

**PENGARUH APLIKASI RUANGGURU TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA
(Studi pada Siswa-Siswi Kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung)**

SKRIPSI

Oleh
HERNITA BR SIALLAGAN



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

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

**PENGARUH APLIKASI RUANGGURU TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA
(Studi pada Siswa-Siswi Kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung)**

**Oleh
HERNITA BR SIALLAGAN**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Pada Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH APLIKASI RUANG GURU
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
(Studi pada Siswa-Siswi Kelas XI SMA
Fransiskus Bandar Lampung)**

Nama Mahasiswa : **Hernita br Siallagan**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1416031063

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



1. Komisi Pembimbing

Ahmad Rudy Fardiyan S.Sos. M.Si.
NIP 19810502 200812 1 002

2. Ketua Jurusan

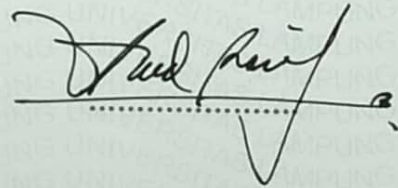
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dhanik', is written over a horizontal line.

Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt
NIP 19760422 200012 2 001

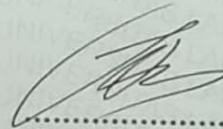
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ahmad Rudy Fardiyan S.Sos. M.Si.



Penguji : Dra. Ida Nurhaida, M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya., M.Si.
NIP 19590803 198603 1003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Desember 2019

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hernita br Siallagan
NPM : 1416031063
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat Rumah : Dusun Lebung Sari, Kec Merbau Mataram, Lampung Selatan
No.HP : 081272057456

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi Pada Siswa-Siswi Kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung)** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila di kemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggungjawab sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 12 Desember 2019

Yang membuat pernyataan,



Hernita br Siallagan
NPM 1416031063

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tangerang pada tanggal 23 September 1996, Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara buah hati pasangan Bapak M. Siallagan dan Ibu D. Yuliana Silalahi. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Lebung sari pada tahun 2008,

sekolah Lanjutan Menengah Pertama Negeri 1 Merbau Mataram pada tahun 2011 dan Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur Mandiri. Pada tahun 2017 penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di iNewsTv Jakarta.

Selama menjadi mahasiswa, penulis turut aktif dalam kepengurusan organisasi kemahasiswaan jurusan, yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi UNILA pada periode 2015-2016. Penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Fajar Bulan, Kecamatan Gunung Sugih, Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2017.

Motto

“ Selalu ada harapan
bagi mereka yang sering berdoa
Selalu ada jalan
bagi mereka yang sering berusaha”

“Segala perkara dapat kutanggung di dalam DIA
yang memberi kekuatan kepadaku”
(Filipi 4:13)

Persembahan

Karya kecil namun begitu besar bagiku, ku
persembahkan

untuk kedua orangtuaku

Bapak

Sesosok penyayang dan selalu mengajarkan anak-
anaknya

Mama

Seorang ibu yang sempurna dan selalu ada saat
aku butuh

Murni

Adik perempuanku yang selalu memberikan
semangat dan dukungan untukku

Daniel

Adik laki-lakiku yang selalu memberikan semangat
untukku

dan

Almamater tercinta

Sanwacana

Puji Tuhan, Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Kasih Karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **“Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa (Studi pada Siswa-Siswi Kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung)”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus,terimakasih atas segala berkat, rahmat, hidayah-Nya serta kesehatan dan petunjuk yang selalu Engkau berikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Bapak Dr. Syarief Makhya, M.Si.

3. Ibu Dhanik Sulistyarini, S.Sos., Mcomn&MediaSt selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Terimakasih untuk segala keramahan, kesabaran serta keikhlasannya mendidik dan membantu mahasiswa selama ini.
4. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom, M.Si Selaku Seketaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, untuk segala kesabaran, keramahan serta membantu mahasiswa selama ini.
5. Bapak Ahmad Rudy Fardyan S.Sos. M.Si selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu untuk sabar membimbing dan memberikan penulis banyak ilmu dan pengetahuan baru yang bermanfaat.
6. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si Dosen Penguji yang telah bersedia membantu serta memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun terhadap skripsi ini.
7. Ibu Hestin Oktiani S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing akademik penulis. Terima kasih atas bimbingannya selama perkuliahan ini.
8. Seluruh dosen, staff, administrasi dan karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis demi kelancaran skripsi ini.
9. Kedua orangtua penulis: Bapak dan Mama yang selalu memberikan semangat, bekerja keras untuk memenuhi segala kebutuhan perkuliahan dan tiada hentinya mendoakan penulis agar selalu diberikan kemudahan. Semoga Hernita bisa selalu membanggakan Bapak dan Mama.Amin.

10. Adik penulis: Murni dan Daniel yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis. Semoga kita dapat membawa nama baik keluarga.
11. Sahabat-sahabat penulis semasa perkuliahan yang menemani penulis dari awal dibangku perkuliahan Adel, April, Anita, Yohanna, Suci kita berjuang sama-sama dalam kesusahan mengerjakan tugas-tugas kampus, urusan-urusan nilai sampai kepermasalahan skripsi, canda tawa, tangis, kesereuan, kebahagiaan, dan banyak hal yang telah kita lewati bersama-sama begitu banyak yang dapat dikenang semasa perkuliahan ini. Sukses untuk kita semua .
12. Teman-teman yang memberikan masukan dan saran semasa penelitian ini, Aulianda, Yohanna, Suci, Muna, Kak Marsya terimakasih karena kalian telah berbaik hati memberikan pencerahan kepada penulis.
13. Teman-teman seperjuangan semasa skripsian Adel, Anita, Yohanna, Suci, Muna, Retno semangat buat kita semua dalam skripsian terimakasih untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis semoga kedepannya kita menjadi orang-orang yang sukses.
14. Jaharnis Delavena Gultom yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam segala hal, selalu memberi motivasi, dukungan, dan menjadi semangat tersendiri dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih atas segalanya.
15. Sahabat sekaligus *roommate* penulis, Desna Turnip. Terima kasih atas semangat, canda tawa dan kesabarannya selama dua tahun menjadi teman sekamar dikosan. Semoga apa yang kita telah cita-citakan bisa tercapai.

16. Teman-teman jurusan Ilmu komunikasi 2014 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas kebersamaanya.
17. Adik-adik Komunikasi 2015, 2016, 2017 dan seterusnya. Semoga kalian nantinya diberikan kelancaran dalam mengerjakan skripsi.
18. Serta untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungannya.

Bandar Lampung, 12 Desember 2019

Penulis,

Hernita Br Siallagan

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Kegunaan Penelitian.....	13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu	15
2.2 KomunikasiKelompok	20
2.3 Jenis-Jenis Komunikasi Kelompok.....	31
2.4 Efektivitas Komunikasi Kelompok.....	34
2.5 Komunikasi Kelompok Bermedia.....	35
2.6 Aplikasi Pendidikan <i>Online</i> Ruangguru	37
2.7 Fitur Aplikasi Ruangguru	40
2.8 Minat Belajar	43
2.9 Model Komunikasi Interaksioanl (Osgood dan Schramm).....	49
2.10 Keraangka Pikir	53
2.11 Hipotesis	57

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian	59
3.2 Metode Penelitian	59
3.3 Variabel Penelitian.....	60
3.4 Jenis Data	60
3.5 Definisi Konsep	61
3.6 Definisi Operasional	64
3.7 Populasi dan Sampel	73
3.7.1 Populasi.....	73
3.7.2 Sampel.....	73
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	77
3.9 Teknik Pengolahan Data	77
3.10 Teknik Pengujian Instrument Penelitian.....	78
3.10.1 Validitas	78
3.10.1 Reliabilitas	79
3.11 Teknik Pemberian Skor.....	80
3.12 Teknik Analisa Data.....	80
3.13 Pengujian Hipotesis	81
3.14 Koefisien Determinasi.....	82

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Lokasi Penelitian.....	84
4.1.1 Gambaran Singkat SMA Fransiskus Bandar Lampung	84
4.1.2 Peraturan Sekolah	88
4.2 Gambaran Umum Ruangguru	91
4.2.1 Fitur Aplikasi Ruangguru	92

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Uji Validitas	95
5.2 Uji Reliabilitas	97
5.3 Identitas Responden	98
5.4 Deskripsi Variabel Penelitian.....	100
5.4.1 Variabel Independen (X) Pengguna Aplikasi Ruangguru	100
5.4.2 Variabel Dependen (Y) Minat Belajar Siswa	134
5.5 Analisis Data	155
5.6 Uji Hipotesis	158
5.7 Pembahasan Penelitian.....	159

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	177
6.2 Saran	178

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

abel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu	20
2. Definisi Operasional Variabel.....	68
3. Populasi Penelitian	73
4. Jumlah Sampel	76
5. Kriteria Reliabilitas	80
6. Uji Validitas Kuesioner Variabel X	96
7. Uji Validitas Kuesioner Variabel Y	97
8. Uji Reliabilitas	98
9. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Usia.....	99
10. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	99
11. Responden Berdasarkan Pengguna Aplikasi Ruangguru	100
12. Tanggapan responden terhadap kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran difitur ruangbelajar mudah dipahami	101
13. Tanggapan responden terhadap setiap penjelasan yang guru sampaikan saat menjelaskan materi soal pembelajaran diaplikasi ruangguru	102
14. Tanggapan responden terhadap isi materi yang dipelajari siswa hampir sama dengan materi yang siswa pelajari disekolahan.	103
15. Tanggapan responden terhadap rangkuman materi yang disajikan difitur ruangbelajar mudah untuk siswa pahami	103

16. Tanggapan responden terhadap latihan soal yang ada difitur ruangbelajar mudah untuk siswa pahami.	104
17. Tanggapan responden terhadap tampilan video difitur ruang belajar jelas tampilannya	105
18. Tanggapan responden terhadap gambar soal yang ada difitur ruangbelajar jelas tampilan soalnya	106
19. Tanggapan responden terhadap materi soal yang disajikan difitur ruangbelajar menarik secara visual dan dapat di unduh.....	106
20. Tanggapan responden sebagai siswa yang dapat menerima penjelasan materi yang telah disampaikan oleh guru/tutor di fitur ruangbelajar	107
21. Tanggapan responden ketika menggunakan fitur ruangbelajar diapliaksi ruangguru membuat pengetahuan siswa menjadi lebih bertambah.....	108
22. Tanggapan responden terhadap penjelasan soal materi yang guru jelaskan melalui grup chat di fitur <i>digitalbootcamp</i> mudah untuk siswa pahami	109
23. Tanggapan responden terhadap pembahasan soal melalui chat online difitur <i>digitalbootcamp</i>	110
24. Tanggapan responden terhadap bahasa yang digunakan guru/tutor mudah untuk dipahami.....	111
25. Tanggapan responden terhadap soal-soal materi yang disediakan difitur <i>digitalbootcamp</i>	112
26. Tanggapan responden terhadap soal <i>tryout online</i> yang ada difitur <i>digitalbootcamp</i> mudah untuk dipahami siswa.....	113
27. Tanggapan responden bahwa fitur <i>digitalbootcamp</i> diaplikasi ruangguru memfasilitasi cara belajar siswa sesuai dengan tingkatannya ...	114
28. Tanggapan responden terhadap tampilan gambar untuk soal-soal yang disediakan difitur <i>digitalbootcamp</i> jelas tampilannya	114
29. Tanggapan responden yang aktif bertanya kepada guru/tutor melalui chat <i>online</i> untuk setiap soal yang belum siswa pahami.....	115

30. Tanggapan responden bahwa dengan menggunakan fitur <i>digitalbootcamp</i> memungkinkan siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja.....	116
31. Tanggapan responden bahwa guru/tutor difitur ruangles memfasilitasi cara belajar siswa sesuai dengan kebutuhannya.....	117
32. Tanggapan responden terhadap mata pelajaran yang disediakan difitur ruangles memiliki banyak pilihan bagi siswa	118
33. Tanggapan responden bahwa fitur ruangles memudahkan siswa dalam memilih guru privat sesuai kebutuhan siswa	119
34. Tanggapan responden bahwa siswa bisa memilih tempat bimbingan belajar di fitur ruangles sesuai keinginan siswa.....	120
35. Tanggapan responden bahwa siswa paham dengan penjelasan guru/tutor melalui via <i>chat online</i>	121
36. Tanggapan responden bahwa guru/tutor menjelaskan secara detail bagaimana langkah-langkah mengerjakan soal yang benar melalui via <i>chat online</i>	122
37. Tanggapan responden bahwa siswa bisa mengerjakan tugas-tugas sekolahnya yang belum mereka pahami melalui fitur <i>ruanglesonline</i>	123
38. Tanggapan responden bahwa fitur <i>ruanglesonline</i> mudah untuk digunakan	124
39. Tanggapan responden bahwa fitur <i>ruanglesonline</i> memiliki 3 tahapan untuk siswa bisa mengerjakan tugasnya	125
40. Tanggapan responden bahwa siswa berniat untuk menggunakan fitur <i>ruanglesonline</i> hingga beberapa waktu kedepan.....	126
41. Tanggapan responden bahwa siswa mampu menyelesaikan tugas sekolah yang belum siswa pahami dengan menggunakan fitur <i>ruanglesonline</i>	127
42. Tanggapan responden terhadap penjelasan yang guru/tutor sampaikan saat menjelaskan materi soal <i>tryout</i> difitur ruangles mudah siswa pahami.....	128

43. Tanggapan responden terhadap kemampuan guru/tutor dalam membahas soal materi <i>tryout</i> difitur ruanguji mudah untuk dipahami	129
44. Tanggapan responden bahwa setiap isi soal yang disediakan difitur ruanguji mudah untuk siswa pahami.....	130
45. Tanggapan responden bahwa soal-soal <i>tryout</i> yang ada difitur ruanguji bisa menjadi bahan referensi bagi siswa	131
46. Tanggapan responden bahwa fitur ruanguji mudah untuk digunakanebagai media pembelajaran.....	131
47. Tanggapan responden terhadap gambar soal yang ditampilkan difitur ruanguji jelas tampilannya	132
48. Tanggapan responden bahwa mudahnya tata cara mengikuti ujian <i>tryout online</i> difitur ruanguji aplikasi ruangguru	133
49. Tanggapan responden bahwa tampilan soal <i>tryout</i> difitur ruanguji serupa dengan soal-soal yang siswa terima disekolah	134
50. Tanggapan responden bahwa siswa menyukai cara belajar yang disampaikan oleh guru/tutor diaplikasi ruangguru.....	135
51. Tanggapan responden bahwa siswa menyukai kemudahan proses belajar yang ada difitur aplikasi ruangguru.....	136
52. Tanggapan responden bahwa siswa menyukai tampilan video belajar yang ada difitur aplikasi ruangguru.....	137
53. Tanggapan responden bahwa siswa menyukai tampilan gambar soal-soal yang ada difitur aplikasi ruangguru	137
54. Tanggapan responden bahwa dengan memakai aplikasi ruangguru, nilai siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.....	138
55. Tanggapan responden bahwa siswa menggunakan aplikasi ruangguru sebagai media belajar atas dasar tuntutan orangtua	139
56. Tanggapan responden bahwa siswa menggunakan aplikasi ruangguru atas dasar kemauan sendiri.....	141
57. Tanggapan responden yang aktif bertanya terhadap soal-soal yang belum mereka pahami	142

58. Tanggapan responden bahwa siswa aktif untuk berdiskusi dengan guru/tutor.....	143
59. Tanggapan responden bahwa siswa selalu mencatat materi yang dianggapnya penting	144
60. Tanggapan responden bahwa siswa tertarik menggunakan aplikasi ruangguru karena mudah untuk diakses	145
61. Tanggapan responden bahwa siswa tertarik menggunakan aplikasi ruangguru karena biayanya yang terjangkau.....	145
62. Tanggapan responden bahwa siswa tertarik belajar diaplikasi ruangguru karena cara belajarnya yang tidak monoton.....	146
63. Tanggapan responden bahwa setiap fitur diaplikasi ruangguru mampu menciptakan media belajar yang menarik untuk siswa.....	147
64. Tanggapan responden bahwa siswa tertarik memakai aplikasi ruangguru karena bisa belajar dimana saja dan kapan saja.....	148
65. Tanggapan responden bahwa siswa tertarik menggunakan aplikasi ruangguru karena bisa membantu menyelesaikan tugas sekolah.....	149
66. Tanggapann responden bahwa siswa tertarik memakai aplikasi ruangguru karena banyaknya pilihan bahan soal/materi pelajaran	150
67. Tanggapan responden bahwa siswa bersungguh-sungguh ketika belajar diaplikasi ruangguru.....	151
68. Tanggapan responden bahwa siswa mendengarkan dengan seksama ketika guru/tutor menjelaskan materi/soal pelajaran diaplikasi ruangguru	152
69. Tanggapan responden bahwa siswa selalu mencatat hal-hal yang penting ketika guru/tutor menjelaskan soal/materi diaplikasi ruangguru	153
70. Tanggapan responden bahwa siswa memperhatikan guru/tutor pada saat menjelaskan soal/materi pelajaran diaplikasi ruangguru	154
71. Tanggapan responden bahwa siswa sering mengulang kembali materi/soal pelajaran yang siswa pelajari diaplikasi ruangguru.....	154
72. HasilUji Regresi	156

73. Hasil Korelasi dan Koefisien Determinasi	157
74. Derajat Hubungan	158
75. Hasil Uji Hipotesis	158

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Simbol Aplikasi Ruangguru.	9
2. Ruangbelajar	41
3. Digitalbootcamp.....	42
4. Ruangles.....	42
5. Ruanglesonline.....	43
6. Ruanguji	43
7. Model Komunikasi Interaksional.....	51
8. Bagan Kerangka Pikir.	57
9. Logo SMA Fransiskus Bandar Lampung.	86
10. Ruangbelajar	94
11. Digitalbootcamp.....	94
12. Ruangles.....	94
13. Ruanglesonline.....	94
14. Ruanguji	94

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bergerak sangat cepat, dengan adanya perkembangan teknologi informasi serta komunikasi manusia sudah tidak lagi mempermasalahkan batas, jarak, ruang dan waktu. Kini masyarakat tidak hanya berkomunikasi secara tatap muka, namun masyarakat juga sering berkomunikasi menggunakan media. Selain *smartphone* atau *gadget* yang dapat digunakan untuk mengirim pesan, kini internet juga berperan sebagai sumber informasi yang bahkan jaringannya tersebar hingga ke seluruh bagian bumi.

