

PENGARUH APLIKASI RUANG GURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMPN 1 MANTIAT PARI KABUPATEN MURUNG RAYA SEMESTER DUA TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Erwinda¹⁾

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya

ABSTRAK

Aplikasi Ruangguru ini lebih dari sekedar *game* dan menjadi sosialita dunia maya, namun penuh dengan edukasi, informasi dan hiburan kini hadir menjadi bagian dari media online dalam bidang pendidikan. Tujuan hadirnya Ruangguru memberi harapan agar siswa bisa semangat dalam belajar dan dalam peningkatan prestasi juga untuk memberikan cara belajar yang asik dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas VII dan VIII SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 55 orang. Data didapatkan dari angket. Teknik analisis data menggunakan analisis analisis regresi sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021. Hasil dari analisis regresi diperoleh diketahui nilai $t_{hitung} = 3,655$ dengan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ dan $F_{hitung} = 13,358$ dengan tingkat signifikan / probabilitas $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa variabel aplikasi Ruangguru (X) ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel minat belajar. Hasil koefisien determinasi diperoleh angka sebesar 20,1%, yang menandakan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru mempengaruhi peningkatan minat belajar sebesar 20,1% dan 79,9% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Kata kunci: Aplikasi Ruangguru, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi yang terus berkembang saat ini menjadi salah satu solusi dalam dunia pendidikan. Hadirnya teknologi membantu guru lebih mudah berkomunikasi dengan siswa serta membantunya untuk mengajar, juga keuntungan lainnya dinikmati oleh setiap siswa dimana teknologi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi dan minat belajar siswa, dengan kehadiran teknologi seperti halnya media online sebagai alat bantu pembelajaran karena kemudahan dalam mencari berbagai informasi dan juga mencari materi-materi tambahan yang mungkin tidak didapati di sekolah.

Seperti yang dikemukakan oleh Rahadian (2019:12) bahwa "ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi di monopoli oleh kehadiran guru di dalam kelas. Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Siswa bisa belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar masing-masing siswa yang berbeda". "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya" (Slameto, 2015: 2).

Dengan semakin berkembangnya teknologi internet khususnya, siswa dapat dipermudah dengan segudang informasi dari berbagai situs internet, akan tetapi informasi tersebut perlu dikemas secara menarik dan mudah dimengerti sehingga siswa yang melihat dapat dengan mudah mengingat dan memahaminya, seperti halnya tempat bimbingan belajar dimana siswa mendapatkan bimbingan di luar sekolah secara privat apalagi sekarang banyak sekali bimbingan belajar atau bimbel yang menawarkan fasilitas dan jaminan keberhasilan tentu hal ini sangat menarik untuk para orang tua khususnya.

Kebanyakan orang tua dari siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya memaksa siswa untuk mengikuti bimbingan belajar tetapi kendala waktu menjadikan salah satu alasan siswa tidak mengambil bimbel atau privat dan juga faktor lainnya adalah biaya perpaketnya yang cukup mahal ditambah lagi para siswa sudah lelah dengan jam sekolah yang panjang menambah kendala siswa untuk mengikuti bimbel atau les. Ada juga siswa yang tidak ingin mengikuti bimbingan belajar dikarenakan faktor kemalasan.

Tapi permasalahan-permasalahan tersebut dapat teratasi dengan baik. Saat ini siswa tidak perlu lagi harus datang ke lokasi bimbel karena mereka bisa belajar kapan pun mereka mau setiap mereka membawa laptop atau *smartphone* dengan mengakses bimbingan belajar online (bimbel online). Sekarang ini terdapat aplikasi untuk mempermudah mencari informasi selain itu juga terdapat aplikasi untuk mempermudah mencari informasi. Selain itu juga dapat dilakukan untuk belajar seperti aplikasi Ruangguru.

Berdasarkan problematika di atas, maka kajian tentang pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya tahun pelajaran 2020/2021 sangat menarik untuk diteliti dan diangkat untuk dijadikan penelitian.

2. KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan Tentang Ruang Guru

Ruangguru.com merupakan sebuah wadah yang menghubungkan pelajar dengan pengajar. Dimana pelajar dapat mencari dan menemukan pengajar berdasarkan kebutuhannya begitu juga sebaliknya, pengajar dapat menyalurkan ilmu yang dimilikinya. Kegiatan belajar-mengajar yang difasilitasi oleh Ruangguru.com menyediakan sistem tata kelola pembelajaran (*learning management system*) yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar dikelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia serta peralatan analisis hasil tes dimana pengguna dapat memanfaatkannya tanpa dipungut biaya (Rahadian, 2019).

Ruangguru.com juga memiliki mobile-app untuk memudahkan pelajar dalam mengerjakan tugas untuk dapat berkomunikasi secara langsung dengan guru online yang *standby* setiap hari selama 16 jam setiap harinya. Dengan memotret soal yang sulit, *upload* dan chat/call dengan pengajar online melalui fasilitas yang telah disediakan. Dengan meluncurkan aplikasi *mobile on demand* pembelajaran jarak jauh menjadi intensif untuk para pelajar dan difasilitasi dengan guru membuat para pelajar dapat memanfaatkan penggunaan *smartphone*. Sehingga belajar privat kini dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun (Siallagan, 2019).

Tinjauan Tentang Minat Belajar

Pengertian minat sendiri adalah “suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang” (Shaleh dan Wahab, 2014: 263). Minat juga diartikan sebagai rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Djaali, 2017). Sedangkan minat dalam kegiatan belajar adalah kecenderungan

seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan, misalnya minat untuk mempelajari atau melakukan sesuatu (Mulyasa, 2013).

3. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah populasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas VII	15	15	30
2	Kelas VIII	11	14	25

Arikunto (2015:102) “memberikan kisaran mengenai ukuran sampel, apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”. Berdasarkan pendapat Arikunto tersebut maka semua populasi dapat dijadikan sampel. Jadi sampel yang digunakan hanyalah siswa kelas VII dan VIII SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 55 orang

Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan uji regresi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Variabel Aplikasi Ruangguru

Data variabel aplikasi Ruangguru diperoleh melalui angket yang terdiri dari 37 butir pernyataan dengan jumlah responden 55 siswa. Tersedia 4 alternatif jawaban dimana skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui skor empiris tertinggi 144 dan skor terendah 79.

2. Variabel Minat Belajar

Data variabel minat belajar diperoleh melalui angket yang terdiri dari 20 butir pernyataan dengan jumlah responden 55 siswa. Tersedia 4 alternatif jawaban dimana skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui skor empiris tertinggi 80 dan skor terendah 59.

B. Uji Asumsi Klasik

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik analisis regresi linier. Regresi linier digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis (uji asumsi klasik) yang terdiri dari uji normalitas dan linieritas.

Pada uji normalitas diperoleh variabel aplikasi Ruangguru dengan nilai $\text{sig} = 0,453 > 0,05$ maka H_0 diterima atau data berdistribusi normal sedangkan variabel minat belajar dengan nilai $\text{sig} = 0,102 > 0,05$ maka H_0 diterima atau data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji linieritas dengan tingkat kepercayaan 95% atau $\text{sig} = 0,05$ diperoleh $F_{\text{hitung}} = 25,344$ dengan taraf $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan antar variabel X dan Y maka dari hasil uji linearitas maka H_0 diterima atau model regresi linier.

C. Analisis Data

1. Pengujian Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana pada tabel *Coefficients*, dapat diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$
$$Y = 47,214 + 0,172 X$$

Persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Konstanta sebesar 47,214, artinya jika aplikasi Ruangguru (X) nilainya adalah 0, maka minat belajar (Y) nilainya adalah 47,214.
- Koefisien regresi variabel aplikasi Ruangguru (X) sebesar 0,172, artinya jika aplikasi Ruangguru mengalami kenaikan 1%, maka minat belajar akan mengalami peningkatan sebesar 0,172. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara aplikasi Ruangguru dengan minat belajar, semakin naik aplikasi Ruangguru, maka semakin naik minat belajar siswa.

2. Hasil Uji Hipotesis

Dari output tersebut terlihat bahwa $F_{\text{hitung}} = 13,358$ dengan tingkat signifikan / probabilitas $0,001 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel Y. Jadi dapat diputuskan bahwa hipotesis penelitian (H_a) diterima dan menyatakan "Terdapat pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021".

3. R Square

Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,201, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021 sebesar 20,1%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021. Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan di atas, diperoleh temuan-temuan yang merupakan jawaban atas masalah-masalah penelitian. Permasalahan penelitian telah terjawab bahwa pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021. Hubungan korelasi dapat diketahui nilai R sebesar 0,449 atau dalam kategori hubungan yang sedang antara aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021. Adapun persentase hubungan (koefisien determinasi) diperoleh hasil 20,1%. Hal ini berarti semakin naik penggunaan aplikasi Ruangguru, maka semakin naik minat belajar. Dengan demikian, jika ingin meningkatkan minat belajar siswa maka penggunaan aplikasi Ruangguru perlu ditingkatkan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Amalliah (2019) bahwa media aplikasi bimbingan belajar online menjadi salah satu alternatif yang dapat sangat membantu anak-anak dalam belajar dengan media visual dan bahasa yang menarik dan mudah dimengerti. Orang tua dalam hal ini dapat belajar bersama dan juga memantau perkembangan pendidikan anak-anaknya, karena dalam hal ini orang tua yang ikut andil memesan paket serta juga dapat membuka aplikasi sehingga dapat melihat perkembangan dan materi yang disediakan oleh Ruangguru.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap minat belajar siswa SMPN 1 Mantiat Pari Kabupaten Murung Raya semester dua tahun pelajaran 2020/2021. Hasil dari analisis regresi diperoleh diketahui nilai $t_{hitung} = 3,655$ dengan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ dan $F_{hitung} = 13,358$ dengan tingkat signifikan / probabilitas $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa variabel aplikasi Ruangguru (X) ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel minat belajar.

Beberapa saran mana dapat peneliti ajukan berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah siswa sebaiknya harus mempelajari kembali materi soal pembelajaran yang sudah dipelajari di aplikasi Ruangguru agar lebih memahami lagi materi dan latihan soal yang ada di fitur-fitur aplikasi Ruangguru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amalliah. 2019. Peran Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Memotivasi Belajar. *Jurnal Akrab Juara*, 4(3): 143-156.
- [2] Arikunto. S. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Djaali. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Mulyasa, E. 2013. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.
- [5] Rahadian, D. 2019. Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal PETIK*, 5(1); 11-21.
- [6] Shaleh, A. R. dan Muhib Abdul Wahab. 2014. *Psikologi Suatu Pengantar Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- [7] Siallagan. 2019. Aplikasi Ruangguru. *Jurnal PETIK*, 5(2); 45-65.
- [8] Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.