajaran seperti Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik, Bank Soal, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, dan Kelas Maya. Google Suite for education menyediakan fitur Google doc, Google Slide, Spreadsheet, Google drive, Google form, dan Jamboard. Quipper School juga menyediakan video pembelajaran, Latihan menjawab soal-soal, catatan materi yang bisa diunduh, dan tanya tutor (pembimbing online). Terakhir, Zenius menyediakan fitur seperti Zen Bot, Zen Practice, Zen Core, Live Class, dan Try Out.

---

<sup>1</sup> Muhamad Hasbi Assidiqi and Woro Sumarni, "Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19," *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, n.d.

<sup>2</sup> Raudatussaadah Raudatussaadah, "Pemanfaatan Media Ruang Guru Sebagai Salah Satu Platform Pendidikan Luar Sekolah" (*Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, n.d.), <https://ejournalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/132>.



---

---

Siswa tingkat SMA yang biasanya di kelas belajar dengan guru, sekarang bisa belajar di rumah sendiri dengan memanfaatkan *platform digital*. Guru pun juga bisa mengakses *platform digital* sebagai tambahan referensi berupa materi, bahan ajar, video pembelajaran, soal-soal, atau bahkan cara mengajar yang lebih efektif dan inovatif. Penggunaan platform Pendidikan ini tidak hanya dilaksanakan pada saat pandemic Covid-19, sampai sekarang pun masih banyak siswa yang memanfaatkan *platform digital* jika dirasa masih belum paham dengan yang diajarkan di kelas. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Hikmah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan platform Pendidikan mempermudah guru dan dan siswa dalam berkomunikasi dan menimbulkan kemandirian belajar pada peserta didik. Sehingga, salah satu tujuan dari diterapkannya Kurikulum Merdeka yaitu mandiri belajar bisa terwujud. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah *platform* yang diambil dalam penelitian ini adalah Ruang Guru, Rumah Belajar, Google Suite for Education, Quipper School, dan Zenius. Sedangkan untuk penelitian sebelumnya mengambil platform digital berbasis komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti *Whatsapp*.

## 2. METHODS

Metode penelitian pada artikel ini menggunakan Deskriptif kuantitatif yang bersifat pengamatan. Subyek dalam penelitian ini siswa kelas XI di SMA N 1 Geger, yang berjumlah 105 siswa. Jumlah ini diambil karena siswa tersebut bersedia untuk memberikan informasi terkait platform digital yang diikuti oleh siswa yang bersangkutan. Instrumen pengumpulan data menggunakan *google form*. Analisis kualitatif digunakan ketika pendahuluan dengan gambaran data siswa yang bersedia untuk terlibat dalam penelitian. Analisis kuantitatif digunakan pada saat mengolah hasil jawaban subyek penelitian.

## 3. FINDINGS AND DISCUSSION

Pendidikan merupakan pilar utama dalam kehidupan. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki system Pendidikan Indonesia. Di sisi lain, beberapa komunitas membantu usaha pemerintah dengan membuat *platform digital* khususnya di dunia Pendidikan yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan di sekolah dan membantu guru dalam menyampaikan materi karena bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. *Platform digital* adalah kumpulan perangkat lunak dan beberapa aplikasi (Daniel dkk, 2021). *Platform*



---

*digital* seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, Google Suite for Education, Quipper School, dan Zenius memberikan fitur-fitur yang berbasis Pendidikan. Fitur-fitur dalam setiap *platform digital* umumnya menyediakan 3 bagian penting, yaitu Materi, Pembahasan Latihan Soal, dan Evaluasi. Ketiga hal tersebut disusun sedemikian sehingga guru dan siswa tertarik. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa semua siswa telah menggunakan *platform digital* untuk memahami materi pelajaran jika di sekolah masih belum paham, menambah referensi soal-soal selain di buku paket dan LKS. Selaras dengan siswa-siswa, para guru pun juga telah menggunakan *platform digital* untuk menambah referensi dalam penyusunan bahan ajar. Hal ini didukung dengan adanya Sekolah SMA N 1 Geger merupakan sekolah yang unggul di bidang IT. Sehingga siswa dan guru diberikan kebebasan untuk memanfaatkan *platform digital* dalam proses pembelajaran. Berikut hasil data dan pembahasan penggunaan *platform digital* pada pembelajaran matematika di SMA N 1 Geger.