Internet sebagai salah satu alternative komunikasi masyarakat modern saat ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian di belahan dunia, tanpa harus berada di tempat tersebut.

Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam, namun hanya dengan memiliki *smartphone* atau *gadget* dengan konektivitas internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat tersebut menciptakan kultur baru bagi semua orang di dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhannya. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan.

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan guna menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik, apabila sistem pendidikan di suatu negara dapat dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik pula. Definisi pendidikan secara khusus telah diatur di dalam UU Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa, “pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif yang mengarah pada tercapainya pribadi yang dewasa”.

Salah satu contoh penyelenggaraan kegiatan pendidikan yang ada di Indonesia adalah jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan menengah atas maupun pendidikan menengah kejuruan serta pendidikan tinggi yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Kegiatan pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah menyampaikan suatu pesan dari sumber berita atau pesan baik secara langsung maupun menggunakan media yang digunakan kepada penerima pesan.

Sumber pesan dalam kegiatan pembelajaran adalah guru, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran, media adalah alat bantu yang digunakan untuk mengirim isi pesan, dan penerima pesan adalah siswa. Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pelaku yang ada didalamnya yaitu guru dan siswa, selain kedua komponen tersebut ada juga salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media.

Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau isi materi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kualitas pendidikan di Indonesia pada saat ini sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan antara lain dengan data UNESCO (*United Nation Education Society And Cutural Organization*) (2000) tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan per kepala. Faktanya, indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Di antara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), dan ke-109 (1999).

Menurut survei *Political and Economic Risk Consultant* (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Memasuki abad ke- 21 dunia pendidikan di Indonesia heboh.

Kehebohan tersebut bukan disebabkan oleh kehebatan mutu pendidikan nasional tetapi lebih banyak disebabkan karena kesadaran akan bahaya keterbelakangan pendidikan di Indonesia. Kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi memberikan kesadaran baru bahwa Indonesia tidak lagi berdiri sendiri. Indonesia berada di tengah-tengah dunia yang baru,

dunia terbuka sehingga orang bebas membandingkan kehidupan dengan negara lain.

Oleh karena itu, kita seharusnya dapat meningkatkan sumber daya manusia yang ada di Indonesia supaya tidak kalah untuk bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara lain.

(<https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20180103112420445266335/ada-apa-dengan-pendidikan-di-indonesia/> diakses 19 November 2018 pukul 19:30)

Hadirnya teknologi membawa sejumlah perubahan dari segi cara belajar. Kelas jarak jauh, konten-konten pelajaran berbentuk video pun mulai banyak ditemukan. Permasalahan muncul ketika konten atau metode pembelajar yang ditawarkan oleh para penyedia layanan *edtech* hanya bekerja untuk sebagian orang karena model dan cara belajar masyarakat umumnya berbeda-beda.

Untuk itu mengenali model pembelajar sangat penting, saat ini ada banyak bentuk konten atau cara belajar, misalnya dengan video *on demand* yang sudah disusun per bagian sesuai dengan kurikulum, tatap muka langsung dengan guru atau pun grup/kelas, atau penyajian materi/proses belajar yang lainnya, yang masih kurang adalah pembiasaan termasuk kesadaran bahwa belajar bukan soal apa yang harus dihadapi di sekolah atau perguruan tinggi, tetapi bisa banyak hal.

Startup yang bergerak di bidang teknologi pendidikan, atau sering juga disebut dengan *edtech*, menyimpan potensi yang cukup besar. Hanya saja industri *edtech* masih terus berusaha keras mengambil peluang-peluang yang ada di dunia pendidikan Indonesia. Permasalahan-permasalahan seperti keterbatasan materi, kelas belajar yang belum banyak, siswa yang belum paham terhadap penjelasan materi yang diberikan guru serta manajemen pendidikan masih menjadi masalah utama yang juga berarti masih ada kesempatan untuk memberikan solusi. Dalam dua tahun terakhir startup pendidikan tumbuh, namun tidak secepat industri-industri lain yang sama-sama memanfaatkan teknologi. Layanan *Edtech* dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori.

Contohnya adalah penyedia materi belajar secara *online*, *platform* teknologi yang menjembatani guru dengan siswa, solusi untuk komunikasi dan kolaborasi guru, murid, orangtua, atau *platform* bertanya untuk mempermudah mengerjakan tugas seperti pekerjaan rumah. Secara umum, tiap kategori memiliki hambatan yang sama.

(<https://dailysocial.id/post/penghambat-startup-teknologi-pendidikan-indonesia> diakses 19 November 2018 pukul 19:35)

Dunia tengah memasuki revolusi digital atau industrialisasi keempat. Penggunaan *Internet of Things (IoT)*, *big data*, *cloud database*, *blockchain*, dan lain-lain akan mengubah pola kehidupan manusia. Siswa misalnya, dengan mudah dapat menemukan informasi melalui *smartphone* atau *gadget* untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya. Dengan adanya

smartphone atau *gadget* ini siswa dapat mengakses data apa saja dengan melakukan *browsing* ke berbagai penyedia data (*server*) di berbagai belahan bumi.

Hal ini dikarenakan internet sangat menunjang untuk dunia pendidikan, dengan *smartphone* atau *gadget* ini lah peserta didik mampu melakukan proses belajar mengajar tanpa tatap muka langsung dengan guru. (<https://www.google.com/amp/s/theconversation.com/amp/sekolah-masa-depan-di-era-digitalbelajar-dan-mengajar-di-mana-saja-95851> diakses 19 November 2018 pukul 19:35)

Salah satu manfaat teknologi digital dapat memberikan solusi terhadap permasalahan masyarakat adalah di sektor pendidikan. Masih banyak masyarakat di Indonesia yang mayoritas orang tua tidak mampu membantu anaknya belajar. Penyebabnya bisa karena mereka berpendidikan rendah atau jarang berada di rumah. Selain itu, masih banyak guru yang kemampuan mengajarnya meragukan, hasilnya banyak anak Indonesia mendapatkan kualitas pengajaran dan pendidikan yang rendah.

Hasilnya kemampuan membaca, berhitung, dan pengetahuan sains anak-anak Indonesia berada di bawah Singapura, Vietnam, Malaysia, dan Thailand berdasarkan tes PISA (*The Programme for International Student Assessment*) 2016. Dalam proses belajar diperlukan komunikasi antara guru dan siswa melalui tatap muka atau tanpa tatap muka. Komunikasi sendiri

merupakan proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

Dari penjelasan komunikasi yang telah dikemukakan, jelas bahwa komunikasi antarmanusia hanya bisa terjadi jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam suatu kelompok, sumber sering disebut pengirim atau komunikator.

komunikator didalam penelitian ini adalah guru yang memberikan materi (pesan) pelajaran kepada peserta didik dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Media adalah alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, dimana setiap orang dapat melihat, membaca, dan mendengarkannya. Media komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi ruangguru sebagai media pembelajaran guru kepada peserta didik.

Sebuah perusahaan berbasis teknologi digital, yaitu Ruangguru berupaya memberikan solusi untuk masalah pendidikan di Indonesia dengan menyediakan *platform* pembelajaran via *gadget*. Indonesia memiliki 3,1 juta guru tetap ditambah lebih dari 700 ribu guru honorer. Sekitar separuh dari jumlah tersebut memiliki kompetensi cukup untuk dapat mengajar dengan

baik. Sebagian dari guru kelompok terbaik berpotensi besar untuk menjadi mitra kerja perusahaan pembelajaran digital.

(www.rise.smeru.or.id/en/node/163 diakses 11 maret 2019 pukul 12.00 wib)

Perusahaan digital Ruangguru, didirikan pada 2014, saat ini telah merekrut melalui seleksi ketat sekitar 150 ribu guru untuk bergabung dalam *platform* mereka. Para guru ini adalah mitra kerja Ruangguru sebagai *tutor* yang membantu siswa memahami materi pelajaran. Modul bimbingan belajar setiap materi disajikan secara visual dan dapat diunduh oleh penggunanya. Siswa membayar setiap paket belajar yang dipilihnya, mulai puluhan ribu sampai jutaan rupiah.

(<https://www.google.com/amp/s/theconversation.com/amp/sekolah-masa-depan-di-era-digitalbelajar-dan-mengajar-di-mana-saja-95851> diakses 19 November 2018 pukul 19:35)



Gambar 1. Simbol Aplikasi Ruangguru
Sumber (<https://ruangguru.com>)

Ruangguru memudahkan siswa untuk mengakses ribuan video materi pembelajaran, pembahasan dan latihan dari beragam mata pelajaran tiap-tiap tingkatan kelas. Video tersebut didesain dan diproduksi Ruangguru bersama

guru (tutor) pilihan. Sebuah produk Ruangguru, bernama “*digitalbootcamp*”, yaitu *platform* belajar kelompok dengan bimbingan tutor siaga. Grup *chat* belajar ini memanfaatkan modul bimbingan belajar lengkap, latihan soal dan *tryout*, serta akses video materi yang tersedia di “ruangbelajar”. Melalui layanan “*digitalbootcamp*” Ruangguru berhasil membantu lebih dari 96% pesertanya meraih nilai rata-rata di atas 70 pada Ujian Nasional 2017. Ruangguru juga menawarkan beberapa produk lain, seperti “*ruangles online*” (layanan bimbingan belajar sesuai kebutuhan).

Melalui “*ruanglesonline*” siswa mengirimkan foto soal dan menuliskan pertanyaan terkait soal tersebut. Dalam waktu 3 menit siswa akan terhubung dengan guru (tutor). Kemudian guru (tutor) membantu siswa belajar via chat selama 30 menit dengan biaya Rp20.000. Sementara itu, layanan “*ruangles*” menyediakan ribuan profil guru privat berkualitas yang dapat dipilih siswa sendiri untuk membimbingnya belajar di rumah atau tempat lain yang disepakati. Siswa dapat juga menyampaikan kebutuhan belajarnya dan Ruangguru akan memilihkan guru (tutor) yang paling pas untuk siswanya.

Guru privat membuat rencana belajar sesuai kebutuhan siswa dan secara rutin melaporkan perkembangan belajar kepada orangtua anak. “*Ruangles*” adalah portal pencarian guru privat terbesar di Indonesia. Para guru juga bisa memanfaatkan aplikasi “*ruangkelas*”, layanan *Learning Management System* yang disediakan secara gratis untuk guru dan siswa di Indonesia. Aplikasi Ruangguru membantu guru memberikan tugas dan memonitor perkembangan belajar siswa.

Guru dapat memberikan tugas dan ujian kepada siswa secara *online* di mana saja dan kapan saja. Guru dapat memonitor hasil tugas yang dikerjakan siswa secara langsung dan mudah. Guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa untuk tiap mata pelajaran secara otomatis.

(<https://ruangguru.com/general/about> diakses 19 November 2018 pukul 19:45)

Walaupun Ruangguru sudah banyak menawarkan cara belajar yang menarik melalui aplikasi yang dapat diunduh siswa melalui *smartphone android* siswa, tetapi ada banyak hal yang mempengaruhi kemauan siswa untuk belajar. Untuk mencapai hasil yang maksimal tidaklah mudah karena dibutuhkan usaha dan energi, selain itu ada pula beberapa faktor yang mengurangi ketertarikan siswa untuk belajar. Seperti beberapa Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.

Jadi konteks itulah yang diyakini bahwa minat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang-bidang studi tertentu. Minat belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan siswa pada saat pelajaran berlangsung didalam kelas, karena kegiatan mereka merupakan kunci dari minat mereka.

Pengertian minat belajar menurut Slameto (2003:180) minat merupakan suatu rasa lebih suka dari ketertarikan pada aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat belajar terhadap sesuatu akan terlihat dari tingkah lakunya. Maka dengan hadirnya aplikasi ruangguru sebagai *platform* pembelajaran via *smartphone* atau *gadget* dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membantu para siswa dalam kesulitan belajar dan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Peneliti sebelumnya sudah melakukan prariset di beberapa sekolah yaitu SMA AL-Kautsar Bandar Lampung, dan SMA Fransiskus Bandar Lampung. Berdasarkan hasil prariset menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang mengetahui dan menggunakan Aplikasi Ruangguru adalah siswa kelas XI di SMA Fransiskus Bandar Lampung.

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. Oleh karena itu, peneliti memilih skripsi dengan judul “Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap

Minat Belajar Siswa (Studi Pada Siswa-Siswi Kelas X1 SMA Fransiskus Bandar Lampung)''

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian yaitu, seberapa besar pengaruh dari aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa pada siswa-siswi kelas X1 SMA Fransiskus Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa pada siswa-siswi kelas X1 SMA Fransiskus Bandar Lampung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi menerapkan ilmu pengetahuan khususnya mata kuliah teknologi informasi dan komunikasi yang sudah di dapatkan di bangku kuliah dan diharapkan juga bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi.
 - b. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan komunikasi, untuk dijadikan acuan penelitian lanjutan dan dapat memberikan sumbangan ilmu bagi perkembangan Ilmu Komunikasi.

2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran penulis dalam memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa, sehingga dapat digunakan sebagai referensi penelitian berikutnya yang sejenis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan unsur penting dalam melakukan sebuah penelitian. Penggunaan penelitian terdahulu, selain mempermudah penulis dalam membuat penelitian, juga agar terhindar dari kesalahan yang dibuat oleh penulis sebelumnya. Penelitian terdahulu yang nantinya akan penulis jelaskan, sudah penulis analisis terlebih dahulu, tentunya penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu mencakup aplikasi belajar dalam minat belajar anak. Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan, pelengkap dan kajian. Beberapa hasil penelitian yang memiliki hubungan dengan penelitian peneliti antara lain:

Penelitian pertama mengenai pengaruh media flash terhadap minat belajar pada kompetensi penggunaan alat ukur di SMK negeri 2 depok yogyakarta. Penelitian ini ditulis oleh Elfan Rosyadi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2011. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media flash terhadap minat belajar pada kompetensi penggunaan alat ukur. Perbedaan penelitian ini pada objek penelitian dan

metode penelitian yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Hasil penelitiannya adalah minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Minat belajar siswa setelah diberi perlakuan media flash sebesar 71,79%. Terdapat pengaruh yang signifikan dari media flash terhadap minat belajar siswa pada kompetensi penggunaan alat ukur di SMK Negeri 2 Depok Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya 8,81% dari sebelum perlakuan (persentasi minat belajar siswa dari 62,98% menjadi 71,79%) dan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu t hitung = 4,7 lebih besar dari tabel = 2,042).

Penelitian kedua mengenai Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik *Service Engine* dan Komponen-Komponennya Penelitian ini dibuat oleh Ahmad Maulana Izzudin jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Semarang 2013. Penelitian ini membahas mengenai Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik *Service Engine* dan Komponen-Komponennya. Penelitian ini merupakan penelitian Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pola *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengumpulan data menggunakan metode *check list*, analisa data menggunakan statistik deskripsi dan uji t .

Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada tipe penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan tipe penelitian eksperimen dengan pola *Pretest- Posttest Control Group Design*

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, bahwa rata-rata hasil studi sub-kompetensi *service engine* dan komponen-komponennya (*engine tune-up EFI*) pada kelompok eksperimen yang semula 67,94 meningkat menjadi 82,46 atau terjadi peningkatan sebesar 89,65%. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata hasil studi yang semula 66,93 meningkat menjadi 74,01, sehingga terjadi peningkatan sebesar 58,62%. Adanya peningkatan hasil studi kompetensi *service engine* dan komponen-komponennya (*engine tune-up EFI*) dengan menggunakan video interaktif. Media pembelajaran video interaktif efektif digunakan pada proses pembelajaran kompetensi *service engine* dan komponen-komponennya (*engine tune-up EFI*).

