

**“HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DENGAN
CARA BELAJAR SISWA-SISWI SMP NEGERI 42 SEMARANG”**

SKRIPSI



USM

DISUSUN OLEH:

HANDAN MALIK IBRAHIM

G.331.16.0004

PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS SEMARANG

SEMARANG

2020

***“RELATIONS APPLICATION USAGE SPACE TEACHERS IN A
STUDIED MANNER THE JUNIOR HIGH SCHOOLS 42
SEMARANG”***

SKRIPSI



USM

ARRANGED BY:

HANDAN MALIK IBRAHIM

G.331.16.0004

STUDY PROGRAM S1-COMMUNICATION SCIENCE

COMMUNICATIONS CIENCE DEPARTEMENT

FACULTY INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

SEMARANG UNIVERSITY

SEMARANG

2020

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

DENGAN JUDUL

“HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DENGAN CARA
BELAJAR SISWA-SISWI SMP NEGERI 42 SEMARANG”

OLEH :

NAMA : HANDAN MALIK IBRAHIM

NIM : G.331.16.0004

DISUSUN DALAM RANGKA MEMENUHI SYARAT GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA ILMU KOMUNIKASI (S.I.Kom)

PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS SEMARANG

TELAH DI PERIKSA DAN DISETUJUI

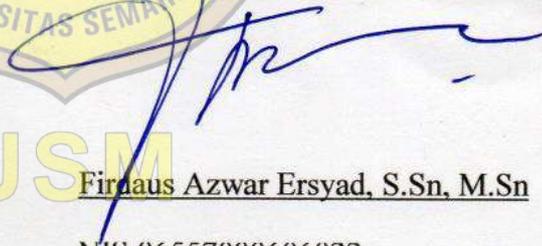
Semarang, 16 MEI 2020

DOSEN PEMBIMBING UTAMA

DOSEN PEMBIMBING PENDAMPING


Drs. Gunawan Witjaksana, M.Si

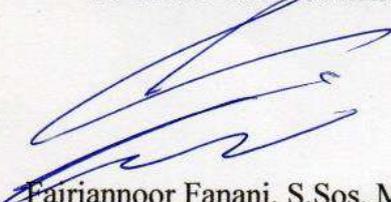
NIP. 195605131983031002


Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn, M.Sn

NIS.06557000606022

KETUA PROGRAM STUDI

S1-ILMU KOMUNIKASI


Fajriannoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom

NIS. 06557000606017

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI DENGAN JUDUL

**“HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DENGAN CARA
BELAJAR SISWA-SISWI SMP NEGERI 42 SEMARANG”**

OLEH :

NAMA : HANDAN MALIK IBRAHIM

NIM : G.331.16.0004

SKRIPSI INI TELAH DIUJIKAN DAN DIPERTAHANKAN

DIHADAPAN DEWAN PENGUJI

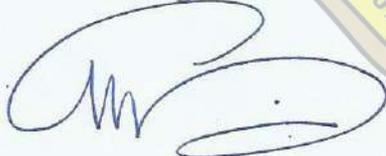
PADA TANGGAL, 30 JULI 2020

DAN DINYATAKAN LULUS

Semarang, 25 AGUSTUS 2020

Dewan Penguji

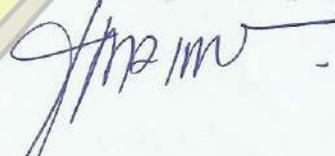
Pembimbing Utama



Drs. Gunawan Witjaksana, M.Si

NIP. 195605131983031002

Pembimbing Pendamping



Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn, M.Sn

NIS.06557000606022

Mengesahkan

Dekan FTIK USM

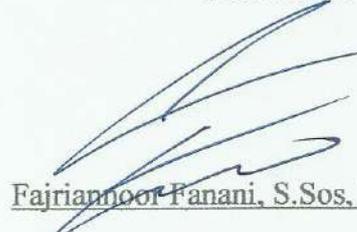


Susanto, S.Kom., M.Kom

NIS. 06557060687098

Kaprodi Ilmu Komunikasi

FTIK USM



Fajrianoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom

NIS. 06557000606017

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

SKRIPSI DENGAN JUDUL

“HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DENGAN CARA
BELAJAR SISWA-SISWI SMP NEGERI 42 SEMARANG”

OLEH :

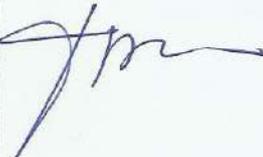
NAMA : HANDAN MALIK IBRAHIM

NIM : G.331.16.0004

TELAH DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH TIM PENGUJI

SETELAH MELALUI UJIAN SKRIPSI

TANGGAL, 10 AGUSTUS 2020

Dewan Penguji	Tanggal Pengesahaan	Tanda Tangan
Ketua Penguji : Drs. Gunawan Witjaksana, M.Si NIP : 195605131983031002	10/8/2020	
Anggota Penguji I : Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn, M.Sn NIS : 06557000606022	10/8/20	
Anggota Penguji II : Errika Dwi Setya Watie, S.Sos, M.I.Kom NIS. 06557000606016	10/8/20	

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Handan Malik Ibrahim

NIM : G.331.16.0004

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas
Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **“HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DENGAN CARA BELAJAR SISWA-SISWI SMP NEGERI 42 SEMARANG”** adalah betul-betul karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini diberi tanda citasari dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Semarang, 26 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan



Handan Malik Ibrahim

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusanmu), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya Tuhanmulah hendaknya kamu berharap (QS. Al-Insyirah7-8)

Orang yang berilmu tentu memiliki kepribadian tangguh, yang bisa membawa diri, keluarga dan orang lain menuju kebahagiaan, serta bernilai manfaat bagi semuanya

Pergunakan waktumu dengan sebaik mungkin karena waktu tidak bisa akan terulang kembali seperti semula

PERSEMBAHAN

Terimakasih Bapak dan ibu tercinta serta adek ku, yang telah memberikan kasih sayang, do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a yang paling khusuk do'a yang terucap dari orang tua. Bapak dan Ibu dosen yang selama ini tulus ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik, jasa kalian selalu tersimpan di hati. Sahabat dan teman tersayang tanpa semangat, dukungan berbagi keceriaan dan melewati suka dan duka selama kuliah “tiada hari indah tanpa kalian semuanya” terimakasih untuk kenangan manis yang telah terukir selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang**”. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Semarang dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini terselesaikan tidak lepas adanya bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Fajriannoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom, selaku Kepala Program Studi.
3. Drs. Gunawan Witjaksana, M.Si selaku Dosen Pembimbing utama terimakasih atas bimbingan, arahan, nasehat, saran motivasi dalam penyusunan skripsi yang diberikan.
4. Firdaus Azwar Ersyad, S.S.n, M.Sn selaku Dosen pembimbing pendamping terimakasih atas bimbingan, arahan, nasehat, saran motivasi dalam penyusunan skripsi yang diberikan.
5. Ibu Kharisma Febriana, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dosen Wali.
6. Untuk SMP NEGERI 42 SEMARANG terimakasih karena sudah mengijinkan saya untuk melakukan penelitian disana.
7. Bapak dan Ibu tercinta, atas semangat dan kasih sayangnya, serta yang tiada hentinya memanjatkan doa untuk kebahagiaan dan keberhasilan mengerjakan skripsi sampai selesai.
8. Adikku (Khoridah) yang selalu membantu dalam penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
9. Saudara-saudaraku yang sudah memberi semangat dan motivasinya.
10. Untuk Revi Nindya Sekar Ayu Nuranni yang selalu memberi semangat & dukungan.