### **Ruang Guru**

Platform digital Ruang Guru merupakan perusahaan berbasis teknologi yang bergerak di bidang Pendidikan. Ruang Guru memberikan beberapa layanan pendidikan, seperti layanan kelas virtual, *platform* ujian *online*, video belajar berlangganan, marketplace les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru. Saat ini, Ruangguru telah memiliki lebih dari 22 juta pengguna terdaftar dan memberikan akses kepada lebih dari 300.000 guru privat. Perusahaan ini didirikan oleh Beva Devara dan Iman Usman pada April 2014. Ruangguru menyediakan layanan bimbingan belajar secara *online* dan perangkat pembelajaran guru melalui aplikasi Ruangguru, ada pula ruang pelatihan untuk *soft skills* pada melalui program *Skill Academy*. Selain itu, Ruang guru menjadi pusat pembelajaran *blended learning secara* daring maupun luring di 18 cabang *Brain Academy* di 10 kota di Indonesia. Ada juga program pelatihan untuk korporasi di program ruangkerja. Ruangguru juga telah merambat dengan memberikan layanan dan produk ke negara Vietnam dan Thailand.

Ruang guru menyediakan berbagai fitur pembelajaran. Pertama ada fitur ruang belajar yang mendorong siswa untuk belajar mandiri melalui video pembelajaran beranimasi dan Latihan soal yang



---

bisa di download. Kedua fitur *Brain Academy* adalah bimbel Interaktif secara langsung melalui Video Call, sehingga siswa bisa menanyakan jika ada soal-soal yang sulit. Fitur ini membantu siswa untuk mengerjakan PR yang masih belum paham terkait penyelesaiannya. Ketiga, Fitur Robo Guru membantu siswa jika mempunyai soal yang sulit untuk dipecahkan, siswa bisa memfoto soal tersebut, selanjutnya mengupload dan tidak sampai 10 menit siswa akan mendapatkan solusi konsepnya (pembahasan dan video pembelajaran). Keempat, fitur Ruang Uji memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan tryout dengan soal terbaru dan dilengkapi dengan video pembahasan. Kelima, fitur privat digunakan oleh siswa yang ingin melakukan bimbingan secara privat ke tutor. Jadi siswa bebas menanyakan hal apapun karena bimbingan dilakukan satu tutor satu siswa. Keenam, fitur *les online* menyediakan pembahasan soal-soal sulit yang dihadapi oleh siswa selama 30 menit bersama dengan tutor terbaik. Ketujuh, Ruang Kelas menyediakan pembelajaran jarak jauh dan tidak dipungut biaya. Kedelapan, *Fitur English Academy* melatih siswa fasih berbicara dengan menggunakan Bahasa Inggris dengan pengajar asing dan kurikulum internasional Cambridge. Terakhir, fitur *Skill* memberikan solusi peningkatan technical dan soft skill untuk mahasiswa, professional, dan umum. Pada saat pandemic Covid-19 Ruang Guru sangat diminati di dunia Pendidikan. Banyak siswa dan guru berminat untuk memanfaatkan Ruang Guru sebagai media dalam pembelajaran.