Penelitian selanjutnya yang penulis jadikan sebagai referensi adalah sebuah jurnal yang ditulis oleh Nurul Hikmah Anwar mengenai Efektivitas Media Pembelajaran *Edmodo* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas XI IPA Sman 1 Tanete Rilau. Penelitian ini dibuat oleh Nurul Hikmah Anwar jurusan keguruan universitas negeri islam alauddin makasar pada tahun 2017. Jurnal ini mengupas mengenai efektivitas media pembelajaran *edmodo* dalam mewujudkan minat dan

mendapatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran fisika kelas XI di Sman 1 Tanete Rilau.

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis lakukan adalah, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain *The Stati-Group Comparison*, dimana kelompok pertama mendapat perlakuan dan kelompok kedua tidak mendapat perlakuan.

Hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa pada materi Fisika yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan media *Edmodo* dan yang tidak diajar dengan media *Edmodo* pada kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau.

Tabel 1. Penelitian terdahulu

1	Judul	Pengaruh Media Flash Terhadap Minat Belajar Pada Kompetensi Penggunaan Alat Ukur Di Smk Negeri 2 Depok Yogyakarta
	Penulis	Elfan Rosyadi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2011
	Kontribusi Bagi Peneliti	Membantu dalam menganalisis untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media flash sebagai kompetensi penggunaan alat ukur.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan penelitian ini pada objek penelitian dan metode penelitian yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen
	Hasil Penelitian	Hasil penelitiannya adalah minat belajar siswa antara

		kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control
--	--	---

Tabel. 1 Lanjutan

2	Judul	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik <i>Service Engine</i> Dan Komponen-Komponennya
	Penulis	Ahmad Maulana Izzudin jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Semarang 2013.
	Kontribusi Bagi Peneliti	Penelitian ini berkontribusi dalam membantu penelitian menjelaskan mengenai efektivitas dan perhitungannya.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada tipe penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pola <i>Pretest- Posttest Control Group Design</i> .
	Metode Penelitian	Menggunakan metode eksperimen dengan pola <i>Pretest- Posttest Control Group Design</i> .
	Hasil Penelitian	Adanya peningkatan hasil studi kompetensi <i>service engine</i> dan komponen-komponennya (<i>engine tune-up EFI</i>) dengan menggunakan video interaktif. Media pembelajaran video interaktif efektif digunakan pada proses pembelajaran kompetensi <i>service engine</i> dan komponen-komponennya (<i>engine tune-up EFI</i>).
3	Judul	Efektivitas Media Pembelajaran <i>Edmodo</i> Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas XI IPA Sman 1 Tanete Rilau.
	Penulis	Nurul Hikmah Anwar jurusan keguruan universitar negeri islam alauddin makasar pada tahun 2017.
	Kontribusi Bagi Peneliti	Memberikan acuan mengenai faktor-faktor yang mendasari mengenai kegiatan belajar serta faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran <i>edmodo</i> .
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan dari jurnal ini dengan penelitian yang sedang penulis lakukan adalah, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain <i>The Stati-Group Comparison</i> , dimana kelompok pertama mendapat perlakuan dan kelompok kedua tidak mendapat perlakuan.

Metode Penelitian	Jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain <i>The Stati-Group Comparison</i>
Hasil Penelitian	Terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa pada materi fisika yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan media <i>Edmodo</i> dan yang tidak diajar dengan media <i>Edmodo</i> pada kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau

Sumber: jurnalmahasiswa.unesa.ac.id, digilib.unila.ac.id, repositori.uin-alauddin.ac.id

2.2 Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok dapat didefinisikan sebagai pertukaran informasi antara mereka yang memiliki kesamaan dalam hal budaya, linguistik, dan/atau geografi. Hal ini ditegaskan oleh Rakhmat (2001 :140) yang menyatakan bahwa komunikasi kelompok digunakan untuk saling bertukar informasi, menambah pengetahuan, memperteguh atau mengubah sikap dan perilaku, mengembangkan kesehatan jiwa, dan meningkatkan kesadaran.

Komunikasi kelompok merupakan komunikasi dengan sejumlah komunikan, karena jumlah komunikan itu menimbulkan konsekuensi, jenis ini diklasifikasikan menjadi komunikasi kelompok kecil dan komunikasi kelompok besar. Dasar pengklasifikasiannya bukan pada jumlah yang dihitung secara matematis, melainkan kesempatan komunikan dalam menyampaikan tanggapannya. (Effendy, 1992:8)

Komunikasi kelompok terjadi dalam konteks komunikasi interpersonal, dan sudah melewati tahapan komunikasi intrapersonal. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi didalam individu sendiri, individu berbicara, untuk memikirkan atau meyakinkan suatu hal yang di

inderainya. Hal ini terjadi setelah seseorang menerima stimulus yang diterima oleh indera dan menafsirkannya melalui komunikasi dengan dirinya sendiri.

Sedangkan komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antar individu, individu mengirimkan suatu pesan dan di balas pesan itu oleh individu yang lain. Pesan yang dikirimkan saat komunikasi interpersonal ini belum tentu sesuai dengan apa yang diinginkan berbeda dengan komunikasi intrapersonal. Saat komunikasi intrapersonal terjadi semua hasil keputusan terletak pada individu itu sendiri setelah melakukan interpretasi makna yang diterima. Sedangkan pada komunikasi interpersonal umpan balik yang diterima dipengaruhi interpretasi makna yang disampaikan oleh individu yang lainnya.

Prinsip komunikasi kelompok dengan prinsip komunikasi interpersonal hampir mirip, yakni pesan yang disampaikan kepada individu yang lainnya dibalas juga dengan suatu pesan yang telah di interpretasikan oleh si penerima pesan tersebut sebelum disampaikan sebagai balasan pesan yang dikirimkan. Perbedaan komunikasi kelompok dan komunikasi interpersonal adalah intensitas individu-individu itu bertemu. Komunikasi interpersonal bisa terjadi dimanapun di halte, bus, jalan, sekolah, pasar, dan dimana saja saat individu-individu itu melakukan suatu komunikasi.

Komunikasi sendiri diterjemakan sebagai pengiriman pesan dari komunikator ke komunikan (penerima pesan) melalui suatu media, dibalas oleh komunikan dengan suatu pesan kembali atau yang disebut dengan

umpan balik, dan dipengaruhi oleh gangguan-gangguan yang terjadi. Bedanya komunikasi kelompok dengan komunikasi interpersonal adalah keterikatan dan tujuan yang hendak dicapai. Didalam komunikasi interpersonal tujuan dari individu yang ingin dicapai, sedangkan didalam kelompok adalah tujuan kelompok yang hendak dicapai.

Sebagai contoh komunikasi didalam pasar, komunikasi interpersonal antara pedagang dengan pembeli pedagang menawarkan barang dengan komunikasi tertentu untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal. Sedangkan Kelompok pedagang pasar melakukan suatu komunikasi yang menjadikan sebuah kesepakatan agar para pedagang memperoleh keuntungan yang maksimal secara bersama-sama.

Kelompok membutuhkan komunikasi untuk menunjang kekompakan dalam suatu kelompok. Kenapa komunikasi kelompok penting didalam kehidupan manusia, hal ini dikarenakan kelompok merupakan bagian yang tidak dapat dilepaskan dari aktivitas sehari-hari kita. Disamping itu Kelompok memungkinkan kita dapat berbagi informasi, pengalaman, pengetahuan kita dengan anggota lainnya.

A. Kelompok terdiri dari dua kelompok yakni kelompok primer dan kelompok sekunder.

1. Kelompok Primer

Kelompok primer adalah kelompok utama atau kelompok yang langsung berhubungan dengan individu yang lain. Keluarga adalah kelompok primer atau utama karena langsung berhubungan dengan individu-

individu dari sejak pertamakali lahir. Keluarga mengajarkan pertamakali tentang kelompok, bagaimana berinteraksi, bagaimana berkomunikasi, bagaimana menyampaikan pendapat, bagaimana menolak pendapat, dan belajar tentang kesepakatan-kesepakatan lainnya dalam kelompok.

Keluarga terdiri dari ayah, ibu dan saudara dimana dalam keluarga ini individu-individu dalam kelompok ini mampu mengaktualisasikan diri dengan baik. Hal ini dikarenakan dalam kelompok primer ini banyaknya dukungan positif yang diberikan, karena masih adanya hubungan darah.

2. Kelompok Sekunder

Sedangkan kelompok sekunder adalah kelompok yang bisa mengaktualisaikan minat yang dimiliki, misalnya Sekolah, Lembaga agama, Tempat bekerja, dan lain-lain.

Komunikasi dapat dilakukan secara verbal ataupun nonverbal, agar memudahkan kedua belah pihak saling memahami. Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan komunikator kepada komunikan melalui lisan atau tertulis. Sedangkan komunikasi nonverbal merupakan semua aspek komunikasi selain kata-kata, seperti bentuk komunikasi menggunakan bahasa isyarat, ekspresi wajah, simbol-simbol, intonasi suara dan lain-lain (Kurniawati, 2014:35).

B. Bentuk-bentuk komunikasi kelompok adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi Kelompok Besar (*Large Group Communication*) merupakan komunikasi yang melibatkan interaksi antara kelompok dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Komunikasi efektif sulit terjadi karena anggotanya sangat banyak (Hidayat, 2012:37).
2. Komunikasi Kelompok Kecil (*Small Group Communication*) merupakan komunikasi yang melibatkan interaksi antara satu individu dengan individu lain secara tatap muka. Shaw dalam Muhammad (2007:182) mengatakan: Komunikasi kelompok kecil adalah kumpulan individu yang saling mempengaruhi, dapat memperoleh kepuasan, berinteraksi untuk beberapa tujuan, mengambil peranan, terikat satu sama lain dan berkomunikasi secara tatap muka.” Apabila satu komponen hilang, maka individu yang terlibat tidak berkomunikasi dalam kelompok kecil.

Komunikasi kelompok kecil terdiri dari dua tujuan, yaitu tujuan personal dan tujuan yang berhubungan dengan tugas atau pekerjaan. Personal merupakan tujuan individu untuk membentuk hubungan sosial, penyaluran atau sebagai tempat untuk menyalurkan perasaan, kelompok terapi dan kelompok belajar. Sedangkan, tujuan yang berhubungan dengan tugas atau pekerjaan merupakan proses komunikasi kelompok kecil, karena dapat membantu memecahkan masalah dan mengambil keputusan (Muhammad, 2007:182-184).

Adler dan Rodman dalam buku *Understanding Human Communication*, membagi kelompok kecil dalam tiga tipe, yaitu:

1) Kelompok Belajar (*Learning Group*)

Belajar tidak hanya pendidikan di sekolah, tetapi belajar dalam kelompok juga memiliki tujuan untuk meningkatkan informasi, pengetahuan dan kemampuan berinteraksi.

2) Kelompok Petumbuhan (*Growth Group*)

Kelompok pertumbuhan memusatkan perhatian kepada permasalahan pribadi yang dihadapi anggota, seperti kelompok bimbingan psikologi, kelompok terapi dan lain- lain.

3) Kelompok Pemecahan Masalah (*Problem Solving Group*)

Kelompok pemecahan masalah bertujuan untuk memberikan dukungan emosional, tindakan dalam mengambil keputusan untuk membantu anggota memecahkan masalah yang sedang dialami.

Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi, komunikasi hanya akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh penerima pesan tersebut. Komponen komunikasi
Komponen komunikasi adalah hal-hal yang harus ada agar komunikasi bisa berlangsung dengan baik.

C. Menurut Laswell komponen-komponen komunikasi adalah:

- a. Komunikator (sender) yang mempunyai maksud berkomunikasi dengan orang lain mengirimkan suatu pesan kepada orang yang dimaksud.

Pesan yang disampaikan itu bisa berupa informasi dalam bentuk bahasa ataupun lewat simbol-simbol yang bisa dimengerti kedua pihak.

- b. Pesan (message) itu disampaikan atau dibawa melalui suatu media atau saluran baik secara langsung maupun tidak langsung. Contohnya berbicara langsung melalui telepon, surat, e-mail, atau media lainnya.
- c. Komunikan (receiver) menerima pesan yang disampaikan dan menerjemahkan isi pesan yang diterimanya ke dalam bahasa yang dimengerti kedua pihak.
- d. Komunikan (receiver) memberikan umpan balik (feedback) atau tanggapan atas pesan yang dikirimkan kepadanya, apakah dia mengerti atau memahami pesan yang dimaksud oleh si pengirim.

D. Sifat Komunikasi ada berbagai macam diantaranya adalah :

1. Tatap Muka (face to face)

Dalam berkomunikasi, biasanya kesadaran kita akan lebih pada saat-saat yang khusus, seperti kita diuji dengan ujian lisan oleh dosen kita atau ketika anda berdialog dengan orang asing dengan bahasa asing dibandingkan dengan ketika anda bercanda dengan teman atau kerabat kita di rumah. Pada saat seseorang tersenyum maka itu dapat ditafsirkan sebagai suatu kebahagiaan, ketika orang itu cemberut maka dapat ditafsirkan bahwa ia sedang ngambek. Ketika seseorang diam dalam sebuah dialog itu bisa diartikan setuju, malu, segan, marah, atau bahkan malas atau bodoh. Diam bisa diartikan setuju seperti perlakuan Rasulullah saw. yaitu ketika ada seorang sahabat yang menggosaok giginya ketika berwudhu, ini menunjukkan bahwa beliau setuju dengan

perlakuan sahabat tadi namun tidak dengan penegasan. Secara implisit semua perlakuan manusia dapat memiliki makna yang akhirnya bernilai komunikasi. Komunikasi yang dilakukan di mana komunikator berhadapan langsung dengan komunikannya memungkinkan respon yang langsung dari keduanya. Seorang komunikator harus mampu menguasai situasi dan mampu menyandi pesan yang disampaikan sehingga komunikan mampu menangkap dan memahami pesan yang disampaikannya.

Diantara konteks komunikasi tatap muka (face to face) ini adalah :

- Komunikasi interpersonal (interpersonal Communication)

Komunikasi interpersonal menunjuk kepada komunikasi dengan orang lain. Komunikasi jenis ini dibagi lagi menjadi komunikasi diadik, komunikasi publik, dan komunikasi kelompok-kecil.

Komunikasi interpersonal termasuk:

- Pidato
- Komunikasi nonverbal
- Komunikasi bawah sadar
- Penyimpulan
- Parafrase

Memiliki komunikasi interpersonal yang baik mendukung proses-proses seperti:

- Perdagangan
- Konseling
- Pelatihan
- Bimbingan
- pemecahan konflik

Komunikasi interpersonal merupakan subyek dari beberapa disiplin dalam bidang psikologi, terutama analisis transaksional. Komunikasi ini dapat dihalangi oleh gangguan komunikasi atau oleh kesombongan, sifat malu, dll.

2. Komunikasi Kelompok (Group Communication)

- Komunikasi kelompok kecil (small group communication) Yaitu komunikasi yang dilakukan oleh seorang komunikator kepada sekelompok kecil orang sebagai komunikan.
- Komunikasi Kelompok Besar (large group communication/public speaking) Yaitu komunikasi yang dilakukan oleh seorang komunikator kepada banyak orang sebagai komunikan yang tidak bisa dikenali satu-persatu. Sering juga disebut pidato, ceramah, atau kuliah umum. Biasanya bersifat formal dan lebih sulit daripada komunikasi kelompok atau antarpribadi, karena menuntut persiapan pesan yang cermat, keberanian, dan kemampuan menghadapi sejumlah besar orang.
- Komunikasi Organisasi (Organizational Communication) Yaitu komunikasi yang terjadi dalam suatu organisasi. Bisa bersifat formal juga informal, dan berlangsung dalam suatu jaringan yang lebih luas dan lebih besar daripada komunikasi kelompok.

3. Bermedia (Mediated)

Dalam komunikasi, sekali komunikator mengirimkan pesan, komunikator tidak dapat mengendalikan pengaruh pesan tersebut bagi khalayak, apalagi menghilangkan efek pesan itu sama sekali. Sifat *irreversible* ini adalah implikasi dari komunikasi sebagai suatu proses yang selalu berubah, sehingga komunikator harus berhati-hati pada saat menyampaikan pesan kepada orang lain. Terutama pada saat komunikator berkomunikasi yang pertama kali, komunikator harus berhati-hati karena kesan pertama begitu berkesan bagi pendengar. Terlebih saat seorang komunikator melakukan komunikasi melalui media cetak ataupun elektronik, maka pesan yang disampaikan haruslah betul-betul diyakini kebenarannya oleh dirinya dan masyarakat luas sebagai komunikan.