11. Untuk Putri Ratna Sari yang sudah membantu saya dalam hal proses pembuatan skripsi saya.
12. Untuk tim 24 trouble maker terimakasih atas kenangan-kenangan indah bersama kalian.
13. Untuk Faza yang sudah mau menemani mengurus berkas-berkas dan dalam mengurus hal lain.
14. Untuk Selly yang sudah mau mengajari tentang bahasa Inggris.
15. Untuk Izzi Nyuci Jadi Enteng yang telah menjadi teman satu geng dan kadang suka menyusahkan terimakasih.
16. Untuk Diniwati yang selalu menyusahkan saya setiap saat juga terimakasih.
17. Untuk Danu Ramadhan yang sudah mau saya repotkan terimakasih.
18. Teman-teman mahasiswa dan mahasiswi Ilmu Komunikasi atas kebersamaan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
19. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala amal baik dari berbagai pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Tuhan. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat diharapkan guna penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Semarang, 29 Juli 2020

Penulis

Handan Malik Ibrahim

G.331.16.0004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
2.1 Teori Uses and Gratifications	12
2.2 Media Sosial.....	15

2.3 Aplikasi	17
2.4 Aplikasi Ruangguru	19
2.5 Manfaat Ruangguru.....	22
2.6 Cara Belajar.....	25
2.7 Kerangka Berfikir.....	30
2.8 Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Metode Dan Lokasi Penelitian	32
3.1.1 Metode Penelitian.....	32
3.1.2 Lokasi Penelitian	33
3.2 Populasi Dan Sampel	33
3.2.1 Populasi	33
3.2.2 Sampel	33
3.3 Jenis Data Dan Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.3.1 Jenis Data Yang Digunakan Dalam Penelitian	34
a. Data Primer	34
b. Data Sekunder	35
3.3.2 Teknik Pengumpulan Data	35
a. Kuisisioner	35
b. Studi Pustaka.....	36
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	36
3.5 Definisi Konseptual Dan Oprasional Variabel.....	37
3.5.1 Definisi Konseptual.....	37

3.5.2	Definisi Oprasional.....	38
3.6	Pengujian Validasi dan Reliabilitas.....	39
3.6.1	Uji Validitas	39
3.6.2	Uji Realibilitas.....	40
3.7	Analisis Data	42
3.7.1	Uji Normalitas	43
3.7.2	Uji Hipotesis.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	Gambaran Lokasi Waktu Dan Subjek Penelitian.....	46
4.2	Ruang Guru	47
4.3	Deskripsi Hasil Penelitian Analisis Kuantitatif	49
4.3.1	Uji Validitas	68
4.3.2	Uji Reabilitas	69
4.3.3	Uji Normalitas	71
4.3.4	Uji Hipotesis Analisis Rank Spearman	72
4.4	Pembahasan	73
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
Daftar Pustaka		81
Lampiran		86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rentang Skala Likert.

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.

Tabel 3.3 Tingkat Korelasi Dan Kekuat Hubungan.

Tabel 4.1 Ruang Guru Merupakan Media Pembelajaran.

Tabel 4.2 Ruang Guru Di Pakai Sebagai Media Pembelajaran Di Kelas Dan Luar Rumah.

Tabel 4.3 Informasi Yang Saya Akses Untuk Latihan Soal Serta Pembahasan. Dan Memudahkan Untuk Di Pahami .

Tabel 4.4 Bisa Memilih Guru Untuk Membantu Dalam Kegiatan Belajar.

Tabel 4.5 Memanfaatkan Untuk Bertanya Jika Ada Materi Serta Soal Yang Tidak Faham.

Tabel 4.6 Fitur Ruang Digitalbootcamp Yang Tersedia Di Aplikasi Ruang Guru Sebagai Sarana Belajar Berbagai Latihan Soal, Materi Belajar Yang Kreatif Serta Menyediakan Tryout Terbuka.

Tabel 4.7 Digitalbootcamp Setiap Grup Belajar Yang Terdiri 20 Siswa Menyediakan 1 Tutor.

Tabel 4.8 Soal Latihan Yang Di Berikan Sesuai Dengan Materi Yang Terdapat Pada Ruang Guru.

Tabel 4.9 Fitur Ruang Uji Untuk Melatih Mengerjakan Soal-Soal Ujian Untuk Menambah Pengetahuan.

Tabel 4.10 Lebih Suka Membaca Materi Di Ruang Guru Dari Pada Di Buku.

- Tabel 4.11** Media Pembelajaran Ruang Guru Membantu Saya Untuk Mengatur Waktu Belajar Mandiri.
- Tabel 4.12** Media Pembelajaran Ruang Guru Membantu Saya Untuk Mengatur Waktu Belajar Mandiri.
- Tabel 4.13** Aktifitas Dapat Berjalan Dengan Baik, Saya Menyusun Rencana Terlebih Dahulu Sebelum Melakukanya.
- Tabel 4.14** Mengevaluasi Kegiatan Yang Telah Di Lakukan, Sehingga Kegiatan-Kegiatan Berikutnya Dapat Berjalan Dengan Baik.
- Tabel 4.15** Dengan Belajar Menggunakan Aplikasi Ruang Guru Bisa Dilakukan Dimana Saja.
- Tabel 4.16** Tidak Ada Kendala Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Ruang Guru.
- Tabel 4.17** Layanan Platform Belajar Online Ruang Guru Membangkitkan Minat Belajar Siswa.
- Tabel 4.18** Termotivasi Belajar jika Pembelajaran Di Kelas Di Kolaborasikan Dengan Menggunakan Ruang Guru.
- Tabel 4.19** Adanya Sarana Dan Prasarana Yang Mendukung, Dapat Membantu Mempermudah Ketika Waktu Belajar.
- Tabel 4.20** Adanya Layanan Ruang Guru Membantu Saya Mempermudah Untuk Membuat Review Materi Untuk Bahan Pembelajaran.
- Tabel 4.21** Materi Yang Di Berikan Di Aplikasi Ruang Guru Membuat Saya Lebih Jelas Memahami Materi.
- Tabel 4.22** Saya Belajar Mengerjakan Pelajaran Yang Saya Kerjakan Saya Mengulangi Kembali Untuk Menjawab Soal tersebut.

- Tabel 4.23** Merasa Mudah Dalam Mengembangkan Materi Dalam Menggunakan Aplikasi Ruang Guru, Dalam Pencapaian Tujuan Mengembangkan Materi Dan Hasil belajar Dengan Baik.
- Tabel 4.24** Memakai Cara Sendiri Untuk Mempermudah Saat Memahami Dan Mengerjakan Soal Saat Belajar.
- Tabel 4.25** Mengulang-Ulang Bahan Yang Saya Pelajari Sambil Memeriksa Kembali Bagian-Bagian Yang Masih Kurang Jelas.
- Tabel 4.26** Memanfaatkan Forum Diskusin, Karena Lebih Variatif Sehingga Tidak Membosankan Pada Saat Berdiskusi Agar Mempermudah Suatu Pembelajaran.
- Tabel 4.27** Semangat Mengerjakan Tugas Dengan Mempersiapkan Sumber-Sumber Pada Saat Belajar Untuk Dibutuhkan Dalam Mengerjakan Tugas Dan Sebagai Sarana Belajar.
- Tabel 4.28** Menyelesaikan Tugas Yang Di Berikan Sangat Mendorong Saya Supaya Aktif Dalam Diskusi Yang Dilakukan Apa Yang Sedang Pelajari.
- Tabel 4.29** Layanan Platform Belajar Online Ruang Guru Mempermudah Pada Saat Belajar Untuk Mencari Kesimpulan Dalam Materi Pembelajaran.
- Tabel 4.30** Mencatat Dan Merangkum Bagian Apa Saja Yang Menurut Saya Itu Penting Dalam Saat Belajar.
- Tabel 4.31** Hasil Uji Validitas.
- Tabel 4.32** Hasil Uji Realibilitas.
- Tabel 4.34** Hasil Uji Normalitas.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kuesioner
2. Hasil Kuesioner
3. Uji Validitas
4. Uji Reabilitas
5. Uji Normalitas
6. Uji Hipotesis Analisis Rank Spearman
7. Surat Penunjuk Pembimbing Utama
8. Surat Penunjuk Pembimbing Pendamping
9. Surat Ijin Riset
10. Bukti Pembayaran Skripsi
11. Log Konsul Skripsi
12. Lembar Persetujuan Revisi



USM

ABSTRAK

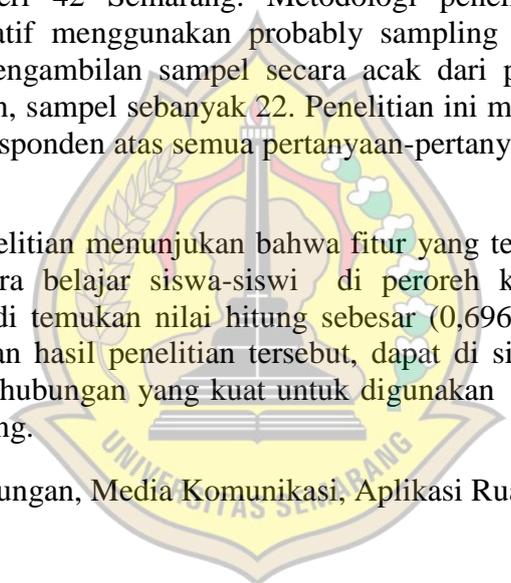
Handan Malik Ibrahim G.331.16.0004. Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang.

Skripsi : Program S-1 Ilmu Komunikasi Universitas Semarang.

Penelitian ini mengangkat tentang hubungan ruangguru pada kelas IX SMP Negeri 42 Semarang. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan probably sampling dengan simple random sampling yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi karena populusi dianggap homogen, sampel sebanyak 22. Penelitian ini menggunakan data primer berupa jawaban responden atas semua pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuisisioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur yang terdapat di aplikasi ruang guru terhadap cara belajar siswa-siswi di peroleh korelasi Spearman rank (0,69678), maka di temukan nilai hitung sebesar (0,69678) > tabel nilai kritis (0,25). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat di simpulkan aplikasi ruang guru memiliki hubungan yang kuat untuk digunakan belajar siswa-siwi SMP Negeri 42 Semarang.