### **Rumah Belajar**

Platform Rumah Belajar merupakan platform digital yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang merupakan upaya Pemerintah untuk meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan di Indonesia. Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran atau *Learning Management System (LMS)*. Rumah belajar dapat diakses oleh siapa saja yang ingin mengetahui informasi dan pengetahuan tentang dunia Pendidikan. Portal ini tidak dibatasi oleh waktu, artinya serta kapan pun bisa diakses karena aktif selama 24 jam, dan dimana pun tempatnya asalkan ada sinyal internet. Rumah Belajar bisa diakses siapapun yang ingin memperoleh informasi, pengetahuan, dan wawasan terkait dunia pendidikan. Rumah Belajar juga menyediakan layanan ketersediaan sumber media pembelajaran dalam bentuk bahan belajar interaktif yang dilengkapi dengan media pendukung gambar, animasi, video dan simulasi, serta dalam bentuk buku digital. Konten-konten yang ada pada Rumah Belajar tersebut disediakan untuk berbagai tujuan, agar pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara komprehensif. Misalnya fitur



---

Peta Budaya, disiapkan untuk menyediakan berbagai macam materi pembelajaran budaya di Indonesia sehingga peserta didik dapat lebih mengetahui dan menghargai keragaman adat istiadat/budaya. Sedangkan Wahana Jelajah Angkasa dikembangkan agar peserta didik lebih mudah mengenal benda-benda angkasa. Selanjutnya, Bank Soal, berisi kumpulan soal-soal latihan/tes. Juga Karya Guru dan Karya Komunitas, memberi kesempatan pendidik mengunggah karya terbaiknya. Di sini pendidik bisa berbagi informasi/ ilmu dengan yang lain. Fitur yang lain, yakni Kelas Maya, memberi layanan pendidik dan peserta didik menyelenggarakan kegiatan e-learning atau pembelajaran secara daring (online) kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan data yang diperoleh dari *google analytics*, untuk periode Tahun 2014 pada bulan Januari sampai Juni Rumah Belajar 20.052.828 pengguna dengan jumlah pengunjung sebesar 217.031.030. Pada Tahun 2021, jumlah pengguna dari Rumah Belajar meningkat menjadi 2.347.716 pengguna banyaknya pengunjung sebesar 22.953.918.

### *Google Suite for Education*

*G Suite for Education* merupakan produk dari Google yang berbasis Pendidikan. *G Suite for Education* merupakan seperangkat alat produktivitas yang berkolaborasi dengan sistem *google cloud* untuk sekolah dan lembaga Pendidikan. Platform digital *G Suite for Education* bisa digunakan oleh stakeholder di dunia Pendidikan, baik staff, guru, maupun juga siswa untuk memudahkan sistem belajar mengajar yang lebih baik. Fitur di *G suite for education* yaitu: *Google Classroom*, *Gmail*, *G drive*, *Kalender*, *Hangout*, *Google Office*. *Googleclassroom* adalah sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru dan murid untuk mengatur kegiatan kelas seperti membuat kelas, mengirim tugas ke seluruh siswa, mengirim saran dan yang paling penting semuanya dilakukan dalam satu tempat, instant dan tanpa kertas. *Hangout* adalah fasilitas dari *Google for education* untuk melakukan *chat*, *video call* atau *video call* secara group. *Google Office* merupakan fitur yang memberikan layanan kepada pengguna berupa file *Docs*, *Spreadsheet*, dan *Slide*. Melalui *google office* pengguna dapat berkolaborasi dengan rekannya. Jika ada ada tugas sekolah berupa tugas kelompok yang harus dikerjakan dan dipresentasikan secara berkelompok maka cukup diwakili satu file saja. Selanjutnya, pengguna bisa mengundang seluruh anggota kelompok untuk mengerjakan dan mediskusikan secara bersama-sama di file tersebut.