Komunikasi yang dilakukan dengan media menuntut seorang komunikasi untuk mampu menguasai teknologi komunikasi, juga keterampilan untuk berkomunikasi dalam bentuk tulisan. Konteks komunikasi bermedia ini adalah :

1. Komunikasi Massa (Mass Communication)

Yaitu komunikasi yang dilakukan seorang komunikator melalui media massa, baik cetak maupun elektronik yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang heterogen, anonim, dan di banyak tempat.

Bisa melalui :

- Pers
- Radio

- Televisi
- Film
- Surat Kabar
- Majalah

2. Komunikasi Media (Media Communication)

Yaitu komunikasi dengan menggunakan :

- Surat
- Telepon
- Pamflet
- Poster
- Dll

4. Komunikasi Verbal (verbal)

Komunikasi verbal adalah komunikasi dengan menggunakan simbol-simbol verbal. Simbol verbal bahasa merupakan pencapaian manusia yang paling impresif. Ada aturan-aturan yang ada untuk setiap bahasa yaitu fonologi, sintaksis, semantik dan pragmatis. Komunikasi ini dapat berupa ucapan langsung dari komunikator (oral) juga berupa pesan yang dikomunikasikan lewat tulisan oleh komunikator. Komunikan dapat mendengar langsung pesan yang disampaikan dan juga dapat membaca pesan yang disampaikan oleh seorang komunikator dalam komunikasi verbal ini.

5. Komunikasi Nonverbal (non-verbal)

Komunikasi nonverbal adalah proses komunikasi dimana pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata. Contoh komunikasi

nonverbal ialah menggunakan gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata, penggunaan objek seperti pakaian, potongan rambut, dan sebagainya, simbol-simbol, serta cara berbicara seperti intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi, dan gaya berbicara. Para ahli di bidang komunikasi nonverbal biasanya menggunakan definisi “tidak menggunakan kata” dengan ketat, dan tidak menyamakan komunikasi non-verbal dengan komunikasi nonlisan. Contohnya, bahasa isyarat dan tulisan tidak dianggap sebagai komunikasi nonverbal karena menggunakan kata, sedangkan intonasi dan gaya berbicara tergolong sebagai komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal juga berbeda dengan komunikasi bawah sadar, yang dapat berupa komunikasi verbal ataupun nonverbal.

2.3 Jenis-Jenis Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok terdiri dari berbagai macam jenis. Adapun macam-macam komunikasi kelompok adalah sebagai berikut :

1. Brainstorming

Brainstorming adalah salah satu jenis komunikasi yang dirancang untuk membantu sebuah kelompok menyamakan gagasan atau ide. Selama proses berlangsungnya *brainstorming*, setiap anggota kelompok berinisiatif untuk menyajikan ide atau gagasan yang dimiliki. Kemudian, para anggota kelompok melakukan evaluasi terhadap sejumlah ide atau gagasan yang telah disampaikan dan memutuskan ide atau gagasan yang paling sesuai dengan tujuan kelompok.

Agar *brainstorming* menjadi lebih efektif, setiap anggota kelompok hendaknya tidak melakukan pembatasan atau membatasi kreativitas anggota kelompok lainnya.

2. Polarisasi

Polarisasi adalah proses pengambilan keputusan dalam kelompok yang mengarah pada penguatan posisi terkait argumentasi yang mendukung sikap atau tindakan tertentu. Polarisasi dapat terjadi manakala para anggota kelompok telah memiliki sikap untuk mendukung tindakan tertentu sebelum dilakukannya diskusi kelompok. Setelah diskusi kelompok dilakukan, sikap mendukung tindakan tertentu ini menjadi semakin kuat. Polarisasi dapat berdampak negatif karena memperbesar peluang terjadinya kesalahan, menurunnya produktivitas kerja kelompok, serta mendorong ekstremisme.

3. *Groupthink*

Groupthink merupakan salah satu jenis permasalahan komunikasi kelompok. *Groupthink* terjadi pada kelompok yang sangat kohesif dimana para anggota kelompok merasakan tekanan untuk bersepakat satu sama lain. Ketika jenis komunikasi ini terjadi, para anggota kelompok berusaha untuk mempertahankan konsensus kelompok dan dimungkinkan tidak dapat membuat keputusan terbaik. Gejala ini juga dapat terjadi ketika para anggota kelompok merasa takut pada pemimpin kelompok atau merasa takut untuk menyatakan ide atau gagasan yang dimiliki.

4. *Web Conferencing*

Web conferencing dapat dilakukan melalui teks atau pertemuan. *Web conferencing* pada umumnya digunakan sebagai sebuah diskusi kelompok. Dalam *web conferencing*, setiap anggota kelompok mengekspresikan atau menyatakan pendapatnya dalam bentuk teks dan menyimpan pendapat tersebut agar dapat dibaca oleh anggota kelompok lainnya dan diberikan komentar. Metode ini memiliki beberapa keuntungan, salah satunya adalah menjaga komentar tetap utuh dan tidak mengalami perubahan serta dapat diakses oleh anggota kelompok setiap saat.

5. *Groupware* dan *Centralized Forum*

Jenis komunikasi kelompok selanjutnya adalah yang dinamakan dengan *groupware* dan *centralized forum*. Forum terpusat atau *centralized forum* merupakan salah satu jenis *web conferencing* dimana pesan-pesan disimpan untuk menciptakan dialog yang berkelanjutan antar anggota kelompok. *Groupware* maupun *centralized forum* memiliki proses yang sama namun memiliki fitur-fitur yang jauh lebih komplet seperti adanya fitur penjadwalan, *templates*, *toolboxes*, dan *document sharing*.

6. Kepemimpinan

Kepemimpinan adalah satu faktor yang mempengaruhi komunikasi kelompok dan keefektifan kelompok. Kepemimpinan juga merupakan salah satu jenis komunikasi kelompok yang secara positif

mempengaruhi kelompok untuk bergerak ke arah tujuan kelompok. Melalui proses komunikasi kelompok, seorang pemimpin kelompok lahir atau ditunjuk oleh anggota kelompok.

7. Diskusi Meja Bundar

Diskusi meja bundar merupakan salah satu format diskusi. Dalam diskusi meja bundar, arus komunikasi antar anggota kelompok berlangsung bebas karena susunan tempat duduk yang bundar. Susunan meja bundar ini memudahkan partisipasi spontan yang lebih demokratis. Format meja bundar memungkinkan individu berbicara kapan saja tanpa agenda yang tetap, tanpa batasan waktu, setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, dan bersifat informal.

macam-macam-komunikasi-kelompok.<https://pakarkomunikasi.com/>.

diakses 16 Desember 2019 pukul 10:02

2.4 Efektivitas Komunikasi Kelompok Bermedia

Efektivitas Komunikasi merupakan suatu proses yang penting dalam menjalani kehidupan. Setiap kegiatan yang dilakukan pasti melibatkan komunikasi di dalamnya, baik itu komunikasi interpersonal maupun intrapersonal, komunikasi kelompok, maupun komunikasi massa. Melihat pentingnya komunikasi dalam setiap kegiatannya maka diharapkan keefektifan pada setiap proses komunikasi itu sendiri. Jika komunikasi tersebut berjalan efektif, maka tidak akan ada salah pengertian dalam komunikasi, sehingga tidak terjadi konflik. Menurut Hardjana (2000:23)

keefektifan komunikasi dapat diukur oleh beberapa hal, diantaranya penerima/pemakai (receiver or user), isi pesan (content), ketepatan waktu (timing), saluran komunikasi (media), format (format), dan sumber pesan (source).

2.5 Komunikasi Kelompok Bermedia

Dalam berkomunikasi baik itu berkomunikasi secara individu ataupun kelompok, sekali komunikator mengirimkan pesan, komunikator tidak dapat mengendalikan pengaruh pesan tersebut bagi khalayak, apalagi menghilangkan efek pesan itu sama sekali. Sifat *irreversible* ini adalah implikasi dari komunikasi sebagai suatu proses yang selalu berubah, sehingga komunikator harus berhati-hati pada saat menyampaikan pesan kepada orang lain. Terutama pada saat komunikator berkomunikasi yang pertama kali, komunikator harus berhati-hati karena kesan pertama begitu berkesan bagi pendengar. Terlebih saat seorang komunikator melakukan komunikasi melalui media cetak ataupun elektronik, maka pesan yang disampaikan haruslah betul-betul diyakini kebenarannya oleh dirinya dan masyarakat luas sebagai komunikan.

Komunikasi yang dilakukan dengan media menuntut seorang komunikasi untuk mampu menguasai teknologi komunikasi, juga keterampilan untuk berkomunikasi dalam bentuk tulisan. Komunikasi media sendiri merupakan komunikasi yang dilakukan menggunakan media, namun bukan berupa media massa tetapi media lain berupa telepon, faks, surat, email, chat, dll. Komunikasi ini berada di tengah-tengah antara komunikasi antar personal

dan komunikasi massa. Hal ini lebih berkembang ketika munculnya media baru yaitu internet. Penemuan internet dan perkembangannya sangat cepat sehingga internet sangat mudah merubah tatanan komunikasi antarmanusia. Yang pada awalnya masyarakat lebih menekankan komunikasi tatap muka, namun berubah menjadi menggunakan media, yang lebih sering digunakan adalah telepon selular dan internet.

Kelebihan atau keunggulan dari komunikasi bermedia atau komunikasi yg menggunakan media adalah seseorang dapat menghemat waktu dan tenaga. Komunikasi bermedia dapat dilakukan dalam jarak yang jauh karena disambungkan melalui media, sehingga orang yang ingin berkomunikasi tidak perlu bertemu setiap dapat berkomunikasi. Apalagi jika orang yang saling ingin berkomunikasi ini terhalang jarak yang jauh, tentu akan sangat dipermudah jika melakukan komunikasi menggunakan media, dapat menghemat waktu dan juga biaya.

Ketersedianya media adalah hambatan yang dimiliki komunikasi bermedia, apalagi jika ingin melakukan komunikasi dengan orang yang berada di pedalaman yang jaringan telepon belum sampai disana. Hal itu menjadi hambatan untuk dilakukannya komunikasi. Komunikasi bermedia tidak secara cepat dapat diterima umpan balik itu dibandingkan komunikasi tatap muka.

<https://lindaendarsa.wordpress.com/2010/12/14/bermedia-komunikasi-medio/>
diakses 16 Desember 2019 pukul 10.30

2.6 Aplikasi Pendidikan *Online* Ruangguru

Di era modern seperti sekarang ini perkembangan teknologi semakin cepat dan canggih membuat semua orang mudah untuk mendapatkan atau menyebarkan informasi, berdiskusi dan saling berbagi pikiran antara satu orang dengan yang lain. Salah satunya yaitu *smartphone* dan *gadget* yang bersistem operasi *android*. Di dalam *smartphone* dan *gadget* yang bersistem operasi *android* terdapat aplikasi untuk mempermudah mencari informasi, selain itu juga dapat dilakukan untuk belajar, contohnya saja aplikasi Ruangguru. Aplikasi Ruangguru adalah aplikasi belajar dengan belajar terlengkap untuk segala kesulitan belajar.

Ruangguru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan siswa dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, serta peralatan analisis hasil tes, pengguna dapat memanfaatkannya tanpa dipungut biaya. Konten yang dimiliki aplikasi ruangguru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman.

Sedangkan yang dimaksud dengan dunia pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dengan berkembangnya zaman ini, manusia sangatlah mudah untuk belajar dengan mudah dan cepat. Dari hal tersebut

dapat disimpulkan bahwa Ruangguru dalam dunia pendidikan merupakan suatu tempat atau forum dimana semua orang mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan perangkat seluler atau teknologi yang terhubung dengan internet.

Adanya penggabungan antara aplikasi ruangguru dengan dunia pendidikan ini membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan, karena semua pembelajaran pada saat ini sangatlah mudah didapatkan dan diakses dimana pun siswa berada, siswa tidak perlu harus pergi ke perpustakaan sekolah maupun perpustakaan umum datang dan bayar mahal untuk ke tempat les, namun siswa hanya cukup menggunakan *smartphone* dan *gadget* untuk belajar dan mencari informasi. Aplikasi ruangguru mampu memberikan edukasi terhadap anggota di dalam *forum grup* obrolan, para anggota dapat berkomunikasi sesama anggota, dengan guru untuk membahas sebuah permasalahan.

Di dalam aplikasi ruangguru terdapat berbagai latihan soal yang disusun berdasarkan topik mata pelajaran. Konsep yang paling mutakhir yang tersedia pada latihan soal daring ini sengaja dihadirkan untuk menambah nuansa belajar agar semakin menyenangkan. Belajar privat menggunakan aplikasi ruangguru dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan cara yang cukup mudah, yaitu dengan memotret soal yang sulit, mengunggah dan mengirim pesan atau telepon dengan guru secara *online*, membuat siswa dapat semakin memanfaatkan penggunaan *smartphone* dan *gadget* mereka.

Sistem manajemen belajar ruangguru menyediakan panel dasbor dan data wawasan bagi pemerintah untuk mendukung pembuatan kebijakan berbasis data, dengan cara yang tidak mungkin dilakukan sebelumnya.

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia. Ruangguru sebagai perusahaan lokal berkomitmen menjadi mitra pemerintah daerah untuk meningkatkan hasil akademis siswa di seluruh Indonesia dengan teknologi.

Melalui pemanfaatan akses konten lewat perangkat *mobile*, Ruangguru berusaha untuk memberikan konten pendidikan kelas dunia melalui teknologi kepada siswa dengan biaya lebih terjangkau dari pada metode belajar konvensional. Selain itu, Ruangguru juga menawarkan video belajar berlangganan, *marketplace* les privat, layanan bimbingan belajar *on-demand*, *tryout* ujian *online*, dan lain-lain. Di sisi lain, murid juga dapat mendapatkan guru les yang berkualitas dari sumber yang juga dapat diandalkan.

Selain itu, Ruangguru juga sebagian dari profit yang diperoleh untuk memajukan pendidikan anak Indonesia. Hal tersebut diwujudkan secara

konkret dengan menyekolahkan anak Indonesia melalui program *GNOTA*, dimana setiap murid belajar selama 1 jam di Ruangguru sama dengan menyekolahkan 1 anak Indonesia selama 1 hari.

Selain itu, sebagian besar profit juga digunakan untuk program-program pemberdayaan pemberdayaan pemuda dan pengembangan masyarakat yang dikelola oleh pemuda secara sukarela melalui organisasi Indonesian *Future Leaders*. Sehingga belajar dengan wadah Ruangguru bukan hanya bermanfaat bagi yang menggunakannya, tapi secara langsung juga memajukan pendidikan dan pengembangan pemuda di Indonesia. (<http://ruangguru.com> diakses 15 oktober 2018 pukul 19:30)

Seperti yang dijelaskan diatas bahwa aplikasi ruangguru mempunyai banyak kelebihan dan kegunaannya. seperti halnya aplikasi ruangguru memiliki berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran siswa yang menggunakannya. Ada berbagai macam fitur-fitur aplikasi ruangguru yang disediakan kepada para peserta didik yang menggunakannya sebagai media pembelajaran.

2.7 Fitur Aplikasi Ruangguru

Dalam mendukung proses pembelajaran, Ruangguru dilengkapi dengan berbagai fitur dalam pembelajaran seperti: ruang belajar, ruangguru *digitalbootcamp*, ruang les *online*, ruang les, dan ruang uji. Penjelasan mengenai fitur Ruangguru adalah sebagai berikut:

1. Ruangbelajar

Ruangbelajar adalah tempat seorang siswa untuk belajar mandiri *online* lewat misi-misi belajar (*learning journey*) yang terdiri dari ribuan video, rangkuman infografis, serta ribuan kuis dan latihan soal untuk masing-masing sub-topik pelajaran. Selain itu, bisa memantau perkembangan belajar siswa secara langsung setiap harinya melalui rapor ruangbelajar.



Gambar 2. ruangbelajar
(<https://ruangguru.com>)

2. Digitalbootcamp

Digitalbootcamp adalah bimbel *online* yang mendukung segala persiapan belajar siswa, mulai dari kelas 6 SD sampai dengan kelas 12 SMA hingga SBMPTN. Disini, siswa akan mendapatkan berbagai fasilitas belajar lengkap mulai dari *group chat* mata pelajaran dengan guru (tutor) *standby* yang akan membantu belajar siswa dari modul belajar, *tryout online*, serta fasilitas belajar lainnya baik di app maupun di luar app Ruangguru.



Gambar 3. digitalbootcamp
(<https://ruangguru.com>)

3. Ruangles

Ruangles adalah portal pencarian guru privat yang disediakan oleh Aplikasi Ruangguru, dimana penggunanya atau siswa memiliki kebebasan dalam memilih guru (tutor) sesuai kebutuhan. Adanya ruangles ini, membuat siswa bisa lebih meningkatkan kemampuannya secara akademik maupun non-akademik. Siswa bisa memesan guru privat yang berpengalaman dibidangnya.