Kata Kunci: Hubungan, Media Komunikasi, Aplikasi Ruang Guru, Cara Belajar



USM

ABSTRAK

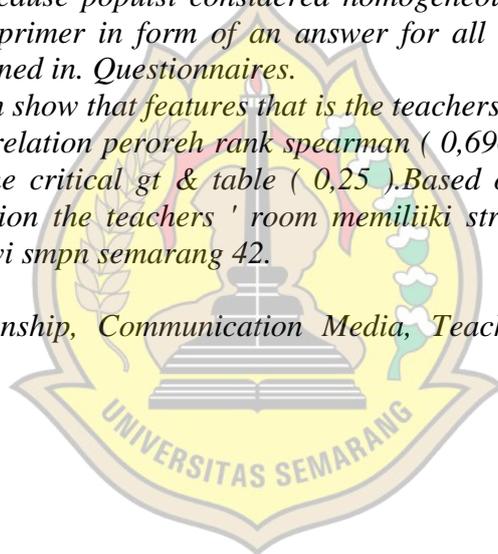
Handan Malik Ibrahim G.331.16.0004. *Relations Application Usage Space Teachers In A Studied Manner The Junior High Schools 42 Semarang*

Thesis: Bachelor Program of Communication Science, University of Semarang.

This research raised about the relationship ruangguru on class ix smpn 42 semarang.As for this study attempts to find out about the relationship the use of the application of the teachers lounge with a studied manner siswa-siswi smpn 42 semarang.Research methodology it uses quantitative pendekan use probably sampling with simple random sampling of the sample collection at random from the population because populsi considered homogeneous, samples from 22.This study using data primer in form of an answer for all respondents pertanyaan-pertanyaan contained in. Questionnaires.

Research show that features that is the teachers ' room to applications in reviewing the correlation peroreh rank spearman (0,69678), so found the count of (0,69678); the critical gt & table (0,25).Based on the research, the can conclude application the teachers ' room memiliki strong relationship for use learning siswa-siwi smpn semarang 42.

Keyword: *Relationship, Communication Media, Teacher rooms Applications, Learning Method*



USM

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam Era globalisasi ini teknologi semakin maju, tidak dapat dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis dan sebagainya. Sebagai manusia yang menjalankan kehidupannya tidak akan terlepas dengan pendidikan. Pendidikan merupakan proses belajar mengajar dengan menggunakan pola-pola kelakuan manusia menurut apa yang diharapkan oleh masyarakat. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas serta sumber daya manusia untuk mewujudkan cita-cita dalam kesejahteraan umum serta mencerdaskan kehidupan bangsa.

Demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satunya dengan cara pembuatan program pendidikan yang tepat sasaran memiliki visi dan misi serta tujuan yang menunjang kebutuhan di masa mendatang. Suatu keberhasilan program pendidikan tidak lepas dari adanya pengaruh oleh berbagai faktor, salah satu faktor tersebut adalah tersedianya sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana yang memadai akan menunjang proses pembelajaran di lembaga pendidikan. Dengan demikian diperlukannya peningkatan dalam pengelolaan dan pengembangan sarana pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari lembaga pendidikan tersebut agar tercapainya tujuan pendidikan. Hal ini penting, mengingat penggunaan

sistem pembelajaran berbasis internet merupakan salah satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik mengingat penggunaan teknologi sangat dibutuhkan agar perkembangan pembelajaran semakin meningkat. Hal ini diketahui bahwa masih banyak yang menggunakan pembelajaran bersifat secara tatap muka secara langsung.

Penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran dapat membentuk pembelajaran di mana siswa dapat aktif berpartisipasi. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan murid, berkat media siswa tidak lagi dibatasi batas-batas ruang kelas. Siswa dapat belajar di berbagai tempat seperti melalui internet maupun ponsel mereka, ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh (Sharon E. Smaldino dan James D. Russell 2005:9). Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran. Media pembelajaran kini dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun smartphone. Pembuatan media pembelajaran juga lebih mudah. Berbagai aplikasi telah tersedia untuk membuat media pembelajaran, Media pembelajaran harus dapat digunakan secara masal, mudah diperbanyak dan digunakan di berbagai tempat (Arsyad, 2002:7).

Pendidikan mampu berkembang ke arah yang lebih modern dengan mengikuti pembaharuan pembelajaran menggunakan teknologi di dalamnya. Tidak mengherankan lingkungan yang sangat dominan berperan dalam menciptakan karakter seseorang, yang sedang dihadapi oleh remaja saat ini lingkungan yang mengglobalisasi dimana lingkungan itu harus kita ikuti.

Dengan datangnya suatu teknologi segala informasi yang seolah-olah tanpa batasan untuk mencari informasi, yang sedang dicari dengan semakin mudahnya dan lebih efisien serta memaksimalkan waktu untuk mengaksesnya.

Dalam perkembangan jaman yang semakin modern dalam dunia pendidikan tentunya mengikuti cara pembelajaran menggunakan teknologi di dalamnya. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau isi materi kepada para pengguna. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan belajar, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan belajar tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal. Pembelajaran tidak harus dengan bertatap muka secara langsung, melainkan berinteraksi dua arah. Pembelajaran berlangsung antara ketika guru sedang menerangkan kepada siswa-siswi. Dengan kemajuan teknologi para siswa-siswi dapat dengan mudah mengakses pelajaran dengan mudah tentunya tidak hanya sekedar di kelas melainkan dimana saja bisa belajar serta kapan saja.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Mekanisme belajar dituntut untuk berubah seiring dengan kemajuan internet dengan keluasan jangkauannya. Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dengan memanfaatkan internet merupakan salah satu pendekatan untuk memenuhi

kebutuhan tersebut. Internet telah mengubah cara belajar dan mengajar, yaitu menjadi semakin interaktif, luas, dan tidak terpola hanya dalam ruang kelas.

Salah satu media yang menjadi terobosan baru dalam belajar yaitu e-learning. Media ini dapat diakses menggunakan jaringan internet, jadi program ini menjadi harapan pendidikan melalui sistem pendidikan jarak jauh (distance learning). Aplikasi ini berisi berbagai materi dan soal latihan yang sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan pemerintah kepada semua sekolah. Media ini yang diciptakan untuk mempermudah para pengguna khususnya dalam materi, latihan soal, buku bacaan bahkan latihan ujian dengan durasi waktu yang telah ditentukan.

Memang cukup banyak sekolah menengah pertama yang ada di kota Semarang. Salah satunya peneliti mengambil sekolah menengah pertama yaitu SMP Negeri 42 Semarang, tentunya yang cukup masih baru dikalangan sekolah menengah pertama. Karena itu dijadikan suatu penelitian untuk mengetahui siswa-siswi kelas IX menggunakan media sosial e-learning terutama di ranah pendidikan dalam untuk cara belajar dalam kesaharian maupun di sekoalah serta menghadapi soal soal dalam tes.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 42 Semarang, penggunaan media ini awalnya diperkenalkan guru salah satu yang tertarik melihat konsep belajar dengan ruang guru. Setelah itu guru tersebut memperkenalkan kepada para siswa-siswa terhadap ruang guru. Pada media ini dijelaskan bahwa penggunaannya sangat membantu pada proses belajar siswa-siswi dimana fitur-fitur di dalam ruang guru terdapat materi dan soal

serta ada fasilitas tutor yang mumpuni dengan memberikan pelatihan kepada siswa setiap saat belajar.

Dari sekian banyaknya media sosial yang sedang bermunculan dalam dunia pendidikan antara lain Kelas Kita, CBT Ujian Nasional SMP, Bimbel Smarrt serta Quipper. Aplikasi Ruang guru dibandingkan dengan aplikasi yang terdahulu ruang guru mempunyai banyak fitur yang lebih lengkap dan menarik, tentunya yang belum ada di aplikasi yang terdahulu.

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. Ruang guru juga dilengkapi dengan berbagai macam keunggulan fitur ruang belajar adalah tempat untuk belajar mandiri online lewat misi-misi belajar yang terdiri dari ribuan video, rangkuman infografis, serta ribuan kuis dan latihan soal untuk masing-masing sub-topik pelajaran.