### **Quipper**



---

---

Quipper merupakan *platform digital* yang berbasis Pendidikan. Tujuan didirikannya Quipper adalah untuk memberikan layanan pendidikan yang terbaik di seluruh Indonesia, agar layanan Pendidikan bisa merata di seluruh Indonesia. Quipper didirikan pada tahun 2010 di London, Inggris. Layanan (fitur-fitur) di Quipper sekarang bisa dinikmati di beberapa negara yaitu Indonesia, Jepang, dan Filipina. Quipper menjadi bagian dari dunia pendidikan Indonesia sejak Tahun 2015 dengan memberikan pelayanan pendidikan, memperbaiki system pendidikan, dan mendistribusikan pendidikan yang berkualitas untuk guru dan siswa. Fitur-fitur yang ada di Quipper yaitu: Tanya Tutor, Bimbingan *online*, dan *Live Class*. Fitur Tanya Tutor digunakan untuk menanyakan kepada tutor jika ada soal yang belum mengetahui penyelesaiannya, bisa juga membahas materi yang belum dikuasai. Fitur Bimbingan *Online* digunakan untuk membuat rencana belajar sesuai kebutuhan. Fitur *Live Class* untuk membahas soal atau sharing info terkini melalui zoom.

### Zenius

Zenius merupakan platform digital pendidikan dalam bentuk video pembelajaran yang penyajiannya secara *online*. Jika ingin melihat dan mempelajari video-video tersebut, siswa dapat mengakses *website* dari Zenius yaitu ([zenius.net](http://zenius.net)) dan aplikasi ponsel. Zenius memiliki fitur-fitur yang menarik minat siswa untuk bergabung dengan zenius. Pertama ada fitur Zencore, merupakan *core* kurikulumnya Zenius, yang akan melatih *skill* dan *knowledge* anggota Zenius. Zenius tidak hanya digunakan oleh siswa untuk mempelajari materi tertentu, tetapi bisa juga digunakan untuk persiapan AKM, UTBK, Ujian Mandiri universitas & sekolah kedinasan, tes CPNS, dan melamar pekerjaan.





### Diagram Data Pengguna Platform Digital Kelas XI SMA N 1 GEGER

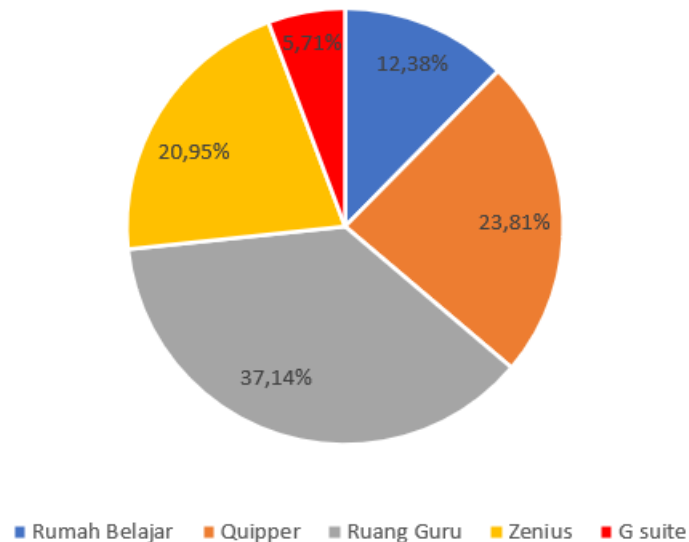


Diagram Data Pengguna *Platform digital* Kelas XI SMA N 1 Geger, khususnya kelas XI IPS menunjukkan bahwa 37,14% menggunakan platform Ruang Guru, 12,38% siswa menggunakan platform Rumah Belajar, 5,71% siswa menggunakan Google Suite for Education, 23,81% siswa menggunakan Quipper, dan 20,95% siswa menggunakan Zenius. Angka tertinggi yang diperoleh yaitu 37,14% platform Ruang Guru. Ruang Guru menjadi alternatif solusi ketika menghadapi kesulitan pada saat proses pembelajaran. Ruang Guru juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui fitur-fitur di dalamnya. Ruang Guru juga dapat diakses kapanpun, di mana pun dengan menggunakan smartphone atau Laptop. Selain itu, <sup>3</sup> yang meneliti peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi Ruang Guru menyatakan bahwa Ruang Guru hadir sebagai alternatif bimbingan online yang dapat dengan mudah diakses melalui smartphone, laptop, ataupun tablet. Fitur-fitur yang ada di Ruang Guru memungkinkan siswa meng-up-grade kemampuan belajarnya sehingga diharapkan dapat mencapai

<sup>3</sup> Aulia Zulfa Shoumi, "PERAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN PADA APLIKASI RUANG GURU," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL CENDEKIAWAN*, October 28, 2019, <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>.