Gambar 4. ruangles
(<https://ruangguru.com>)

4. Ruanglesonline

Ruanglesonline merupakan fitur yang hampir sama dengan ruangles, jika pada fitur ruangles menyediakan layanan memesan guru les dan kegiatan belajarnya secara tatap muka maka ruanglesonline merupakan aplikasi yang hanya menyediakan live *chat* yang digunakan guru/tutor

dengan siswa untuk membantu siswa dalam menyelesaikan soal maupun pertanyaan.



Gambar 5. ruanglesonline
(<https://ruangguru.com>)

5. Ruanguji

Ruanguji adalah tempat bagi siswa untuk mengukur kesiapan mengikuti ujian dengan mengerjakan *tryout*. Tidak hanya Ujian Nasional, anak juga bisa menemukan soal SBMPTN, UTS, UAS dan UKG. Selesai mengerjakan, anak bisa langsung mendapatkan pembahasan, analisis topik kelemahan dan peringkatmu.

(<https://ruangguru.com/les> diakses 15 oktober 2018 pukul 19:30)



Gambar 6. ruanguji
(<https://ruangguru.com>)

2.8 Minat Belajar

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan

untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Menurut Ahmadi (2009: 148) “Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat”.

Menurut Slameto (2003:180), “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Sedangkan menurut Djaali (2008: 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut Crow&crow (dalam Djaali, 2008:121) mengatakan bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemauan seseorang akan memudahkan berkembang konsentrasi, yaitu pemusatan pikiran pada suatu hal atau kegiatan. Minat juga mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan. Karena adanya dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang dan juga dari luar, lama-kelamaan timbullah minat terhadap sesuatu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

Seperti yang telah di kemukakan bahwa minat belajar dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan terhadap suatu objek yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minat belajarnya tersebut. Minat belajar yang diperoleh melalui adanya suatu proses belajar dikembangkan melalui proses menilai suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat belajar seseorang.

Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan mengenai adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya. Elizabeth Hurlock mengatakan .minat belajar merupakan hasil dari pengalaman atau proses belajar. Lebih jauh ia mengemukakan bahwa minat belajar memiliki dua aspek yaitu:

1. Aspek Kogniti. Aspek ini didasarkan pada konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat belajar. Konsep yang membangun aspek kognitif di dasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.
2. Aspek Afektif. Aspek afektif ini adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat belajar. Aspek ini mempunyai peranan yang besar dalam memminatkan tindakan seseorang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka minat belajar terhadap mata pelajaran yang dimiliki seseorang bukan bawaan sejak lahir, tetapi dipelajari melalui proses penilaian kognitif dan penilaian afektif seseorang yang dinyatakan dalam sikap. Dengan kata lain, jika proses penilaian kognitif dan afektif seseorang terhadap objek minat belajar adalah positif maka akan menghasilkan sikap yang positif dan dapat menimbulkan minat belajar.

Indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk kearah minat belajar. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat diketahui melalui proses belajar di kelas dan di rumah.

1. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran
2. Kehadiran siswa bagi yang mengikuti pembelajaran
3. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan
4. Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan
5. Perhatian siswa dalam pembelajaran
6. Ketekunan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan
7. Rasa ketertarikan siswa untuk menjawab pertanyaan

Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari

beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, indikator minat yaitu:

1. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan

sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi minat akan selalu terkait dengan soal kebutuhan atau keinginan. Menurut Lester D. Crow dan Alice D. Crow dalam "*Psikologi Pendidikan*", ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya suatu minat, antara lain:

- a. Motivasi merupakan faktor utama yang mempengaruhi timbulnya minat. Menurut Ngalim Purwanto dalam "*Psikologi Pendidikan*" (1998:61), motivasi atau dorongan adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*intencive*).
- b. Kebutuhan Menurut Ngalim Purwanto dalam "*Psikologi Pendidikan*" (1998:61), kebutuhan hanyalah suatu istilah yang berarti suatu kekurangan tertentu di dalam sesuatu organisme. Kebutuhan bagi manusia, mengandung arti yang lebih luas lagi, tidak hanya bersifat fisiologis tetapi juga psikis. Adanya kebutuhan ini akan menimbulkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu tindakan atau kegiatan, yang pada akhirnya timbul minat pada diri seseorang tersebut untuk mengetahui atau menyelidiki lebih jauh lagi.
- c. Sikap Terhadap Suatu Obyek dapat membesarkan minat seseorang terhadap obyek tersebut. Sebaliknya sikap tidak senang terhadap suatu

obyek akan memperkecil minat terhadap suatu obyek tersebut. Kualitas sikap dapat berubah dalam intensitasnya dengan memperkuat stimuli, fisik, mental, atau keadaan emosi dari orang itu sendiri.

- d. Tersedianya fasilitas akan menjadikan minat seseorang terhadap suatu obyek menjadi lebih besar, sebaliknya apabila fasilitas yang diberikan atau diperlukan tidak ada akan menjadikan minat tersebut menjadi semakin lemah.
- e. Teman Pergaulan yang mendukung diajak kompromi terhadap suatu obyek yang menarik terhadap perhatiannya maka teman tersebut dapat lebih meningkatkan minatnya, akan tetapi teman pergaulan yang tidak mendukung mungkin akan dapat mengakibatkan minat seseorang terhadap suatu obyek menjadi semakin lemah dan menurun.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa minat tidak akan timbul secara spontan, melainkan minat bisa timbul dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tumbuh serta berkembangnya minat seseorang, mulai dari sebuah motivasi, kebutuhan, sikap seseorang terhadap objek yang dapat menimbulkan minat, fasilitas serta teman dalam pergaulan yang bisa menimbulkan rasa minat terhadap suatu objek lebih tinggi, atau bisa saja seorang teman dapat membuat minat tersebut menjadi lemah dan menurun.

2.9 Model Komunikasi Interaksional (Osgood dan Schramm)

Wilbur Schramm (1954) merupakan orang pertama yang mengubah model Shannon and Weaver. Ia memiliki konsep decoding dan encoding sebagai aktivitas yang dilakukan secara simultan oleh pengirim dan

penerima, Wilbur juga membuat ketentuan-ketentuan untuk pertukaran dua arah pesan.

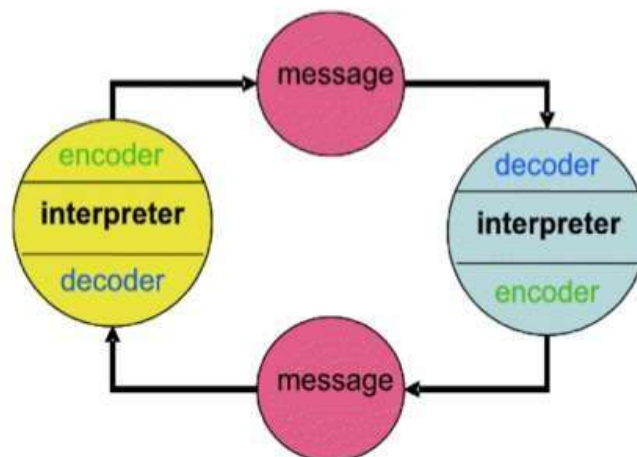
Model komunikasi adalah representasi fenomena komunikasi dengan menonjolkan unsur-unsur terpenting guna memahami suatu proses komunikasi. Schramm memberikan gagasan tambahan “field of experience”, atau kerangka acuan psikologis, hal ini merujuk pada jenis orientasi atau sikap dari interactants (orang yang berinteraksi) mempertahankan terhadap satu sama lain. Termasuk Feedback Komunikasi timbal balik, dua arah, meskipun umpan balik mungkin tertunda :

1. Beberapa metode-metode komunikasi yang sangat langsung, seperti ketika Anda berbicara dan direspon langsung oleh seseorang.
2. Bentuk lain yang cukup langsung seperti menggeliat ketika pembicara terus menerus berbicara, mengerutkan hidung dan menggaruk kepala bila pesan terlalu abstrak atau mengubah posisi tubuh anda ketika anda berpikir bahwa sudah giliran anda berbicara.
3. Masih jenis lain umpan balik yang sama sekali tidak langsung.

Dalam model Schramm dicatat, seperti yang dilakukan Aristoteles, komunikasi yang selalu membutuhkan tiga elemen - sumber, pesan dan tujuan. Idealnya, sumber *encode* pesan dan mengirimkannya ke tempat tujuan melalui beberapa saluran, di mana pesan telah diterima dan diterjemahkan. Namun mengambil aspek-aspek sosiologis yang terlibat dalam komunikasi menjadi pertimbangan, Schramm menunjukkan bahwa untuk memahami berlangsung antara sumber dan

tujuan, mereka harus memiliki sesuatu yang sama. Jika sumber dan tujuan bidang tentang pengalaman tumpang tindih, komunikasi dapat terjadi.

Schramm dan Osgood menitikberatkan pembahasannya pada perilaku pelaku-pelaku utama dalam proses komunikasi. Shannon dan Weaver membedakan source dengan transmitter dan antara receiver dengan destination. Dengan kata lain, dua fungsi dipenuhi pada sisi pengiriman (transmitting) dan pada sisi penerimaan (receiving) dari proses. Pada Schramm dan Osgood ditunjukkan fungsinya yang hampir sama. Digambarkan dua pihak berperilaku sama, yaitu encoding (menyandi), decoding (menyandi- balik) dan interpreting (menafsirkan).



Gambar 7 (model komunikasi interaksi Schramm & Osgood)

Peneliti menggunakan Model Komunikasi Interaksional sebagai alat yang digunakan guru untuk mendekati diri kepada siswa-siswinya. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Isi dari pesan komunikasi interpersonal berupa komunikasi verbal maupun nonverbal. Jika di lihat dari komponen

dan ciri komunikasi interpersonal, serta model-model komunikasi interaksional menurut *Coleman dan Hamment* terdapat 4 Model Komunikasi Interpersonal yang mereka kemukakan didalam Deddy Mulyana(2005)

1. Model pertukaran sosial
2. Model Peranan
3. Model Permainan
4. Model Interaksional

Lalu dalam penelitian ini dari 4 Model yang dikemukakan peneliti memilih Model Interaksional karena model ini menggambarkan suatu proses yang dinamis. Pesan ditransmisikan melalui proses encoding dan decoding .Hubungan antara komunikator (*encoding*) dan komunikan (*decoding*) layaknya sumber-penerima yang saling mempengaruhi satu sama lain. Namun, pada tahap berikutnya penerima dan sumber, interpreter berfungsi ganda sebagai pengirim dan penerima pesan Model Osgood dan Schramm merupakan model komunikasi sirkuler ditandai dengan adanya unsur *feedback*.

Pada model sirkuler ini proses komunikasi berlangsung dua arah. Melalui model ini dapat diketahui efektif tidaknya suatu komunikasi, karena komunikasi dikatakan efektif apabila terjadi umpan balik dari pihak penerima pesan. Dalam proses komunikasi yang baik akan terjadi tahapan pemaknaan terhadap pesan (*meaning*) yang akan disampaikan oleh komunikator, kemudian komunikator melakukan proses *encoding*, yaitu

interpretasi atau mempersepsikan makna dari pesan tadi, dan selanjutnya dikirim kepada komunikan melalui *channel* yang dipilih. Pihak komunikan menerima informasi dari pengirim dengan melakukan proses *decoding*, yaitu menginterpretasi pesan yang diterima, dan kemudian memahaminya sesuai dengan maksud komunikator. Sinkronisasi pemahaman antara komunikan dengan komunikator akan menimbulkan respon yang disebut dengan umpan balik.

2.10 Kerangka Pikir

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2011 : 60) mengemukakan bahwa “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

Dengan adanya perkembangan dunia teknologi yang semakin pesat. *Smartphone* atau *gadget* yang berawal sebagai alat komunikasi pun semakin beragam dan berkembang. Begitu banyak aplikasi yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan seperti pendidikan, hiburan dan lain-lain. Salah satu aplikasi yang sedang digunakan di dunia pendidikan sekarang adalah aplikasi Ruangguru. Dengan adanya aplikasi Ruangguru ini dapat membantu kesulitan belajar siswa dengan aplikasi ini siswa tidak

perlu untuk datang ketempat bimbingan cukup hanya mendownload aplikasi tersebut di *smartphone* atau *gadget* siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

Aplikasi Ruangguru adalah salah satu aplikasi belajar yang menyediakan berbagai macam fitur belajar yang dapat digunakan oleh siswa dan mudah untuk dipahami siswa, sehingga membuat siswa yang menggunakannya paham dan tidak bosan saat siswa sedang belajar menggunakan aplikasi ruangguru. Teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Model Komunikasi Interaksional. Komunikasi merupakan alat yang digunakan guru untuk mendekati diri kepada siswa-siswinya. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Isi dari pesan komunikasi interpersonal berupa komunikasi verbal maupun nonverbal. Jika dilihat dari komponen dan ciri komunikasi interpersonal, serta model-model komunikasi interaksional menurut *Coleman dan Hamment* terdapat 4 Model Komunikasi Interpersonal yang mereka kemukakan didalam Deddy Mulyana(2005)

5. Model pertukaran sosial
6. Model Peranan
7. Model Permainan
8. Model Interaksional

Lalu dalam penelitian ini dari 4 Model yang dikemukakan peneliti memilih Model Interaksional karena model ini menggambarkan suatu proses yang dinamis. Pesan ditransmisikan melalui proses encoding dan decoding

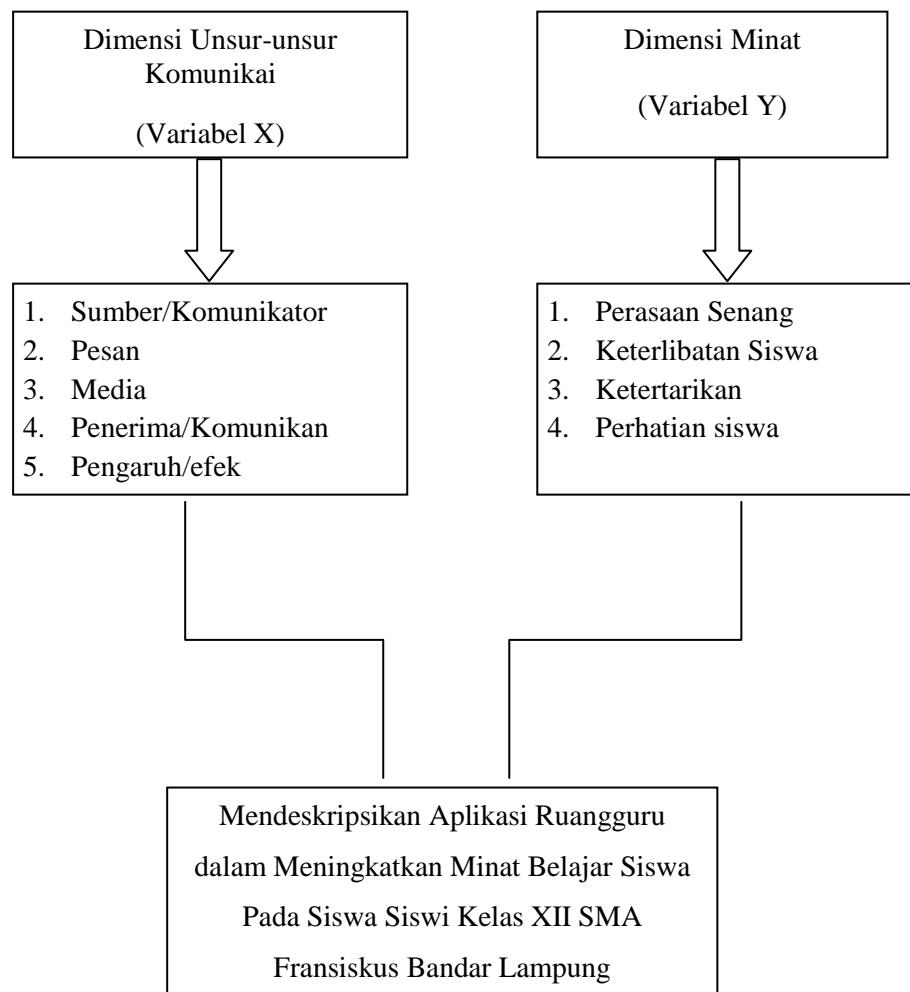
.Hubungan antara komunikator (*encoding*) dan komunikan (*decoding*) layaknya sumber-penerima yang saling mempengaruhi satu sama lain. Namun, pada tahap berikutnya penerima dan sumber, interpreter berfungsi ganda sebagai pengirim dan penerima pesan. Model Osgood dan Schramm merupakan model komunikasi sirkuler ditandai dengan adanya unsur *feedback*. Pada model sirkuler ini proses komunikasi berlangsung dua arah. Melalui model ini dapat diketahui efektif tidaknya suatu komunikasi, karena komunikasi dikatakan efektif apabila terjadi umpan balik dari pihak penerima pesan.