Selain itu juga bisa memantau perkembangan belajar peserta pengguna aplikasi ruang guru secara langsung setiap harinya melalui rapor ruang belajar. Video pembelajaran dikemas dengan animasi dan diajarkan oleh tutor terbaik yang memudahkan anak untuk memahami setiap materi yang diajarkan pada video pembelajaran, rangkuman modul bimbel Setiap materi yang disajikan menarik secara visual dan dapat diunduh sebagai bahan untuk belajar, fitur ruang lessonline tutor ruang les online akan membantu

pengguna membahas soal dan mengerti pelajaran via live chat dengan foto soal yang akan di bahas langsung dengan terhubung dengan tutor ruanglesonline, ruang uji tempat bagi kamu untuk mengukur kesiapan mengikuti ujian dengan mengerjakan tryout. Tidak hanya ujian nasional, aplikasi ruang guru juga bisa menyediakan soal SBMPTN, UTS, UAS dan UKG, fitur ruang les disini bisa mencari guru yang cocok dengan para pengguna ruang guru serta banyak pilihan guru selain itu juga bisa memilih kurikulum yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

Kemajuan teknologi gadedge bagi pendidikan jika dilihat dari sisi negatifnya bisa mengakibatkan siswa malas. Kurangnya kesiapan siswa dalam menghadapi permasalahan dikarenakan lebih mengandalkan gadget daripada mencari solusi dengan cara dan ide yang dimiliki sendiri. Sehingga arena teknologi membuat siswa kurang produktif, melatih siswa untuk belajar curang, terutama dalam hal ujian, karena hal ini membuat siswa lebih mudah dalam membuat copy ujian, menulis rumus dan perhitungan pada aplikasi kalkulator dan lain sebagainya. Jika penggunaan gadget tidak bisa dimanfaatkan sebaik mungkin sesuai dengan fungsinya, maka akan berdampak pada degradasi moral dan terjerumus kepada hal-hal yang negatif. Akan membuat seorang anak menjadi kecanduan untuk menggunakannya setiap waktu. Kecanduan tersebut dapat berpengaruh terhadap psikologis anak dalam berinteraksi secara sosial maupun tingkat prestasi anak.

Hasil belajar tampak ketika ada terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan

pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menggunakan ruang guru kini siswa bagaimana pengaruh penggunaan dan manfaat dari media tersebut.

Hal ini membuat kita tersadar bahwa dunia anak saat ini telah berbeda jauh berbanding terbalik dengan anak-anak pada era 90 yang dunia anak-anaknya masih sangat kental dengan bermain di lapangan, berkumpul dengan teman-teman dan mencari solusi setiap permasalahan soal di sekolah dengan membaca buku ataupun aktif bertanya kepada pengajar. Karena teknologi ini memiliki dua sisi yaitu, dampak positif dan dampak negatif. Maka dari itu pendidikan dan orang tua punya peran untuk melakukan pengarahan dan pengawasan siswa dan anak-anak dalam menggunakan teknologi secara tepat.

Untuk mendukung penelitian ini, melakukan peninjauan terhadap beberapa hasil penelitian yang terdahulu yang sama dengan penelitian yang sekarang. Berikut beberapa rujukan yang setema dengan penelitian yaitu penelitian yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media Jejaring Sosial Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang”. Pada hasil deskriptif Penggunaan media jejaring sosial di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang dari analisis data termasuk dalam tingkatan klasifikasi tinggi yaitu dengan angka rata-rata 146,1994, sedangkan jika dilihat persentasenya juga berada pada klasifikasi tinggi dengan frekuensi 179 mahasiswa atau sebesar 49,58%.

Tingkat penggunaan media jejaring sosial merupakan pengukuran dari kebutuhan atau keinginannya mahasiswa yang sebagai pengguna mepergunakan media jejaring sosial yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa responden dengan frekuensi 179 mahasiswa atau dengan persentase sebesar 49,58% memiliki tingkat penggunaan media jejaring sosial yang tinggi. Dapat diartikan, bahwa setiap mahasiswa memiliki kebutuhan atau keinginan terhadap penggunaan media jejaring sosial yang didapat sesuai dengan kebutuhan dan memberi informasi maupun menerima informasi. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai responden merasa terpenuhi kebutuhan informasi atau bahkan keinginannya akan informasi dalam penggunaan media jejaring sosial baik secara maksimal.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan pendekatan penelitian yang sama yakni penelitian kuantitatif dan persamaan yang lainnya adalah sama-sama meneliti tentang media sosial di sebuah sekolah adapun perbedaan yang sekarang adalah Prestasi Belajar Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Pendidikan sedangkan peneliti yang sekarang peneliti lakukan dengan menggunakan keberhasilan pendidikan anak di jaman sekarang.

Penelitian yang ke dua “Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Prestasi Akademik Pelajaran Kelas IX Di SMA Negeri 9 Manado” pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi. Berdasarkan hasilnya setelah dilakukan uji sampel dengan menggunakan metode Proportional Random Sampling, Sebagian besar berada pada umur 15

tahun yaitu sebanyak 92 pelajar (59,4%) dan terbanyak kedua adalah pelajar dengan umur 16 tahun yaitu sebanyak 56 pelajar (36,1%). Pelajar yang paling banyak adalah pelajar perempuan yaitu sebanyak 86 pelajar (55,5%) sedangkan untuk pelajar laki-laki sebanyak 69 pelajar (44,5%). Kelas menunjukkan bahwa sebagian besar berada pada kelas ipa yaitu sebanyak 121 pelajar (78,1%), terbanyak kedua adalah pelajar kelas ips yaitu sebanyak 27 pelajar (17,4%) dan yang paling sedikit pelajar berada pada kelas bahasa yaitu sebanyak 7 responden (4,5%). Diperoleh nilai $p = 0,520$ atau ($p \geq 0,05$) artinya, H_0 diterima dan H_1 ditolak karena tidak ada hubungan antara penggunaan media sosial dengan prestasi akademik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan pendekatan penelitian yang sama yakni penelitian yang sama yakni penelitian kuantitatif dan persamaan yang lainnya adalah sama-sama meneliti tentang media sosial di sebuah sekolah kalangan pelajar. Adapun perbedaan dengan penelitian yang sekarang adalah variabel Y pada penelitian terdahulu adalah bersangkutan prestasi akademik sedangkan penelitian yang sekarang menentukan keberhasilan pendidikan untuk siswa-siswi dalam penggunaan aplikasi Ruangguru.

Dengan berdasar uraian diatas maka peneliti ingin mengangkat hal tersebut sebagai sebuah penelitian mengenai “Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Terhadap Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik rumusan masalah untuk laporan proposal skripsi ini yaitu adakah Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dari permasalahan diatas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui tentang Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Untuk menguatkan teori penggunaan media sosial Ruang Guru tentang Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Pembelajaran Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang.
- b. Sebagai dasar untuk refensi kegiatan penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan dapat di jadikan sebagai bahan masukan dan memberikan kontribusi bagi pimpinan SMP Negeri42 Semarang dalam mengetahui keberhasilan pendidikan

anak siswa-siswinya dalam penggunaan media sosial aplikasi Ruang Guru di SMP Negeri42 Semarang.



USM

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Teori *Uses and Gratification*

Teori penggunaan dan kepuasan memfokuskan perhatian pada audiens sebagai konsumen media massa, dan bukan pada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa audiens dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audiens dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui serta bertanggung jawab terhadap pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut (Morrisan, 2013: 508).

Untuk kasus ini peneliti menganalisis hubungan penggunaan media dengan pemenuhan kebutuhan digunakan teori *Uses and Gratifications*, "...penelitian *uses and gratifications* sering memasukan unsur "motif" untuk kebutuhan dan 'alternatif-alternatif fungsional' untuk memenuhi kebutuhan." (Sendja, 2001:212).

Teori *uses and gratification* menjelaskan kapan dan bagaimana audien menjadi lebih aktif ketika menggunakan media, atau audien menjadi kurang aktif dalam menggunakan media dan akibat dari audien menggunakan media itu. Asumsi dasar yang menjadi inti dari gagasan teori ini adalah lima asumsi dasar yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, Gurevitch (1974) yaitu:

1. Audien aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media. Audien melakukan pilihan terhadap isi media berdasarkan motivasi, tujuan dan kebutuhan personal mereka.
2. Inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan audien. S. Finn (1992) menyatakan bahwa motif seseorang menggunakan media dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu proaktif dan pasif. Seseorang yang proaktif menggunakan media tertentu untuk mendapatkan informasi lebih banyak mengenai suatu masalah atau topik tertentu, atau untuk mendapatkan hiburan tertentu. Penggunaan media secara pasif misalnya seseorang menggunakan media hanya untuk melihat-lihat saja, tidak secara aktif mencari-cari informasi, hiburan, atau sesuatu yang khusus yang akan ia dapatkan.
3. Media bersaing dengan sumber kepuasan lain.
4. Audien sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif dan penggunaan media. Audien melakukan pilihan secara sadar terhadap ketertarikannya terhadap media, dan media apa yang digunakannya.
5. Penilaian isi media ditentukan oleh audien. Konten media yang dianggap tidak bermutu bisa menjadi berguna bagi audien tertentu karena merasakan mendapatkan kepuasan dengan konten media tersebut.