---

hasil yang diinginkan. <sup>4</sup>yang menulis tentang efektifitas dari platform Rumah Belajar yang dijadikan sebagai sumber belajar digital di era *new normal* menunjukkan hasil bahwa *platform* Rumah Belajar digital terkategori efektif. Sehingga Ruang Guru bisa dijadikan alternatif tempat untuk menambah ilmu pengetahuan siswa terkait dunia pendidikan termasuk belajar materi yang masih belum dipahami. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa *platform digital* sangat bermanfaat bagi siswa khususnya tingkat SMA yang bisa digunakan untuk permasalahan yang dihadapi, seperti ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, lebih memahami materi yang diajarkan guru di sekolah, menambah pengetahuan baru untuk siswa, mengikuti bimbingan online, atau bahkan mengikuti program yang bisa membantu siswa untuk lolos Perguruan Tinggi.

#### 4. CONCLUSION

Walaupun pandemi Covid-19 telah berlalu dan sekarang sudah tidak ada lagi, tetapi masih banyak siswa yang memanfaatkan *platform digital* untuk menunjang kegiatan belajar siswa kelas XI IPS di SMA N 1 Geger, diantaranya yaitu Ruang Guru, Rumah Belajar, *Google suite for Education*, Quipper, dan Zenius. Dengan adanya *platform digital* tersebut siswa bisa menanyakan materi yang sekiranya belum dipahami, menanyakan soal yang belum diketahui penyelesaiannya, atau bahkan siswa juga bisa menyimpan file penting mereka di *platform digital*. Kemudahan yang dirasakan oleh siswa tersebut menjadi faktor penentu dalam memilih *platform digital* yang digunakan.

#### 5. REFERENCE

- Assidiqi, Muhamad Hasbi, and Woro Sumarni. "Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19." *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, n.d.
- Ginting, Daniel. *INOVASI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MELALUI PLATFORM DIGITAL (Teori Dan Praktik Pengoperasian)*. 1. Media Nusa Creative, 2021. [https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi\\_Pengajaran\\_dan\\_Pembelajaran\\_Mela/fqtVEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=platform+digital+pendidikan&pg=PA4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pengajaran_dan_Pembelajaran_Mela/fqtVEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=platform+digital+pendidikan&pg=PA4&printsec=frontcover).
- Lubis, Maulana Arafat, Johannes Johannes, Arbanur Rasyid, and Nashran Azizan. "Efektivitas Platform Rumah Belajar sebagai Sumber Belajar Digital di Era Kenormalan Baru." *Indonesian Journal of*

---

<sup>4</sup> Maulana Arafat Lubis et al., "Efektivitas Platform Rumah Belajar sebagai Sumber Belajar Digital di Era Kenormalan Baru," *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 1, no. 2 (November 19, 2021): 59–70, <https://doi.org/10.28918/ijjee.v1i2.4659>.



---

---

*Islamic Elementary Education* 1, no. 2 (November 19, 2021): 59–70.  
<https://doi.org/10.28918/ijee.v1i2.4659>.

Raudatussaadah, Raudatussaadah. "Pemanfaatan Media Ruang Guru Sebagai Salah Satu Platform Pendidikan Luar Sekolah." *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, n.d.  
<https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/132>.

Shoumi, Aulia Zulfa. "PERAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN PADA APLIKASI RUANG GURU." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL CENDEKIAWAN*, October 28, 2019.  
<https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>.

Susilawati, Eni. "Rumah Belajar, Rumah Besar Bagi Semua." *Pusat Data Dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi* (blog), n.d.  
<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/rumah-belajar-rumah-besar-bagi-semua/>.

<https://www.quipper.com>

<https://www.ruangguru.com>

<http://rumahbelajar.id>

<https://www.zenius.com>

<https://edu.google.com>