Dalam proses komunikasi yang baik akan terjadi tahapan pemaknaan terhadap pesan (*meaning*) yang akan disampaikan oleh komunikator, kemudian komunikator melakukan proses *encoding*, yaitu interpretasi atau mempersepsikan makna dari pesan tadi, dan selanjutnya dikirim kepada komunikan melalui *channel* yang dipilih. Pihak komunikan menerima informasi dari pengirim dengan melakukan proses *decoding*, yaitu menginterpretasi pesan yang diterima, dan kemudian memahaminya sesuai dengan maksud komunikator. Sinkronisasi pemahaman antara komunikan dengan komunikator akan menimbulkan respon yang disebut dengan umpan balik.

Terdapat juga indikator aspek-aspek yang menjadi pengukur dalam minat belajar. Adapun indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perasaan senang berkaitan dengan perasaan suka atau tidak suka. Komunikan tidak hanya sekedar mengetahui tetapi juga dapat

menimbulkan perasaan tertentu. Keterlibatan siswa yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut misalnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Ketertarikan berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri

Perhatian berkaitan dengan mengikuti suatu kegiatan penting, hal ini akan berpengaruh terhadap siswa dalam belajarnya misalnya ketika siswa sedang memperhatikan guru menjelaskan dan siswa mau mencatat hal-hal yang penting menurutnya. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar. 8 Bagan Kerangka Pikir

2.11 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasari pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir yang

telah dibahas sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh Aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa

Ha : Ada pengaruh Aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Kuantitatif pendekatan deskriptif merupakan penelitian menggunakan analisis statistik sebagai alat ukur. Penelitian kuantitatif deskriptif bertujuan membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antarfenomena, terencana dan terstruktur serta membuat ketetapan pengukurannya (Arikunto,2006:12).

3.2 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data menggunakan metode survey. Menurut Sugiyono (2009:13) bahwa metode survey digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tests, wawancara terstruktur dan sebagainya (perlakuan tidak seperti dalam eskperimen). Penggunaan metode survey akan memudahkan peneliti untuk memperoleh data untuk diolah dengan tujuan memecahkan masalah yang menjadi tujuan akhir suatu penelitian.

Metode *survey* dalam penelitian ini dilakukan pada para pengguna aplikasi ruangguru yaitu siswa-siswi kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung, dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang

pokok. Metode ini dilakukan dengan cara peneliti membagikan kuesioner kepada para responden yang memenuhi persyaratan penelitian dan responden mengisi kuesioner sesuai keadaan mereka.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah simbol/lambang yang padanya kita letakkan bilangan atau nilai.

Adapun variabel dari penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas atau *independent variabel* (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* atau terikat (Sugiyono, 2011:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh aplikasi raungguru.
2. Variabel terikat atau *dependent variabel* (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa

3.4 Jenis Data

Menurut Siregar (2013:16) jenis data dikelompokkan berdasarkan jenis dan posisinya, mulai dari yang paling nyata sampai dengan yang paling samar-samar, dan mulai dari yang paling terlibat sampai dengan yang bersifat sekunder. Adapun jenis data dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan. Data ini didapatkan berdasarkan data responden yang menggunakan aplikasi

Ruangguru sebagai media belajar dengan menyebarkan kuisioner kepada responden.

2. Data sekunder, yaitu data yang tidak diperoleh secara langsung melainkan berasal dari dokumen-dokumen atau data-data yang telah ada sebelumnya.

3.5 Definisi Konsep

Menurut Singarimbun dan Efendi (2008:43), definisi konseptual adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasikan konsep tersebut di lapangan. Definisi konseptual merupakan abstraksi, yang digunakan dalam kata-kata yang dapat membantu pemahaman. Berdasarkan pengertian tersebut maka definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Aplikasi pembelajaran yaitu ruangguru merupakan salah satu aplikasi belajar yang menyediakan berbagai macam fitur belajar yang dapat digunakan oleh siswa. Didalam aplikasi ruangguru terjadi komunikasi yang dilakukan oleh komunikator (guru) terhadap komunikan (siswa). kualitas komunikasi antara sumber (Guru) dan penerima pesan (Siswa) dipengaruhi oleh faktor keahlian berkomunikasi, sikap, pengetahuan, sistem sosial, dan kultur dari kedua belah pihak.

Komunikasi sendiri merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia, agar terjadinya suatu interaksi sosial antar sesama manusia. Menurut Widjaja (2010: 8) bahwa komunikasi akan dapat berhasil baik

apabila sekiranya timbul saling pengertian, yaitu jika kedua belah pihak si pengirim (guru) dan si penerima (siswa) informasi dapat memahami. Untuk itu komunikasi yang baik akan menyampaikan pesan dari komunikator yakni guru ke komunikan yakni siswa sehingga dapat berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa.

Pada dasarnya tujuan komunikasi yakni merubah perilaku individu setelah menerima pesan, untuk itu komunikasi antara guru dengan siswa pada proses pembelajaran amat penting, karena jika komunikasi berjalan dengan baik maka akan merubah perilaku siswa. Indikator pengaruh aplikasi ruangguru atau variabel bebas (X) sebagai berikut:

1. *Source*, yakni komunikator yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.
2. *Message*, yakni pesan yang merupakan seperangkat lambing bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
3. *Media*, yakni saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.
4. *Receiver*, yakni komunikan yang menerima pesan dari komunikator.
5. *Feedback*, yakni umpan balik, tanggapan komunikan yang disampaikan kepada komunikator.

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional. Indikator yang membentuk minat belajar siswa atau variabel terikat (Y) sebagai berikut:

1. Perasaan Senang yaitu apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.
2. Keterlibatan Siswa merupakan sesuatu yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.
3. Ketertarikan Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
4. Perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain.

3.6 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono, definisi operasional adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstrak, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara pengukuran konstrak yang sama (Sugiyono,2012:31).

- a. Aplikasi Ruangguru (variabel X) dilihat dari dimensi unsur-unsur komunikasi yaitu sebagai berikut

1. Fitur Ruangbelajar

- Sumber (*Source*)
 - Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di aplikasi ruangguru.
 - Penejelasan materi pembelajaran yang guru sampaikan mudah dipahami.
- Pesan (*Message*)
 - Isi materi difitur aplikasi ruangguru hampir sama dengan materi pembelajaran disekolah.
 - Tersedianya rangkuman materi pembelajaran difitur ruangbelajar
 - Tersedia latihan-latihan soal
- Media
 - Setiap tampilan video difitur ruangbelajar aplikasi ruangguru jelas tampilannya
 - Gambar soal yang disajikan diaplikasi ruangguru jelas tampilannya.
 - Setiap materi dikemas secara menarik dan dapat diunduh

- Penerima (*Receiver*)
 - Siswa-siswi dapat menerima materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru/tutor
- Pengaruh/Efek
 - Bertambah atau tidaknya pengetahuan siswa setelah menggunakan aplikasi ruangguru sebagai media belajar.

2. **Fitur Digitalbootcamp**

- Sumber (*Source*)
 - Mudah dimengerti untuk setiap penjelasan soal materi melalui grup chat
 - Pembahasan soal materi melalui chat online mudah untuk siswa pahami
 - Bahasa yang digunakan oleh guru mudah untuk dipahami siswa
- Pesan
 - Soalnya mudah untuk dipahami oleh siswa
 - Setiap soal tryout online mudah untuk siswa pahami
- Media
 - Fitur digitalbootcamp memfasilitasi cara belajar siswa sesuai dengan tingkatannya.
 - Tampilan gambar untuk setiap soal jelas tampilannya
- Penerima/komunikasikan
 - siswa aktif bertanya kepada guru melalui chat online
- Pengaruh/efek
 - Dengan menggunakan fitur digitalbootcamp memungkinkan siswa-siswi bisa belajar dimana saja dan kapan saja.

3. **Fitur Ruangles**

- Sumber
 - Guru diruangles memfasilitasi cara belajarnya sesuai kebutuhan siswa-siswinya
- Pesan
 - Memiliki mata pelajaran yang lengkap
- Media

- Memudahkan siswa-siswinya dalam memilih guru les sesuai kebutuhan mereka

- Penerima

- Siswa-siswi bisa belajar dimana saja sesuai keinginannya

2. Fitur Ruanglesonline

- Sumber

- Siswa paham dengan penjelasan guru melalui via chat online
- Guru menjelaskan secara detail langkah-langkah mengerjakan soal yang siswa belum mengerti melalui via chat online

- Pesan

- Melalui ruanglesonline siswa-siswi bisa mengerjakan tugas-tugas sekolah yang tadinya belum bisa dipahami

- Media

- Fiturnya mudah untuk digunakan
- Fiturnya memiliki 3 tahanan untuk mengerjakan soal supaya siswa-siswi paham dengan jelas

- Penerima

- Siswa-siswi yang menggunakan fitur ruanglesonline diaplikasi ruangguru bemiati untuk menggunakannya hingga beberapa waktu kedepan

- Pengaruh/efek

- Siswa-siswi mampu mengerjakan tugas sekolah dengan menggunakan ruanglesonline di aplikasi ruangguru

3. Fitur Ruanguji

- Sumber

- Penjelasan yang guru sampaikan saat menelaskan materi soal tryout diaplikasi ruangguru mudah dipahami
- Kemampuan guru dalam membahas soal materi tryout

- Pesan

- Setiap isi soal yang disediakan difitur ruanguji mudah untuk dipahami
- Soal-soal tryout diruanguji menjadi bahan referensi siswa

- Media
 - Fitur ruanguji mudah digunakan sebagai media belajar
 - Gambar soal yang ditampilkan jelas tampilannya
- Penerima/komunikasikan
 - Mudah tata cara mengikuti tryout difitur ruanguji sehingga membuat siswa menjadi lebih paham.
- Pengaruh
 - Soal tryout yang disediakan difitur ruanguji serupa dengan soal UNBK yang sebenarnya

b. Minat belajar (variabel Y)

- Perasaan Senang
 - Saya menyukai cara belajar yang disampaikan oleh guru/tutor
 - Saya menyukai kemudahan proses belajar yang ada difitur-fitur aplikasi ruangguru
 - Saya menyukai tampilan video belajar yang ada diaplikasi ruangguru
 - Dengan memakai aplikasi ruangguru sebagai media belajar, nilai saya menjadi lebih baik dari sebelumnya.
- Keterlibatan Siswa
 - Siswa memakai aplikasi ruangguru atas dasar tuntutan orang tua
 - Siswa memakai aplikasi ruangguru atas dasar kemauan sendiri
 - Siswa aktif bertanya jika ada soal-soal yang belum dipahami
 - Saya aktif berdiskusi dengan guru/tutor diaplikasi ruangguru
 - Saya mencatat setiap materi yang menurut saya penting
- Ketertarikan
 - Ketertarikan siswa menggunakan aplikasi ruangguru karena mudah untuk diakses
 - Ketertarikan siswa memakai aplikasi ruangguru karena biayanya terjangkau
 - Ketertarikan siswa belajar diaplikasi ruangguru karena cara belajarnya yang tidak monoton

- Fitur-fitur di aplikasi ruangguru mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik siswa
 - Ketertarikan siswa memakai aplikasi ruangguru karena belajarnya bisa dimana saja dan kapan saja
 - Ketertarikan siswa memakai aplikasi ruangguru karena mampu untuk menyelesaikan masalah tugas sekolah
 - Ketertarikan siswa memakai aplikasi ruangguru karena banyak bahan pelajaran dan latihan soal
- Perhatian Siswa
- Siswa bersungguh-sungguh saat belajar menggunakan aplikasi ruangguru
 - Siswa mendengarkan dengan seksama saat guru menjelaskan materi soal di aplikasi ruangguru
 - Siswa selalu mencatat hal-hal penting ketika guru sedang menjelaskan
 - Siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan soal materi
 - Siswa mengulang kembali materi soal pembelajaran yang sudah dipelajari di aplikasi ruangguru

Untuk melihat operasionalisasi suatu variabel maka variabel harus diukur dengan menggunakan indikator-indikator yang dapat memperjelas variabel yang dimaksud. Adapun indikator-indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Definisi Operasional

No	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Variabel X Aplikasi Ruangguru	Fitur Ruangbelajar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sumber (<i>Source</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di aplikasi ruangguru. - Penejelasan materi pembelajaran yang guru sampaikan mudah dipahami. ➤ Pesan (<i>Message</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Isi materi difitur aplikasi ruangguru hampir sama dengan materi pembelajaran disekolah. - Tersedianya rangkuman materi pembelajaran difitur ruangbelajar - Tersedia latihan-latihan soal ➤ Media <ul style="list-style-type: none"> - Setiap tampilan video difitur ruangbelajar aplikasi ruangguru jelas tampilannya - Gambar soal yang disajikan diaplikasi ruangguru jelas tampilannya. - Setiap materi dikemas secara menarik dan dapat diunduh ➤ Penerima (<i>Receiver</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Siswa-siswi dapat menerina materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru/tutor ➤ Pengaruh/Efek <ul style="list-style-type: none"> - Bertambah atau tidaknya pengetahuan siswa setelah menggunakan aplikasi ruangguru sebagai media belajar.
2		Fitur <i>Digitalbootcamp</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sumber (<i>Source</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Mudah dimengerti untuk setiap penjelasan soal materi melalui grup chat - Pembahasan soal materi melalui chat online mudah untuk siswa pahami - Bahasa yang digunakan oleh guru mudah untuk dipahami siswa ➤ Pesan <ul style="list-style-type: none"> - Soalnya mudah untuk dipahami oleh siswa - Setiap soal tryout online mudah untuk siswa pahami ➤ Media <ul style="list-style-type: none"> - Fitur digitalbootcamp memfasilitasi cara belajar siswa sesuai dengan

			<p>tingkatannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tampilan gambar untuk setiap soal jelas tampilannya ➤ Penerima/komunikasikan - siswa aktif bertanya kepada guru melalui chat online ➤ Pengaruh/efek - Dengan menggunakan fitur digitalbootcamp memungkinkan siswa-siswi bisa belajar dimana saja dan kapan saja.
3		Fitur Ruangles	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sumber - Guru diruangles memfasilitasi cara belajarnya sesuai kebutuhan siswa-siswinya ➤ Pesan - Memiliki mata pelajaran yang lengkap ➤ Media - Memudahkan siswa-siswinya dalam memilih guru les sesuai kebutuhan mereka ➤ Penerima ➤ Siswa-siswi bisa belajar dimana saja sesuai dengan keinginannya
4		Fitur Ruanglesonline	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sumber - Siswa paham dengan penjelasan guru melalui via chat online - Guru menjelaskan secara detail langkah-langkah mengerjakan soal yang siswa belum mengerti melalui via chat online ➤ Pesan - Melalui ruanglesonline siswa-siswi bisa mengerjakan tugas-tugas sekolah yang tadinya belum bisa dipahami ➤ Media - Fiturnya mudah untuk digunakan - Fiturnya memiliki 3 tahanan untuk mengerjakan soal supaya siswa-siswi paham dengan jelas ➤ Penerima - Siswa-siswi yang menggunakan fitur ruanglesonline diaplikasikan ruangguru bemiati untuk menggunakannya hingga beberapa waktu kedepan ➤ Pengaruh/efek - Siswa-siswi mampu mengerjakan tugas sekolah dengan menggunakan ruanglesonline di aplikasi ruangguru

Tabel 2. Lanjutan

No	Variabel	Dimensi	Indikator
5	Variabel X Aplikasi Ruangguru	Fitur Ruanguji	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sumber <ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan yang guru sampaikan saat menelaskan materi soal tryout diaplikasi ruangguru mudah dipahami - Kemampuan guru dalam membahas soal materi tryout ➤ Pesan <ul style="list-style-type: none"> - Setiap isi soal yang disediakan difitur ruanguji mudah untuk dipahami - Soal-soal tryout diruanguji menjadi bahan referensi siswa ➤ Media <ul style="list-style-type: none"> - Fitur ruanguji mudah digunakan sebagai media belajar - Gambar soal yang ditampilkan jelas tampilannya ➤ Penerima/komunikasikan <ul style="list-style-type: none"> - Mudahnnya tata cara mengikuti tryout difitur ruanguji sehingga membuat siswa menjadi lebih paham. ➤ Pengaruh <ul style="list-style-type: none"> - Soal tryout yang disediakan difitur ruanguji serupa dengan soal UNBK yang sebenarnya
6	Variabel Y Minat Belajar	Perasaan Senang	<ul style="list-style-type: none"> - Saya menyukai cara belajar yang disampaikan oleh guru/tutor - Saya menyukai kemudahan proses belajar yang ada difitur-fitur aplikasi ruangguru - Saya menyukai tampilan video belajar yang ada diaplikasi ruangguru Dengan memakai aplikasi ruangguru sebagai media belajar, nilai saya menjadi lebih baik dari sebelumnya.
7		Keterlibatan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memakai aplikasi ruangguru atas dasar tuntutan orang tua - Siswa memakai aplikasi ruangguru atas dasar kemauan sendiri - Siswa aktif bertanya jika ada soal-soal yang belum dipahami - Saya aktif berdiskusi dengan guru/tutor diaplikasi ruangguru - Saya mencatat setiap materi yang menurut saya penting

Tabel 2. Lanjutan

No	Variabel	Dimensi	Indikator
8	Variabel Y Minat Belajar	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> - Ketertarikann siswa menggunakan aplikasi ruangguru karena mudah untuk diakses - Ketertarikan siswa memakai aplikasi ruangguru karena biayanya terjangkau - Ketertarikan siswa belajar diaplikasi ruangguru karena cara belajarnya yang tidak monoton - Fitur-fitur diaplikasi ruangguru mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik siswa - Ketertarikan siswa memakai aplikasi ruangguru karena belajarnya bisa dimana saja dan kapan saja - Ketertarikan siswa memakai aplikasi ruangguru karena mampu untuk menyelesaikan masalah tugas sekolah - Ketertarikan siswa memakai aplikasi ruangguru karena banyak bahan pelajaran dan latihan soal
9		Perhatian Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersungguh-sungguh saat belajar menggunakan aplikasi ruangguru - Siswa mendengarkan dengan seksama saat guru menjelaskan materi soal diaplikasi ruangguru - Siswa selalu mencatat hal-hal penting ketika guru sedang menjelaskan - Siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan soal materi - Siswa mengulang kembali materi soal pembelajaran yang sudah dipelajari diaplikasi ruangguru

3.7 Populasi dan Sampel

3.7.1 Populasi

Siregar (2013:30) mengemukakan bahwa populasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk. Dalam metode penelitian, kata populasi amat populer dipakai untuk menyebutkan serumpun/sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang akan diteliti adalah pengguna Aplikasi Ruangguru kelas XI di SMA Fransiskus di Bandar Lampung sebanyak 223 siswa dengan rincian sebagai berikut :

Tabel.3 Populasi Penelitian

No	Daftar Kelas XI	Jumlah
1	XI IPA 1	35
2	XI IPA 2	34
3	XI IPA 3	35
4	XI IPA 4	34
5	XI IPS 1	32
6	XI IPS 2	32
7	XI IPS 3	21
Total		223

Sumber: data riset 2019

3.7.2 Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. (Siregar, 2013:30).