Gratifikasi atau efek yang diperoleh dikenal juga dengan istilah *Gratifications Obtained (GO)* dalam teori *uses and Gratifications*. GO ini merupakan kepuasan yang diperoleh oleh individu setelah menggunakan

suatu media. Terdapat tiga kategori bentuk kepuasan dalam hal ini yaitu : puas, biasa saja dan tidak puas. Berikutnya menurut (Palmgreen 2001:27), *Gratifications Obtained* (Kepuasan yang diperoleh) adalah sejumlah kepuasan yang diperoleh individu atas terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tertentu setelah individu tersebut menggunakan media. Katz, Gurevich dan Haas memandang media massa sebagai suatu alat yang digunakan oleh individu-individu untuk berhubungan (atau memutuskan hubungan) dengan yang lain.

Melalui perbandingan antara GO (*Gratification Obtained*) dan GS (*Gratification Sought*) kita dapat menilai bahwa kepuasan yang diperoleh seseorang, apabila GO (*Gratification Obtained*) seseorang lebih besar daripada GS (*Gratification Sought*), maka kepuasaan orang itu terpenuhi dan sebaliknya, apabila GO (*Gratification Obtained*) seseorang lebih kecil daripada GS (*Gratification Sought*) maka kepuasaan orang itu tidak terpenuhi. Penelitian tentang hubungan antara GS (*Gratification Sought*) dan GO (*Gratification Obtained*) menghasilkan temuan berupa korelasi yang kuat antara GS (*Gratification Sought*) individual dengan GO (*Gratification Obtained*) yang saling terkait. Di lain pihak GS (*Gratification Sought*) dapat dipisahkan secara empiris dengan GO (*Gratification Obtained*), seperti pemisahan antara GS (*Gratification Sought*) dan GO (*Gratification Obtained*) secara konseptual, sebagai berikut:

- a. GS dan GO berpengaruh, tetapi yang satu bukan determinan bagi yang lain.

- b. Dimensi-dimensi GS dan GO ditemukan berbeda dalam beberapa studi.
- c. Tingkatan rata-rata GS seringkali berbeda dari tingkatan rata-rata GO.
- d. GS dan GO secara independen menyumbang perbedaan pengukuran konsumsi media dan efek.

Penelitian GS dan GO menemukan bahwa GS dan GO berhubungan dalam berbagai cara dengan variabel-variabel: terpaan; pemilihan program dependensi media; kepercayaan; dan evaluasi terhadap ciri-ciri atau sifat-sifat media.

2.2 Media Sosial

Istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau penghantar. Media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Putra, 2013: 28). Menurut Boyd dalam (Nasrullah, 2015: 11) menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada user-generated content (UGC) di mana

konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.

“Menurut Van Dijk (Nasrullah, 2015: 11), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial”.

“Meike dan Young (Nasrullah, 2015: 11) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu”

Pada dasarnya media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memiliki nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya dilakukan di dalam kelas melainkan bisa di luar kelas, peranan media dalam pendidikan jarak jauh mampu mengatasi masalah jarak, ruang, dan waktu. Menurut Sudjana dan Ahmad (2010: 6), peran media pembelajaran adalah:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar
- c. Sumber belajar bagi peserta didik, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para peserta didik baik secara individual maupun kelompok.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu memberikan pengalaman di dalam proses belajar yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa sehingga membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

2.3 Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus. Menurut Kadir (2008:3) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi *software* yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (2014), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya,

aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user. Menurut Dhanta (2009:32), aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan. Menurut Supriyanto (2005:2) adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu.

Sedangkan menurut Anisyah (2000:30), aplikasi adalah penerapan, penggunaan atau penambahan. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi belajar merupakan salah satu produk interaktif yang dalam perkembangannya saat ini digunakan sebagai media belajar oleh siswa-siswi. Aplikasi yang berfungsi sebagai sarana media belajaran tanpa bertatap muka langsung dan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau *hardware* komputer yang digunakan oleh manusia dalam menjalankan

program aplikasi, dengan demikian bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

2.4 Aplikasi Ruang Guru

Ruang Guru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada dunia 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 ke duanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha. Ruang Guru adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi berbasis *learning management system* yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, siswa untuk saling berinteraksi di dalam suatu platform digital komprehensif, yang telah mencakup lebih dari 2,000,000 siswa dan guru. Menurut Ruang guru menyediakan beberapa fitur menarik seperti :

- **Fitur Ruang Belajar**

Fitur Ruang Belajar adalah tempat 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, juga bisa memantau perkembangan belajar secara langsung setiap harinya melalui rapor ruang belajar.

Terdapat ribuan video pembelajaran yang dikemas dengan animasi dan diajarkan oleh tutor terbaik yang memudahkan anak untuk memahami setiap materi yang diajarkan pada video pembelajaran. Latihan soal dan pembahasan membantu mempertajam pengetahuan anak terhadap materi pelajaran yang dipelajari serta rangkuman modul bimbingan belajar setiap materi yang disajikan menarik secara visual dan dapat diunduh sebagai bahan untuk belajar. (<https://ruangguru.com/belajar>)

- **Fitur Ruang LessOnline**

Tingkatkan kemampuanmu secara akademik maupun non-akademik dengan memesan guru privat yang berpengalaman di bidangnya untuk mengajar secara online tanpa datang di rumah. (<https://ruangguru.com/les-online>)

- **Digitalbootcamp Ruang Guru**

Digitalbootcamp adalah bimbingan belajar online pendukung segala persiapan belajar mulai dari kelas 6 SD sampai dengan kelas 12 SMA hingga SBMPTN. Disini ada berbagai fasilitas belajar lengkap, mulai dari group chat mata pelajaran dengan kakak tutor standby yang akan membantu belajar, modul belajar, tryout online, dan fasilitas belajar.

Group belajar online dengan kakak tutor standby 1 grup untuk 1 mata pelajaran, dari matematika, fisika, sosiologi, sampai mata pelajaran persiapan masuk PTN. Selain itu di setiap grup

belajar akan dipandu tutor berpengalaman untuk membantu belajar. Video belajar di ruang belajar durasi videonya Cuma 5-10 menit per video materi belajar lengkap, grup belajar online yang seru 1 grup untuk 1 mata pelajaran.

(<https://marketing.ruangguru.com/rgdigitalbootcamp>)

- **Fitur Ruang Uji**

Ruang uji adalah tempat untuk mengukur kesiapan mengikuti ujian dengan mengerjakan tryout. Tidak hanya ujian nasional, juga bisa menemukan soal SBMPTN, UTS, UAS dan UKG. Selesai mengerjakan bisa langsung mendapatkan pembahasan, analisis topik kelemahan dan peringkat.

Tampilan seperti UNBK Menghasilkan pengalaman Tryout yang serupa dengan mengerjakan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) yang sebenarnya. Pembahasan Memahami pengerjaan Tryout yang telah kamu kerjakan, analisa berdasarkan topik Mengetahui topik pelajaran yang perlu ditingkatkan dengan analisa berdasarkan topik try out yang telah kamu ikuti dan peringkat try out Melihat hasil try out secara nasional agar menjadi motivasi untuk belajar lebih baik. (<https://tryout.ruangguru.com/>)

- **Fitur Ruang Les**

Ruang les adalah portal pencarian guru privat terbesar di Indonesia, berbagai keunggulan untuk membantu pengguna untuk melatih belajar.

Tersedia memilih guru Jika tidak puas/tidak cocok dengan guru dari aplikasi ruangguru, bisa mengganti dengan guru lain atau uang kembali. Lebih dari 80.000 guru dengan pilihan guru yang banyak. Pilihan mata pelajaran lengkap selain pelajaran sekolah untuk semua jenjang, juga bisa mencari guru olahraga, musik, bahasa asing, dan banyak lagi di ruangles serta mempermudah untuk belajar dimana saja dan kapan Saja.

(<https://marketing.ruangguru.com/ruangles>)

- **Fitur Ruang Baca**

Ruang baca merupakan fitur yang terdapat di aplikasi Ruangguru dimana di dalam fitur ruang baca menyediakan berbagai macam bacaan pelajaran sesuai dari kebutuhan pengguna sie pembaca tersebut. Mulai dari bahasa indonesia, ipa, geografi dan sejarah. Berbagai informasi mengenai ujian nasional maupun jadwal ujian nasional berbasis komputer (UNBK) serta prediksi soal-soal mengenai (SMBTN).

