

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dengan judul Penggunaan Aplikasi Ruangguru pada Proses Komunikasi antara Guru dan Murid di Dunia Maya, peneliti memperoleh kesimpulan :

1. Berdasarkan analisa yang peneliti lakukan proses komunikasi yang berlangsung pada aplikasi ruangguru terkhusus fitur ruang les *online* ialah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh murid dan guru. Pada awalnya murid harus memiliki aplikasi dan membeli koin pada aplikasi ruangguru. Setelah itu, murid sebagai komunikator mengirimkan pesan berbentuk foto yang berisi pertanyaan yang akan ditanyakan kepada guru, saluran yang digunakan adalah *chatting* atau pesan teks yang terdapat pada aplikasi ruangguru, setelah terhubung dengan guru, guru sebagai komunikan menerima pesan dan segera memberikan penjelasan atau jawaban dari pertanyaan sebagai *feedback* untuk murid tersebut. Ketika *feedback* atau penjelasan yang diberikan oleh guru bisa dipahami dengan baik oleh murid, berarti telah terjadi proses komunikasi yang efektif.
2. Hambatan-hambatan yang terjadi pada proses komunikasi antara guru dan murid melalui aplikasi ruangguru antara lain: 1) Emosi murid yang kurang terkontrol, seperti berkata kasar kepada guru, 2) Pesan atau penjelasan yang kurang dipahami, 3) Sinyal yang buruk, serta susah nya mengunduh atau meng-*upload* foto pertanyaan, 4) Faktor lingkungan, seperti sedang berada di

keramaian akan merusak konsentrasi dalam melakukan proses belajar mengajar.

3. Perbedaan-perbedaan yang terjadi antara bimbingan belajar melalui ruang les *online* dan bimbingan belajar konvensional adalah 1) perbedaan berupa waktu, ruang les *online* bisa dimanapun dan kapanpun, sedangkan bimbel konvensional harus terpaku dengan jadwal baku. 2) Perbedaan harga, bagi murid harga koin pada fitur ruang les *online* agak mahal. 3) Perbedaan dalam memahami pelajaran, *chatting* terkadang susah dipahami, sedangkan bimbingan belajar konvensional bisa dipahami sampai tuntas.

1.2 Saran

1. Ruangguru sebagai perusahaan di bidang teknologi harus mengoptimalkan performa aplikasinya, seperti masih seringnya susah untuk buka atau mengirim foto soal pertanyaan.
2. Ruangguru diharapkan selalu menjaga kualitas-kualitas guru yang dihadirkan pada fitur ruang les *online* maupun fitur-fitur lainnya. Agar semakin berkualitasnya tenaga pengajar maka semakin berkualitas juga murid-murid yang dihasilkan.
3. Untuk fitur ruang les *online*, ruangguru mungkin bisa mempertimbangkan untuk mengurangi harga koin karena beberapa informan mengaku agak keberatan dengan harga koin pada saat ini.
4. Ruangguru diharapkan selalu menghadirkan fitur-fitur baru yang bisa meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