Rumus ukuran sampel menurut Siregar (2013:34) ditentukan berdasarkan pada pendapat Slovin dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan: N = Sampel
 N = Populasi
 E = Tarif Kesalahan eror sebesar 0,10 (10%)
 1 = Bilangan konstan

$$n = \frac{223}{1 + 223 (0,10)^2}$$

$$n = \frac{223}{1 + 2,23}$$

$$n = \frac{223}{3,23}$$

$$n = 69,78$$

Dibulatkan menjadi 69 (siswa)

Dari jumlah sampel di atas, akan dibulatkan jumlahnya menjadi 70 siswa. Hal itu dikarenakan untuk mengantisipasi adanya kuesioner yang tidak terisi atau tidak dikembalikan. Selanjutnya untuk teknik pengambilan sampel dari setiap kelas dilakukan dengan Rumus Alokasi Proporsional sebagai berikut:

$$n = \frac{NX}{N} \times nx$$

Keterangan:

n = Banyak sampel

NX = Banyak populasi kelas X

N = Banyak populasi keseluruhan

n_x = Banyak sampel kelas x (dari kelas tertentu)

(Jalaludin Rahkmad, 1988: 31)

Dimana jumlah keseluruhan siswa kelas XI IPA dan IPS 223. Maka berdasarkan rumus alokasi proporsional di atas maka penentuan besarnya jumlah sampel dari tiap jurusan IPA dan IPS di SMA Fransiskus Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{NX}{N} \times nx = \frac{35}{223} \times 70 = 10,98$$

Dibulatkan menjadi 11 (siswa) untuk kelas XI IPA 1

$$n = \frac{NX}{N} \times nx = \frac{34}{223} \times 70 = 10,67$$

Dibulatkan menjadi 11 (siswa) untuk kelas XI IPA 2

$$n = \frac{NX}{N} \times nx = \frac{35}{223} \times 70 = 10,98$$

Dibulatkan menjadi 11 (siswa) untuk kelas XI IPA 3

$$n = \frac{NX}{N} \times nx = \frac{34}{223} \times 70 = 10,67$$

Dibulatkan menjadi 11 (siswa) untuk kelas XI IPA 4

$$n = \frac{NX}{N} \times nx = \frac{32}{223} \times 70 = 10,04$$

Dibulatkan menjadi 10 (siswa) untuk kelas XI IPS 1

$$n = \frac{NX}{N} \times nx = \frac{32}{223} \times 70 = 10,04$$

Dibulatkan menjadi 10 (siswa) untuk kelas XI IPS 2

$$n = \frac{NX}{N} \times nx = \frac{21}{223} \times 70 = 6,59$$

Dibulatkan menjadi 6 (siswa) untuk kelas XI IPS 3

Besar jumlah sampel tiap kelas (kelas 11 IPA dan IPS) dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4. Jumlah Sampel

No.	Kelas XI	Jumlah Responden
1	XI IPA 1	11
2	XI IPA 2	11
3	XI IPA 3	11
4	XI IPA 4	11
5	XI IPS 1	10
6	XI IPS 2	10
7	XI IPS 3	6
Jumlah		70

Sumber data diolah, 2019

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling random* sederhana. Dalam teknik *sampling random* sederhana peneliti menulis atau memberi nomor pada seluruh anggota populasi (populasi survey), lalu mengundinya (merandom/mengacak) sampai mendapatkan jumlah sampel yang dibutuhkan (Rachmat Kriyantono: 2006, 153-154).

Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa-siswi kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung
2. Siswa-siswi kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung yang menggunakan aplikasi ruangguru.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan teknik-teknik:

1. Kuesioner (Angket)

Data diperoleh dengan menyebar kuisisioner yang berisikan daftar pertanyaan mengenai indikator-indikator penelitian yang telah dijabarkan dalam definisi operasional. Kuisisioner ini dilakukan dengan cara menyebar daftar pertanyaan tertulis yang dilengkapi dengan jawaban yang dapat dipilih oleh responden yaitu siswa-siswi kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung.

2. Studi pustaka (*library research*)

Data diperoleh dari buku-buku atau kepustakaan lainnya yang menjadi referensi dari penelitian.

3.9 Teknik Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan dari lapangan, kemudian diolah menggunakan teknik sebagai berikut:

1. *Coding* atau pemberian kode berdasarkan kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka atau huruf agar memudahkan dalam menganalisis data.
2. *Tabulating* atau data yang telah diberi kode dimasukkan ke dalam tabel sesuai kebutuhan analisis.

3.10 Teknik Pengujian Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar, maka instrumen harus memenuhi persyaratan tertentu. Instrumen yang baik dalam penelitian harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel. Maka, instrumen harus melalui tahap uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

3.10.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah teknik pengujian yang menunjukkan valid atau tidaknya instrumen, sehingga data yang valid dapat digunakan dalam penelitian (Silaen dan Widiyono, 2013:118). Kriteria untuk menilai validnya instrumen sebagai berikut:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, maka butir-butir pernyataan adalah valid.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, maka butir-butir pernyataan adalah tidak valid.

Rumus korelasi *Pearson Product Moment* (Arikunto, 2006:271-276):

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x \sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y
 N : Jumlah subjek
 X : Skor item
 Y : Skor total
 $\sum X$: Jumlah skor item

- ΣY : Jumlah skor total
 ΣX^2 : Jumlah kuadrat skor item
 ΣY^2 : Jumlah kuadrat skor total

3.10.2 Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat ukur yang menunjukkan instrumen dapat dipercaya, karena instrumen sudah baik (Arikunto, 2006:178). Pertanyaan reliabel jika memberikan hasil relatif sama, ketika dilakukan pengukuran kembali pada objek dan waktu yang berbeda. Peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk menguji tingkat reliabilitas. Rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} : nilai reliabilitas
 k : jumlah item pertanyaan
 $\sum \sigma^2$: nilai varian masing-masing item
 σ_t^2 : nilai varian total

Apabila koefisien *Cronbach Alpha* (r_{11}) \geq R Tabel (0,60), maka instrumen dapat dikatakan reliabel (Arikunto, 2006:154).

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

Interval	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup / Sedang
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2006:276)

3.11 Teknik Pemberian Skor

Setiap pertanyaan dalam kuisisioner akan diberi lima alternative jawaban yaitu a, b, c, d, dan e. Penentuan skor untuk masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

1. Alternatif jawaban “a” akan diberi skor 5, berkategori sangatteringgi
2. Alternatif jawaban “b” akan diberi skor 4, berkategori tinggi
3. Alternatif jawaban “c” akan diberi skor 3, berkategori sedang
4. Alternatif jawaban “d” akan diberi skor 2, berkategori rendah
5. Alternatif jawaban “e” akan diberi skor 1, berkategori sangat rendah

3.12 Teknik Analisa Data

Teknik analisis merupakan metode atau cara mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik data mudah dipahami dalam menyelesaikan permasalahan penelitian (Sujarweni, 2014:45). Analisis data dikelompokkan berdasarkan variabel, jenis responden, tabulasi data serta perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Data penelitian dianalisis menggunakan rumus regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat

(Y). Rumus regresi linier sederhana (Silaen dan Widiyono, 2013:206) sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

y : Nilai variabel bebas yang diramalkan

a : Konstanta

b : Kofisien regresi dari x

x : Nilai variabel terikat yang diramalkan

Nilai a dan b dicari menggunakan rumus (Silaen dan Widiyono, 2013:207) sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Keterangan:

y : Jumlah skor dari variabel terikat

x : Jumlah skor akhir dari variabel bebas

n : Jumlah sampel

3.13 Pengujian Hipotesis

Tahap pertama untuk menguji hipotesis adalah mengetahui besarnya nilai Thitung (Thit) atau *student test*, adapun rumus statistik T adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = Nilai Uji T

r = Nilai Korelasi

n = besarnya sampel

Tahap kedua dalam pengujian hipotesis penelitian ini lakukan dengan membandingkan nilai T_{hit} dengan nilai T tabel (T_{tab}) pada taraf signifikan 5%. Ketentuan yang dipakai dalam perbandingan adalah:

1. Jika $T_{hit} > T_{Tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka koefisien regresinya signifikan, yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya Aplikasi Ruangguru berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
2. Jika $T_{hit} < T_{Tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka koefisien regresinya signifikan, yang berarti H_1 di tolak dan H_0 diterima. Artinya Aplikasi Ruangguru tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

3.14 Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi pada regresi linear merupakan kemampuan variabel bebas (X) menunjukkan variasi dari variabel terikat (Y). Koefisien determinasi dihitung dengan mengkuadratkan koefisien korelasi (r). Nilai r^2 yang mendekati satu menunjukkan semakin baik kemampuan variabel bebas (X) mempengaruhi variabel terikat (Y), yaitu $0 < r^2 < 1$. Sedangkan,

r^2 yang mendekati nol dikatakan bahwa, pengaruh variabel bebas (X) memberikan pengaruh yang rendah terhadap

variabel terikat (Y) (Arikunto, 2006:276). Rumus koefisien determinasi (Silaen dan Widiyono, 2013:231) sebagai berikut:

$$\mathbf{KD = r^2 \times 100\%}$$

Keterangan:

KD : Koefisien determinasi

r^2 : Kuadrat dari koefisien korelasi

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Lokasi Penelitian

4.1.1 Gambaran Singkat SMA Fransiskus Bandar Lampung

SMA Fransiskus merupakan salah satu SMA swasta milik Yayasan Dwi Bakti Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Bumimanti II, Kampung Baru, Labuhan Ratu Bandar Lampung 35143. Saat ini SMA Fransiskus memiliki terakreditasi “A”.

SMA Fransiskus Bandar Lampung Didirikan pada tanggal 20 April 2000 dari segi kelembagaan tergolong muda namun keberadaannya semakin diterima oleh masyarakat. SMA Fransiskus dikelola oleh para suster dari kongregasi FSGM yang berpusat di Pringsewu, Tanggamus, Lampung. Dijiwai oleh semangat pendiri kongregasi yaitu Murder M. Anselma; Cinta Kasih yang Penuh Kerahiman, SMA Fransiskus terus berjuang untuk menadukan antara spiritualitas pendiri dengan konsep pendidikan Katolik.

Fransiskus Berjiwa Besar (Fransiskus Magnanimus) menjadi landasan dalam memberikan pendampingan kepada para siswa yang

mengutamakan pendidikan karakter tanpa mengabaikan pendidikan intelektualitas.

SMA Fransiskus yakin bahwa bangsa Indonesia membutuhkan pribadi-pribadi yang berkarakter, pribadi - pribadi yang mencintai dan mau mengampuni dirinya sendiri dan bangsanya dengan tulus untuk membangun Indonesia baru. Sekolah ini pernah mendapat lebih dari 40 piagam kejuaraan akademik diperoleh setiap tahun. Bidang Lomba yang dimaksud adalah : Olah Raga (Basket, Futsal), Seni (Modern dance, Solo Song, Paduan Suara), OSN, O2SN, FLS2N

Kondisi guru dan karyawan di SMA Fransiskus Bandar Lampung terdiri dari 60. Untuk jumlah kelas di SMA Fransiskus Bandar Lampung ada 18 kelas terdiri dari kelas 10 sampai kelas 12 Sedangkan kondisi siswa-siswi SMA Fransiskus Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2018/2019 berjumlah 664 untuk seluruh siswa dari kelas 10 sampai kelas 12.

Sejak berdirinya SMA Fransiskus sampai saat ini sudah beberapa kepala Sekolah yang memimpin SMA Fransiskus yaitu:

1. Sr.M. Yustien, FSGM dari Juli 2000 - September 2004
2. Sr.M. Marcella, FSGM dari September 2004 - Desember 2006
3. Dr. Sr.M. Pauli FSGM, M.Sc.Ed dari Januari 2006 - sekarang



YAYASAN DWI BAKTI
BANDARLAMPUNG

Gambar 8. Logo SMA Fransiskus Bandar Lampung

Visi SMA Fransiskus Bandar Lampung

Komunitas pembelajar yang unggul dalam kedisiplinan, kecerdasan, toleransi dan kepribadian berdasarkan cinta kasih Allah yang penuh kerahiman.

Visi Sekolah Menengah Atas Fransiskus diatas akan di jabarkan ke dalam indikator keberhasilan yaitu :

1. Disiplin menaati perundang undangan yang berlaku di NKRI dan semua peraturan sekolah
2. Unggul dalam prestasi akademik, nonakademik, persaingan masuk perguruan tinggi negeri maupun perguruan tinggi swasta terakreditasi
3. Bersikap toleran terhadap perbedaan yang ada di lingkungan sekitar dan menghargai kebhinekaan

4. Berperilaku santun, berbudaya dan bermartabat dalam kehidupan sesuai dengan norma norma yang berlaku dimasyarakat berdasarkan cinta kasih Allah yang penuh kerahiman.

Misi SMA Fransiskus Bandar Lampung

Berdasarkan visi tersebut diatas, misi satuan Pendidikan SMA Fransiskus adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan relasi pribadi yang mendalam dengan Tuhan dan mengintegrasikan dalam seluruh proses pembelajaran.
2. Menciptakan suasana yang kondusif dalam komunitas untuk belajar terus menerus.
3. Menegakan kedisiplinan dalam seluruh proses pembelajaran.
4. Menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan spiritual, social, emosional, intelektual dan daya juang.
5. Mendorong komunitas pembelajar untuk terampil memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Menggerakkan komunitas pembelajar untuk peduli terhadap martabat manusia dan alam ciptaan.
7. Menerima dan menghargai perbedaan dan keragaman.
8. Membuka diri untuk bekerja sama dan berjejaring dengan semua pihak.
9. Mengasah hati nurani supaya hidup sederhana, jujur, santun peka terhadap seni dan karya seni.

10. Bertindak atas dasar cinta kasih Allah yang penuh Kerahiman dalam kerendahan hati, kesediaan saling memaafkan, kegembiraan dan persaudaraan sejati.

4.1.2 Peraturan Sekolah

Prinsip :

Peraturan dan tata tertib sekolah merupakan alat Bantu siswa dalam mencapai cita-cita siswa sendiri dalam kebersamaan. Dengan mentaati peraturan dan tata tertib secara bijaksana maka kelancaran hidup dan belajar di sekolah akan terlaksana dengan baik.

1. Jam Belajar (terlampir) dan Kehadiran

- a. Setiap siswa wajib hadir 5 menit sebelum bel masuk sekolah berbunyi.
- b. Pelajaran diawali dan diakhiri dengan doa.
- c. Siswa tidak diperkenankan mendahului guru (pada saat istirahat dan pulang).
- d. Siswa tidak diperkenankan makan/minum di dalam kelas.