2.5 Manfaat Ruang Guru

Manfaat Aplikasi yang secara utama digunakan sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan oleh pengguna untuk belajar maupun mengerjakan tugas melalui perangkat mobile yang dimiliki oleh Siswa selain itu orang tua juga dapat memantau perkembangan siswa secara online. Secara otomatis penggunaan aplikasi ini sangat memudahkan bagi pengguna

Ruang guru. Beberapa manfaat menurut (<http://ruangguru.com>) terhadap para pengguna yang menggunakan ruangguru sebagai berikut :

- Anak bisa belajar dengan fleksibel, metode belajar terbaru yang terbilang mengikuti perkembangan karena menggunakan *gadget*. Karena hadir dalam bentuk aplikasi dan bisa di-*download*, anak-anak bisa belajar dengan fleksibel di mana saja dan kapan saja. Mereka bisa memilih tempat yang paling nyaman dan mengatur waktu yang tepat untuk belajar dapat memperoleh hasil belajarnya bisa menjadi lebih efektif.
- Biaya yang dikeluarkan lebih sedikit, bimbel *online* mengemas materi pelajaran yang ingin dipelajari dalam paket-paket tertentu yang bisa di beli dengan sekali bayar. Selain itu juga tidak lagi mengeluarkan biaya tambahan, seperti transportasi ke tempat bimbel dan alat tulis untuk mencatat materi yang diberikan. Anak-anak cukup *download* rangkuman materi yang ingin di pelajari dengan metode visual yang menarik.
- Materi pelajaran lengkap tersedia, menyediakan materi pelajaran secara lengkap mulai dari Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Biologi, Fisika, Kimia, Ekonomi, sampai Geografi. Selain itu, materi pelajaran yang tersedia pun disesuaikan dengan tiga kurikulum yang berlaku dan tentunya dengan mengikuti dunia pendidikan, yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), kurikulum 2013, dan kurikulum 2013 dengan revisi. Tak hanya materi pelajaran, setelah

- selesai belajar, anak-anak Anda juga akan mendapatkan soal latihan, bahkan soal *tryout* untuk UNBK dan SBMPTN secara gratis.
- Materi pelajaran yang berkualitas, materi pelajaran yang diberikan sudah sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku. Dengan demikian materi pelajarannya pasti memiliki kualitas yang baik serta terlengkap. Materi pelajaran yang berkualitas ini bisa didapatkan secara sama dan merata oleh setiap anak yang mengakses bimbingan *online* melalui aplikasi.
- Materi pelajaran bisa dibaca berulang kali, setelah di-*download* anak-anak bisa membaca materi pelajaran itu berulang kali di mana pun dan kapan pun. Hal ini akan memudahkan anak dalam belajar karena tidak perlu menunggu jadwal bimbingan untuk mengulang materi pelajaran atau sekadar bertanya kepada guru tentang soal latihan yang tak dimengertinya. Anak pun bisa mulai membiasakan diri untuk belajar sendiri dan mandiri.
- Belajar jadi lebih menyenangkan, jika materi pelajaran terus diberikan dalam bentuk yang sama, misalnya tulisan dalam buku pelajaran. Kemungkinan anak bisa bosan belajar dan tidak fokus menyerap materi tersebut. Menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang berbeda, dalam aplikasi ini akan mendapatkan video animasi dan infografis sehingga belajar bisa lebih menyenangkan. Dengan adanya bantuan tampilan visual bisa lebih mudah mengingat materi pelajaran itu.
- Orang tua bisa mengontrol perkembangan kemampuan anak, *Smart Parents* tentu ingin mengawasi kegiatan belajar anak agar bisa

mengetahui sejauh apa perkembangan kemampuan mereka. Oleh sebab itu, menyediakan fitur rapor *online*. Dengan rapor ini orang tua bisa melihat durasi belajar anak jumlah video yang sudah di tonton. Latihan soal yang telah dikerjakan dan rekomendasi materi pelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak. Rapor dibagi per mata pelajaran sehingga *Smart Parents* lebih mudah mengamati dan mengontrol hasil belajar anak.

2.6 Cara Belajar

Cara belajar efektif dan efisien bagi sebagian orang adalah hal yang sulit, bahkan dianggap itu hanyalah sebuah slogan. Hal ini dikarekan, belum menemukan cara belajar yang efektif dan efisien yang sesuai dengan kondisinya secara pribadi. Cara belajar pada dasarnya merupakan satu cara atau strategi belajar yang ditetapkan siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Gie (1995:100) yang mengemukakan bahwa “ Cara belajar adalah rangkaian kegiatan menyiapkan diri dengan belajar secara teratur, penuh disiplin, dan konsentrasi pada masa yang cukup lama”. Hamalik (2008:37) secara lebih jelas mengemukakan bahwa cara belajar adalah kegiatan mengerjakan hal-hal yang sebenarnya, belajar apa yang diperbuat dan mengerjakan apa yang dipelajari dari lingkungan agar mendapatkan sesuatu yang bermakna bagi dirinya.

Belajar merupakan kegiatan aktif yang disengaja dengan melibatkan pikiran guna mendapatkan pemecahan masalah dan dimengerti masalahnya. Maksud dari pengertian efektif dan efisien dalam cara belajar

adalah merupakan cara belajar untuk mencapai tujuan yang maksimal dari yang diharapkan dan cara hemat biaya tenaga dan waktu, mendapatkan hasil maksimal. Menurut sumber Suwardi (2015). Ada baiknya perlu memahami dulu makna cara belajar yang efektif dan efisien sebagai berikut :

- Mengatur waktu belajar, penentuan waktu belajar memegang peranan yang sangat sentral pada dasarnya akan lebih baik jika waktu belajar anak disusun dalam bentuk daily activity. Seperti penjadwalan waktu belajar dalam kegiatan sehari-hari juga harus mempertimbangkan kondisi lingkungan, kondisi fisik dan fisiologis. Kondisi lingkungan yang dimaksudkan yaitu baik rumah maupun sekolah. Dimana lingkungan tersebut merupakan tempat sehari-hari yang akan anak gunakan sebagai lingkungan belajar. Oleh karena itu, tentunya lingkungan ini harus kondusif. Selanjutnya yaitu kondisi fisik dan fisiologis yang juga harus menjadi prioritas. Faktor ini harus menjadi prioritas tentunya, karena dalam belajar anak akan mengerahkan seluruh kemampuan fisik dan fisiologisnya untuk menyerap ilmu yang diberikan. Dukungan tersebut bisa di support dengan memberikan makanan bergizi agar kondisi fisik anak selalu siap untuk menerima ilmu yang akan diberikan. Kemudian hindari memforsir belajar di malam hari, karena pada malam hari kondisi tubuh kita terasa capek, penat yang disebabkan oleh aktivitas keseharian, sehingga tidak mendukung belajar yang efektif. Ada baiknya lakukan kegiatan belajar di pagi hari, ushakan untuk bangun lebih awal. Agar dapat bangun lebih awal ushakan saat malam hari tidurlah lebih cepat,

untuk menyegarkan kondisi tubuh kembali, sehingga bisa bangun lebih awal. Belajar di pagi hari lebih menguntungkan, dimana otak dalam kondisi fresh kembali, juga kondisi lingkungan biasanya tidak terlalu mengganggu (tenang).

- Memilih tempat belajar, tempat belajar juga sangat mendukung efektivitas belajar. Kondisi tempat belajar yang tenang, sejuk, luas, dan pewarnaan dalam ruangan belajar yang bisa memanipulasi ingatan lebih kuat (misalnya penggunaan cat), kondisi tempat duduk, meja dan penataan buku-buku pada tempat belajar sangat membantu dalam mengefektifkan belajar. Biasanya tempat belajar juga tergantung dengan waktunya, karena biasanya ada tempat-tempat tertentu yang bising disiang hari misalnya, tetapi cukup tenang dimalam hari atau dipagi hari. Silahkan sesuaikan antara tempat belajar dengan waktu belajar.
- Penggunaan sarana dan prasarana belajar, sarana dan prasarana belajar disini hanya sebuah alat. Jika tersedia silahkan digunakan, tetapi bukan merupakan prasyarat utama. Sarana belajar disini bisa berupa video pendukung dengan apa yang sedang dipelajari, ataupun alat-alat lainnya. Biasanya, ada orang yang merasa rileks dengan adanya musik jika sedang belajar, silahkan gunakan alat-alat ini jika mendukung. Tetapi penggunaan music ini bersifat personal, artinya tidak semua orang menyukainya jika sedang belajar, bahkan ada yang merasa terganggu dengan adanya bunyi musik jika sedang belajar. Silahkan menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada untuk mendukung belajar yang efektif.

