

## ABSTRAK

### PENGARUH APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA (Studi Pada Siswa-Siswi Kelas X1 SMA Fransiskus Bandar Lampung)

Oleh  
Hernita br Siallagan

Salah satu bentuk pola pendidikan pada saat ini adalah memanfaatkan *smarthphone* sebagai media pendidikan yang disebut dengan aplikasi Ruang Guru. Aplikasi ruang guru merupakan aplikasi berbasis digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta penggunaannya yang mudah dan membantu dalam permasalahan pembelajaran. Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa. Bagaimana cara komunikasi guru selama menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ruangguru apakah dapat dipahami siswa, dengan cara komunikasi yang baik dilakukan oleh guru terhadap siswa tentunya dapat meningkatkan minat belajar siswa sendiri. Tipe penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan metode survey. Populasi yang diambil sebanyak 223 siswa dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 70 siswa dengan teknik *sampling random* sederhana. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa, besarnya pengaruh aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa pada siswa-siswi kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung sebesar 46,2%.

**Kata kunci: pengaruh, minat belajar, ruangguru**

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF RUANGGURU APPLICATION FOR STUDENT LEARNING INTERESTS (Study of Class X1 Students at Fransiskus Bandar Lampung High School)**

**By  
Hernita br Siallagan**

*One form of education pattern at this time is utilizing a smartphone as an educational medium called the ruangguru application. The teacher room application is a digital based application that can be accessed wherever and whenever, and its use is easy and helps in learning problems. The Teacher's Room provides a learning governance system that can be used by students and teachers in managing learning activities in the classroom virtually. This study was conducted to determine whether there is an influence on the application of Ruangguru on student learning interest. How is the teacher's communication during conveying learning material using the Ruangguru application whether it can be understood by students, by means of good communication done by the teacher to students certainly can increase students' own learning interest. This type of research used is quantitative with a descriptive approach. The data collection method uses the survey method. The population taken was 223 students and the sample in this study were 70 students with a simple random sampling technique. Based on the results of the study it can be concluded that there is an influence of the application of Ruangguru on student learning interest, the magnitude of the effect of the application of Ruangguru on student learning interest in class XI students at Fransiskus Bandar Lampung High School by 46.2%.*

*Keywords: influence, interest in learning, ruangguru*