1. Keterlambatan

- a. Siswa yang terlambat akan ditangani Team Disiplin dan Wakasis.
- b. Terlambat 3 (tiga) kali orangtua dipanggil.
- c. Terlambat 4 (empat) kali di hitung alpa 1 kali

2. Meninggalkan Pelajaran

- a. Selama jam sekolah tidak diperkenankan meninggalkan kompleks sekolah dan pelajaran, kecuali ada panggilan/ijin dari Kepala Sekolah/Wakilnya.
- b. Kalau ada keperluan mendesak dan terpaksa meninggalkan pelajaran/sekolah (seperti sakit atau alasan penting lain) siswa tersebut harus memberitahu guru serta mendapatkan persetujuan dari Kepala Sekolah.
- c. Siswa yang akan meninggalkan sekolah karena suatu keperluan yang sudah diketahui/direncanakan lebih dahulu, wajib membawa surat permohonan ijin dari orangtua/wali untuk meminta persetujuan dari Kepala Sekolah; atau orangtua/wali memohon ijin langsung kepada kepala Sekolah, minimal satu hari sebelumnya. (perlu diketahui bahwa tidak semua permohonan ijin dikabulkan).
- d. Siswa yang berhalangan masuk sekolah dan tidak dapat memohon ijin terlebih dahulu, pada hari ia masuk lagi diharuskan menyerahkan surat keterangan dari orangtua/wali. Dalam surat tersebut dicantumkan : nama lengkap siswa, kelas, dan nomor urut di kelas. Kepala sekolah/wakilnya berhak meminta surat keterangan dokter bila perlu, dan sangat diharapkan orangtua/wali pada hari itu juga memberitahu Kepala Sekolah apabila anaknya berhalangan masuk sekolah (pemberitahuan bisa melalui telephone/fax).

- e. Siswa yang meninggalkan sekolah tanpa ijin Kepala Sekolah dianggap membolos/kabur.
- f. Bila sampai tiga hari berturut-turut siswa tidak masuk sekolah tanpa ada pemberitahuan siswa dapat dikenai sanksi.
- g. Siswa yang dikeluarkan guru dari kelas karena suatu masalah tertentu, wajib datang dan melapor kepada kepala Sekolah/wakilnya.
- h. Siswa yang berhalangan mengikuti pelajaran olahraga wajib menyampaikan surat keterangan dari orangtua/wali/dokter kepada guru olahraga.
- i. Apabila jumlah alpa mencapai 8 kali dari hari efektif sekolah dalam 1 (satu) semester siswa tidak berhak untuk naik kelas (kelas X dan XI) dan tidak berhak lulus (bagi kelas XII).

3. Waktu Istirahat

- a. Tidak dibenarkan keluar dari kompleks sekolah tanpa ijin Kepala Sekolah/wakil.
- b. Ruang kelas dikosongkan agar terjadi pergantian udara sehat.
- c. Siswa/siswi bergaul dan berinteraksi dengan guru/teman lain.
- d. Siswa/siswi dilarang memasuki area parkir sewaktu istirahat berlangsung.

4. Ketepatan Waktu

Segera setelah bunyi bel tanda masuk siswa harus sudah masuk ke ruang kelas, apabila guru datang. Bagi yang datang setelah guru masuk bisa dikenai sanksi.

4.2 Gambaran Umum Ruangguru

Perusahaan Ruang Raya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *ruangguru.com* berdiri pada tahun 2013 sebagai perusahaan penyedia jasa dan konten pendidikan berbasis teknologi. Perusahaan ini menyediakan jasa untuk siswa-siswi yang ingin belajar privat secara online. Ruangguru menjembatani antara guru dengan murid yang ada di seluruh Indonesia. Hingga saat ini, ruangguru bekerja sama dengan lebih dari 45.000 guru yang menyediakan jasa untuk lebih dari 100 bidang mata pelajaran dengan penggunanya lebih dari 3 juta pengguna. Berdirinya bisnis startup ini bermula ketika sang pendiri, Belva Davara dan Imam Usman mengalami kesulitan menemukan guru yang berkualitas pada saat ingin mengikuti ujian masuk universitas. Hal tersebut menjadi masalah karena menemukan guru yang berkualitas di Indonesia hanya mendapat informasi dari teman atau keluarga yang mempunyai kenalan guru privat. Berdasarkan permasalahan tersebutlah, tercetus ide untuk membuat suatu bisnis yang mawadahi guru dan pelajar untuk belajar privat secara online. Ruangguru memiliki website yang dijadikan sebagai sarana belajar online yaitu *ruangguru.com*.

Pada website tersebut terdapat beragam fitur yang ditawarkan seperti *ruangbelajar*, *digitalbootcamp*, *ruanguji*, *ruangles*, *ruanglesonline*. Selain website, ruangguru tersedia pada aplikasi mobile yang dapat diunduh secara instan pada smartphone. Fitur yang berada di aplikasi tersebut juga beragam seperti fitur pencarian guru privat, fitur pesan instan, dan review terhadap

performa guru setelah proses belajar dilakukan. Perusahaan ruangguru berkembang sangat pesat, terlebih lagi seiring dengan perkembangan teknologi pada era sekarang. Perusahaan ini memanfaatkan teknologi sebagai sarana bagi pelajar SD, SMP, dan SMA untuk belajar privat secara online oleh guru-guru yang telah terdaftar di ruangguru.

Ruangguru bukan hanya hadir sebagai sebuah bisnis, tetapi juga kami bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan tambahan penghasilan bagi guru di Indonesia. Ruangguru percaya, dengan meningkatnya kualitas guru, maka mutu pendidikan di Indonesia juga akan menjadi lebih baik. Ruangguru juga percaya bahwa teknologi dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien. Untuk itu, kami bertekad untuk terus mengembangkan layanan-layanan lainnya serta berkolaborasi dengan berbagai pihak guna mencapai tujuan ini.

4.2.1 Fitur Aplikasi Ruangguru

Dalam mendukung proses pembelajaran, Ruangguru dilengkapi dengan berbagai fitur dalam pembelajaran seperti: ruang belajar, ruangguru *digitalbootcamp*, ruang les *online*, ruang les, dan ruang uji. Penjelasan mengenai fitur Ruangguru adalah sebagai berikut:

1. Ruangbelajar

Ruangbelajar adalah tempat seorang siswa untuk belajar mandiri *online* lewat misi-misi belajar (*learning journey*) yang terdiri dari ribuan video, rangkuman infografis, serta ribuan kuis dan latihan soal untuk masing-masing sub-topik pelajaran. Selain itu, bisa memantau perkembangan belajar siswa secara langsung setiap harinya melalui rapor ruangbelajar.

2. *Digitalbootcamp*

Digitalbootcamp adalah bimbel *online* yang mendukung segala persiapan belajar siswa, mulai dari kelas 6 SD sampai dengan kelas 12 SMA hingga SBMPTN. Disini, siswa akan mendapatkan berbagai fasilitas belajar lengkap mulai dari *group chat* mata pelajaran dengan guru (tutor) *standby* yang akan membantu belajar siswa dari modul belajar, *tryout online*, serta fasilitas belajar lainnya baik di app maupun di luar app Ruangguru.

3. Ruangles

Ruangles adalah portal pencarian guru privat yang disediakan oleh Aplikasi Ruangguru, dimana penggunanya atau siswa memiliki kebebasan dalam memilih guru (tutor) sesuai kebutuhan. Adanya ruangles ini, membuat siswa bisa lebih meningkatkan kemampuannya secara akademik maupun non-akademik. Siswa bisa memesan guru privat yang berpengalaman dibidangnya.

4. Ruanglesonline

Ruanglesonline merupakan fitur yang hampir sama dengan ruangles, jika pada fitur ruangles menyediakan layanan memesan guru les dan kegiatan belajarnya secara tatap muka maka ruanglesonline merupakan aplikasi yang hanya menyediakan live *chat* yang digunakan guru/tutor dengan siswa untuk membantu siswa dalam menyelesaikan soal maupun pertanyaan.

5. Ruanguji

Ruanguji adalah tempat bagi siswa untuk mengukur kesiapan mengikuti ujian dengan mengerjakan *tryout*. Tidak hanya Ujian Nasional, anak juga bisa menemukan soal SBMPTN, UTS, UAS dan UKG. Selesai mengerjakan, anak bisa langsung mendapatkan pembahasan, analisis topik kelemahan dan peringkatmu.

Berikut adalah beberapa tampilan dari Fitur Ruangguru :



Gambar 9. ruangbelajar



Gambar 10. digitalbootcamp



Gambar 11. ruangles



Gambar 12. ruanglesonline



Gambar 13. ruanguji

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Fransiskus Bandar Lampung dengan membagikan kuesioner kepada 70 responden mengenai pengaruh aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Hasil uji regresi linier sederhana antara variabel bebas (X) yaitu aplikasi ruangguru terhadap variabel terikat (Y) yaitu minat belajar siswa menunjukkan bahwa adanya pengaruh diantara keduanya dengan angka koefisien regresi nilainya sebesar 0,518 angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat aplikasi ruangguru (X), maka minat belajar siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,518. Hal tersebut didukung juga oleh hasil uji hipotesis yang memperlihatkan bahwa variabel independen yang digunakan dalam penelitian layak untuk menguji minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi ruangguru. Diperoleh Thitung sebesar 7,634 lebih besar dari Ttabel yaitu 1,667 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,05) yang menyatakan signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa.

2. Berdasarkan koefisien determinasi, besarnya pengaruh aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa pada siswa-siswi kelas XI SMA Fransiskus Bandar Lampung sebesar 46,2%

6.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa perhitungan yang telah dilakukan peneliti mengenai korelasi aplikasi ruangguru terhadap minat belajar siswa, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi perusahaan
 - a. Aplikasi ruangguru diharapkan dapat dikembangkan kembali untuk setiap fitur-fitur yang ada diaplikasi ruangguru, terutama pada fitur ruangbelajar karena dari hasil perhitungan persentase jawaban responden lebih tertarik terhadap fitur ruangbelajar yang menyediakan ribuan soal materi, video pembelajaran serta tampilan gambarnya dapat menarik siswa.
 - b. Untuk biaya bimbingan belajar online ruangguru karena ini adalah aplikasi berbayar, diharapkan tidak terlalu mahal dan tetap memberikan diskon kepada pengguna yang sudah berlangganan maupun yang baru berlangganan diruangguru.
2. Bagi siswa, dengan adanya aplikasi ruangguru ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, karena Ruangguru hadir sebagai salah satu alternatif bimbingan belajar *online* yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa melalui *smarphone*, *laptop* ataupun *tablet*, dan dapat meningkatkan minat belajar dengan fitur-fitur menarik didalamnya.

3. Hasil penelitian diharapkan menjadi sumber informasi pengembangan kajian bidang ilmu komunikasi dan semoga menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan aplikasi bimbingan belajar *online* dengan kajian komunikasi bermedia.
4. Untuk kepentingan akademik perlu diteliti untuk aplikasi belajar online yang disediakan secara gratis oleh kemendikbud seperti pada rumah baca dan sebagainya, dan dilihat seberapa besar pengaruh dari aplikasi gratis tersebut dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan dapat dibandingkan dengan aplikasi belajar online yang berbayar, karena peneliti sendiri hanya mencari pengaruh dari aplikasi belajar online yang berbayar.

DAFTAR PUSTAKA

- Algesindo. Witherington, H.C. (1999). *Psikologi Pendidikan*. Terj M. Buchori. Jakarta : Aksara Baru.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predanamedia Group.
- A.M, Morissan. 2010. *Periklanan komunikasi pemasaran terpadu*, Jakarta: Penerbit Kencana
- Aridianto, Elvinaro dan Lukiati komala. 2007. *Komunikasi Massa revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama media
- Arifin, Anwar.1995. *ilmu komunikasi sebuah pengantar ringkas*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian suatu /pendekatan Praktik*. PT Bina Aksara: Jakarta
- Aripurnamayana, M.I. (2012). Rancangan dan Pembuatan *Mobile Learning* Berbasis Android (Studi Kasus: Pembelajaran Sejarah di SMP). <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel2C484B69ABB15E4060342947D84D09F8.pdf>
- Cangar, Hafied. 2006. *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Djaali, 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Effendy, Onong Uchjana.. 2005. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat komunikasi*. Citra Aditya Bakti: Bandung.

- Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antar Pribadi dan Medianya*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Janawai, dan Huda Nor. 2013. *Metode dan Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Kurniawati, Nia Kartika. 2014. *Komunikasi Antarpribadi Konsep dan Teori Dasar*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Lester D. Crow, dan Alice D. Crow. 1984. *Psikologi Pendidikan (terj.)*. Surabaya: PT. Bina Ilmu
- Morissan, dan Andy Corry Wardhany. 2009. *Teori komunikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Muhammad, Arni. 2007. KOMUNIKASI ORGANISASI. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Mustakini, Jogiyanto Hartono. 2009. Sistem Informasi Teknologi. Yogyakarta: ANDI ofset
- Prasetyo Bambang, dan Lina Miftahu Jannah. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif (teori dan aplikasi)*. Jakarta: Rajawali
- Prawirowardoyo, Susilo. 1996. *Meteorologi*. Bandung: ITB.
- Principles of Marketing (10th Edition ed.). Upper Saddle, New Jewsey: Prentice Hall.
- Purwanto, Ngalim. 2003. *Ilmu Pendidikan, Teoritias dan Praktis*. Edisi Kedua. PT. Remaja Rosda Karya.
- Santyasa, I.W. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan
- Sendjaja, Sasa Djuarsa. 2004. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka. Kotler, P., dan Armstrong, G. 2004.
- Siregar Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Soemitro, Ronni Hanitijo. 1995. *Metodologi penelitian Hukum*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
- Sumadi, Suryabrata. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali

Tamimuddin, M. (2007). *Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Mobile (Mobile Learning)*.

Skripsi/Jurnal

Agustina Pertiwi RA (2015) Efektivitas Pengangkatan Tenaga Honorer Menjadi Pegawai Negeri Sipil Oleh Badan Kepegawaian Daerah Kota Bandar Lampung. Jurusan Ilmu Pemerintahan Universitas Lampung pada tahun 2015

Apri Nuryanto (2004). Pengembangan Model Microteaching Terintegrasi Dengan Media Jejaring Sosial. Universitas Negeri Yogyakarta. 2004

Ari Sudibjo Wasis. Penggunaan media pembelajaran fisika dengan *E-Learning* berbasis *Edmodo Blog Education* pada materi alat optik untuk meningkatkan respon motivasi dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Surabaya. jurusan fisika, fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam universitas negeri surabaya

Atikah Khairina (2017). Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital (Studi Pada Siswa/I SMA Perintis 1 Dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung). Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung

Dewi Ambarwati Arifin (2017) Pengaruh Fitur Line Today Terhadap Miat Siswa Dalam Membaca Artike (Studi Pada Siswa-Siswi SMA Perintis 1 Dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung) jurusan ilmu komunikasi universitas lampung

Herina Vinna (2016) Efektivitas posdaya knk tematik di pekan marga mulya kecamatan kelumbayan barat kabupaten tanggamus periode januari 2015. Jurusan Sosiologi Universitas Lampung pada Tahun 2016

Nurul Hikmah Anwar (2017). Efektivitas media pembelajaran *edmodo* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada materi fisika kelas XI IPA Sman 1 Tanete Rilau. jurusan keguruan universitar negeri islam alauddin makasar pada tahun 2017

Sumber lain:

pengguna-layanan-ruangguru-melonjak-lima-kali-lipat.html.
<http://www.beritasatu.com/digital-life/471834>. diakses 19 November 2018 pukul 19:35

[penghambat-startup-teknologi-pendidikan-indonesia.https://dailysocial.id/post/](https://dailysocial.id/post/penghambat-startup-teknologi-pendidikan-indonesia)
diakses 19 November 2018 pukul 19:35

[mengapa-pengguna-ruangguru-lebih-memilih-menggunakan-aplikasi-tersebut-meskipun-harus-membayar-dari-pada-mencari-referensi-](#)

diinternet/16239/6ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/download/813/657/
diakses 23 november 2018 pukul 10.36

makalah-komunikasi-pembelajaran.html/
<https://mangmumin.blogspot.com/2016/10/> diakses 12 februari 2019 pukul 05.30

analisis-pengukuran-tingkat-efektivitas.pdf /
<https://media.neliti.com/media/publications/131281-ID-> diakses 11 januari 2019
pukul 07.36

ruangguru- dan-quipper-media- bimbingan-belajar-*online*/,diakses pada 24
2018 pukul 23.04 WIB <http://ruangguru.com> diakses 15 oktober 2018 pukul
19:30

<https://ruangguru.com/general/about> diakses 19 November 2018 pukul 19:45

Ruangguru Welcome Pack (2018). <https://smkalistiqomahcrbn.sch.id/wp-content/uploads/2017/10/Petunjuk-Penggunaan-Produk-Ruangguru.compressed.pdf> diakses 23 november 2018 pukul 12.11

ada-apa-dengan-pendidikan-di-indonesia/<https://ruangguru.com/help/student>.
<https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20180103112420-445-266335/> diakses
19 November 2018 pukul 19:30

sekolah-masa-depan-di-era-digitalbelajar-dan-mengajar-di-mana-saja-95851.
<https://www.google.com/amp/s/theconversation.com/amp/> diakses 19 November
2018 pukul 19:35