- Membuat review materi, membuat review materi sangat penting dalam belajar. Review disini digunakan untuk memanggil kembali (recall) apa yang sudah dipelajari. Dengan mereview materi, kita dapat melihat secara sistematis apa-apa yang sudah kita pelajari. Dengan review pula, kita bisa merencanakan apa yang masih kurang dari materi yang sudah kita pelajari, sehingga dapat menentukan langkah dan memilih buku lain yang tepat untuk melengkapi materi yang sedang kita pelajari.
- Mengembangkan Materi, pengembangan materi ini adalah system pembelajaran lanjutan. Pengembangan materi dengan melihat hubungan materi yang sedang kita pelajari dengan materi-materi lain. Materi yang kita pelajari kemungkinan sama dengan materi yang sudah kita pelajari ataupun bertentangan. Dengan membandingkan materi-materi ini, kita bisa membuat sebuah kesimpulan-kesimpulan awal. Kalau bisa, kesimpulan-kesimpulan awal ini dibuat dalam bentuk list (catatan) untuk didiskusikan dengan teman-teman atau pendidik (tutor).
- Mengadakan diskusi, mendiskusikan materi sangat penting untuk melihat bagaimana orang lain memahami materi yang sedang dipelajari. Diskusi ini merupakan alat ukur pemahaman dan menyamakan persepsi. Kalaupun merupakan materi-materi yang sulit, alangkah baiknya dimediasi oleh seorang tutor (pendidik). Dalam diskusi berarti akan ada kegiatan bertukar pikiran yang dapat membantu anak untuk memecahkan kesulitan pada materi yang dimiliki.

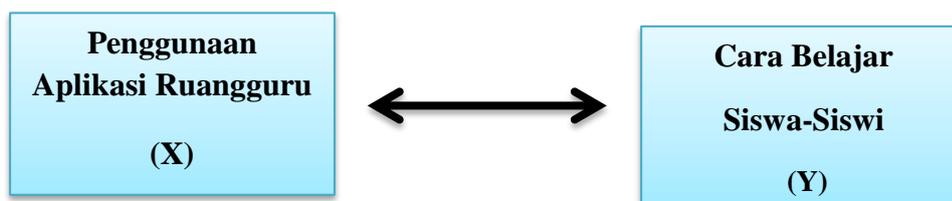
- Membuat kesimpulan, pembuatan kesimpulan adalah hal yang sangat penting sebagai hasil dari apa yang kita pelajari selama ini. Sebaiknya kesimpulan akhir ini ditulis secantik mungkin, agar dapat dibaca dan dijadikan referensi jika kita sedang mempelajari hal yang sama dikemudian hari. Bahkan kesimpulan bisa merupakan kisi-kisi/intisari dari sebuah materi.

Menurut Sudjana (2010:6), belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu, melalui melihat, mengamati, dan memahami, dengan tujuan agar terjadi perubahan tingkah laku pada diri individu tersebut. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap (Baharuddin dan Wahyuni, 2010:11-14). Bahwa “proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran” (Daryanto 2012:6). Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Berdasarkan beberapa defenisi yang telah di tulis diatas, cara belajar sebagai perubahan dimana akan dapat dilihat dan tidak peduli apakah hasil belajar tersebut bisa menghambat atau sebaliknya tidak menghambat proses adaptasi seseorang terhadap kebutuhan dengan masyarakat serta lingkungannya. Selain itu, belajar dipandang sebagai suatu proses perubahan manusia ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

2.7 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir untuk menjelaskan tentang hubungan variabel yang akan di jadikan tolak ukur. Disini peneliti untuk menjelaskan apa yang sedang diteliti yang dimaksudkan untuk menegaskan agar sesuai dengan sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, kerangka berfikir menggambarkan bagaimana hubungan media cara belajar terhadap siswa- siwi . Hasil belajar siswa-siswi dapat dilihat dari media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh media yang digunakan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam media pembelajaran sebaiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga penyampaian materi dalam suatu pembelajaran.

Media pembelajaran sebaiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga penyampaian materi menjadi alternatif untuk merangsang cara belajar terhadap siswa-siswi. Sedangkan manusia (narasumber), alat dan perlengkapan belajar merupakan sumber-sumber belajar yang termasuk media aplikasi pembelajaran. Dengan demikian media merupakan suatu hubungan antara para siswa-siswi dalam suatu media cara pembelajaran.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

Pada dasarnya setiap individu yang menggunakan media memiliki apakah ada hubungan tertentu dalam pemilihan media, salah satunya dalam memilih aplikasi yang akan digunakan. Pemilihan media dilakukan oleh individu karena adanya motif-motif tertentu. Kebutuhan ataupun motif individu berbeda-beda, begitu pula dengan kepuasan yang diperoleh. Dalam pendekatan uses and gratifications mengkaji mengenai mengapa individu memilih menggunakan media tertentu, dan mengenai apakah sebuah media sudah mampu memberikan kepuasan yang dicari oleh individu tersebut. Motif (Gratification Sought) yang menjadi dasar individu menggunakan sebuah media, akan menjadi variabel bebas (Independent Variabel) yang disimbolkan sebagai X, sedangkan cara belajar siswa-siswi (Gratification Obtained), menjadi variabel terikat (Dependent Variable) yang disimbolkan sebagai Y. Variabel-variabel tersebut akan diukur dengan menggunakan kuesioner.

2.8 HIPOTESIS

Hipotesis adalah dugaan sementara yang digunakan sebelum di lakukan penelitian (H_a) menyatakan hubungan antara variabel X dan Y. Berdasarkan pernyataan diatas maka terdapat dua variabel pokok dalam penelitian ini, yaitu:

- Variabel X : Pengelola Aplikasi Ruangguru
- Variabel Y : Cara Belajar Siswa-Siswi
- H_a : Ada hubungan antara penggunaan aplikasi ruang guru dengan cara belajar siswa-siswi SMP Negeri 42 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 METODE DAN LOKASI PENELITIAN

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang tepat sangat di perlukan dalam pelaksanaan suatu penelitian. Metode penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan penelitian sehingga penggunaan metode yang tepat, dengan tujuan penelitian dapat tercapai.

Metode penelitian atau sering disebut juga metodologi penelitian adalah sebuah desain atau rancangan penelitian. Menurut Nan Sudjana dan Ibrahim (2007:64) yang dimaksud dengan penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendesripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Pendekatan penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, Sugiono (2008: 14) menjelaskan :

metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, penelitian survey adalah suatu penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Singarimbun,

1995 : 3). Oleh sebab itu dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner.

3.1.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 42 Semarang tepatnya berada di Jalan Klipang Raya, Sendangmulyo Tembalang Semarang.

3.2 POPULASI DAN SAMPLE

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian. Menurut Sugiono (2008: 297) yang mengemukakan populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 42 Semarang yang berjumlah 108.

3.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian adalah suatu bagian dari populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:73). Jadi dalam penelitian ini, peneliti tidak mungkin mengambil sampel dari semua siswa yang berjumlah 108 siswa-siswi SMP Negeri 42 Semarang. Teknik pengambilan sampel menggunakan probably sampling dengan simple

random sampling yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi karena populasi dianggap homogen.

Populasi dikatakan homogen apabila unsur-unsur dari populasi yang diteliti memiliki sifat-sifat yang relatif seragam satu sama lainnya. Oleh karena itu, jumlah sampel yang ditentukan sebanyak 20% dari populasi. Jumlah seluruhnya adalah $20/100 \times 108 = 21,6$ jika dibulatkan menjadi 22. Jadi sampel penelitian ini sebanyak 22 orang siswa-siswi SMP Negeri 42 Semarang.

3.3 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian (Bungin, 2005:132). Data primer dalam penelitian kuantitatif dapat diperoleh dengan menyebarkan kuesioner yang berisi pertanyaan yang sudah tersedia pilihan jawaban kepada responden. Kelebihan dari kuesioner biasanya pertanyaan yang dirumuskan dapat lebih sistematis, terarah dan lebih cermat. Sedangkan kelemahan dari kuesioner – karena sifat pertanyaan yang bersifat tertutup maka lebih kaku, ruang lingkup lebih terbatas, kurang memberikan kesempatan yang luas kepada responden untuk memberikan jawaban karena jawaban tidak mendalam. Data primer dalam

penelitian ini diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner kepada para Siswa-siswi di SMP Negeri 42 Semarang.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan (Bungin, 2005:132). Data sekunder dapat berupa catatan, buku, majalah, internet, dsb. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku, jurnal, internet dan lain-lain.

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Kuisisioner

Kuisisioner yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan menggunakan seperangkat daftar pertanyaan yang telah di susun dan kemudian disebarikan kepada responden untuk memperoleh data yang diperlukan. Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016:142).

Diharapkan dengan angket ini peneliti dapat menggali banyak informasi dari subjek yang berkaitan secara langsung dengan masalah penelitian yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang tinggal dipilih oleh responden.

Responden tidak bisa memberikan jawaban atau respon lain kecuali yang telah tersedia sebagai alternatif jawaban. Pada penelitian ini peneliti menyebarkan kuesioner kepada seluruh siswa-siswi SMP Negeri 42 Semarang dan kemudian akan diisi dan dijawab oleh siswa – siswi tersebut.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada (Sugiyono, 2005:83).

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data menurut Ibnu Hajar (1996 :160) adalah merupakan alat ukur yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variable dan karakteristik yang objektif. Skala pengukuran yang dipakai adalah Skala Likert.

Menurut Sugiyono (2004 : 86) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Fenomena sosial disini telah ditetapkan sebagai variabel penelitian. Kemudian indikator

tersebut di jadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Pernyataan yang dijawab oleh responden mendapat nilai sesuai dengan alternatif jawaban yang bersangkutan. Kriteria penelian dari pernyataan tersebut dengan sebagai berikut :

Pernyataan positif

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Netral atau Tidak Tahu(N)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Berikut digambarkan rentang skala pada model Likert:

Rentang Skala Likert

Pernyataan Sikap	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	5	4	3	2	1

Tabel 3.1 Rentang Skala Likert

3.5 Definisi Koseptual dan Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Koseptual

Penggunaan aplikasi ruang guru di kalangan pelajar menunjukkan bahwa hubungan semakin memberikan dampak yang akan digunakan dalam menggunakan pesan – pesan dengan apa yang mereka pelajari dalam meliha suatu tayangkan. Pesan tersebut

biasanya berhubungan dengan intensitas penggunaan media aplikasi ruangguru, kegiatan yang dilakukan selama menggunakan aplikasi ruang guru, dan seberapa pengguna aplikasi ruangguru

Penggunaan jejaring media sosial adalah suatu sarana atau wadah bagaimana dalam penggunaannya tersebut dalam hubungan penggunaannya terutama bagi pelajar dalam sebuah keberhasilan suatu pendidikan dan tempat belajar bagi siswa-siswi.

3.5.2 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Pada penelitian ini variable yang diteliti yaitu variabel pengelola aplikasi ruangguru (X) dan variable cara belajar siswa-siswi (Y), yang sebagaimana disajikan dalam tabel:

VARIABEL	INDIKATOR
Variabel (X) Penggunaan Aplikasi Ruangguru	a. Fitur ruang belajar b. Fitur ruang less online c. Fitur ruang digitalbootcamp ruang guru d. Fitur ruang uji e. Fitur ruang les f. Fitur ruang baca

Variabel (Y) Cara Belajar Siswa-Siswi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengatur waktu belajar b. Memilih tempat belajar c. Penggunaan sarana dan prasarana belajar d. Membuat review materi e. Mengembangkan materi f. Mengadakan diskusi yang di pelajari g. Membuat kesimpulan
-------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 3.2 Definisi Operasional Varabel

3.6 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Uji Validitas

Terdapat dua persyaratan minimal yang harus di penuhi oleh instrumen penelitian, yaitu validitas dan reliabilitas. Sebuah instrumen dikatakan baik jika mampu mengukur apa yang di inginkan dan dapat menangkap data variabel yang di teliti secara cepat. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Sugiono, 2004 137).

Uji validitas dapat dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor nilai masing-masing butir pertanyaan dengan total nilai skor, sehingga alat ukur benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya di ukur. Untuk mengetahui tingkat validasi suatu instrumen, dapat digunakan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus Product Moment dari Pearson dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- X : Nilai dari item (pertanyaan)
- Y : Nilai dari total item
- N : Banyaknya responden atau sampel penelitian

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah:

- 1) Jika nilai r hitung > r tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan dalam angket berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item angket dinyatakan valid).
- 2) Jika nilai r hitung < r tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan dalam angket tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item angket dinyatakan tidak valid).

3.6.2 Uji Realibilitas

Realibilitas menurut Arikunto (2006:178) realibilitas menunjuk pada satupengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji realibilitas adalah ketetapan/kaejegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurinya, artinya kapanpun alat itu digunakan maka akan memberikan hasil ukur yang sama.

Metode uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas internal consistency atau internal consistency method dengan menggunakan Cronbach's Alpha. Menurut Ronny Kountur (2009:168) "Cronbach alpha (α) merupakan teknik pengujian reliabilitas suatu instrumen berupa kuesioner untuk mengukur laten variabel yang paling sering digunakan karena dapat digunakan pada kuesioner yang jawaban atau tanggapannya lebih dari dua pilihan."

Menurut Zainal Arifin (2011: 249) "teknik ini tidak hanya digunakan untuk tes dengan dua pilihan, tetapi penerapannya lebih luas, seperti menguji skala pengukuran sikap dengan tiga, lima atau tujuh pilihan." Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Rumus Alpha Cronbach (Sugiono, 2008) sebagai berikut :

$$\alpha = \left(\frac{R}{R-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keteranag :

USM

α : cronbach's Alpha

R : Jumlah butir soal

σ_b^2 : Variasi butir soal

σ_1^2 : Variasi skor total

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah:

- 1) Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan dalam angket berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item angket dinyatakan reliabel).
- 2) Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan dalam angket tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item angket dinyatakan tidak reliabel).

3.7 Analisis Data

Setelah melakukan penelitian di lapangan dan mengumpulkan data-data, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan analisis data. Analisis data menurut Patton dalam Iqbal Hasan (2010: 29) adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.

Data yang di kumpulkan merupakan data yang masih bersifat mentah karena masih berupa uraian deskriptif mengenai subjek deskriptif mengenai subjek yang diteliti seperti pengetahuan, pengalaman, pendapat maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Data tersebut kemudian dianalisis sehingga lebih memiliki makna. Tujuan dari analisis data adalah menyederhanakan seluruh data yang terkumpul, menyajikanya dalam susunan yang sistematis, kemudian mengolah dan menafsirkan atau

memaknai data yang sebelumnya telah dikumpulkan. Menurut Sugiyono (2008: 207) ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu:

1. Mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden
2. Mentabulasi data berdasarkan variabel dan seluruh responden
3. Menyajikan data tiap variabel yang diteliti
4. Melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan
5. Melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan. Teknik analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis yang diajukan serta untuk menjawab rumusan masalah. Pada penelitian ini digunakan analisis korelasi, uji koefisien korelasi dimaksudkan agar dapat menentukan keeratan hubungan dua variabel yang diteliti. Sedangkan analisis regresi dimaksudkan untuk mengetahui bentuk hubungan variabel Y terhadap nilai variabel.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat, variabel bebas atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Artinya kriteria berdistribusi normal apabila tampilan grafiknya menunjukkan pola penyebaran disekitar garis diagonal dan mengikuti

arah garis diagonal (Ghozali, 2001:74). Apa konsekuensinya jika model tidak mempunyai residual yang berdistribusi normal .

Cara yang lebih representatif adalah uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka model atau variabel yang digunakan dalam penelitian memiliki distribusi normal
- b. Jika signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka model atau variabel yang digunakan dalam penelitian tidak berdistribusi normal.

3.7.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah kesimpulan pada sampel dapat berlaku untuk populasi atau dapat digeneralisasi (Priyatno, 2010:9). Dengan kata lain, melalui uji hipotesis akan dapat dibuktikan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hubungan (asosiasi/korelasi) pada dasarnya adalah teknik statistik yang melihat ada tidaknya keterkaitan antara satu variabel dan variabel lain (Eriyanto, 2011:349).

Uji hubungan akan menghasilkan angka yang disebut koefisien korelasi antar variabel. Angka korelasi selalu menunjukkan dua hal, yaitu arah hubungan dan kekuatan hubungan. Untuk kekuatan hubungan, nilai koefisien korelasi berada diantara -1 dan 1, sedangkan untuk arah dinyatakan dalam bentuk positif (+) dan negatif (-).

Tingkat korelasi dan kekuatan hubungan antar variabel (Siregar, 2012) ditunjukkan pada tabel berikut ini:

No	Nilai Korelasi (r)	Tingkat Hubungan
1.	0,000-0,199	Sangat Lemah
2.	0,200-0,399	Lemah
3.	0,400-0,599	Cukup
4.	0,600-0,799	Kuat
5.	0,800-0,100	Sangat Kuat

Tabel 3.3 Tingkat Korelasi Dan Kekuat Hubungan

Sebagaimana telah diuraikan diatas bahwa variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala ordinal, maka uji hubungan yang dipakai adalah korelasi tata jenjang Spearman dengan rumus:

$$rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

Rho = Koefisien korelasi tata jenjang spearman

1 = Angka 1, bilangan konstan

6 = Angka 6, bilangan konstan

D = Perbedaan antara pasangan jenjang

Σ = Sigma atau symbol

N = Jumlah individu dalam sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 GAMBARAN LOKASI, WAKTU DAN SUBJEK PENELITIAN

SMP Negeri 42 Semarang merupakan salah Sekolah Menengah Pertama yang ada di JL. Klipang Raya, Sendangmulyo Tembalang Semarang Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Sama dengan SMP pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMP 42 Semarang di tempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas VII sampai Kelas IX.

Sejarah SMP Negeri 42 Semarang yang cukup masih baru di kalangan SMP di Kota Semarang namun sudah memiliki akreditasi yang sangat bagus. Sekolah yang berada Jl. Klipang, Sendangmulyo, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah. Dengan di Kepala sekolah Drs. Mohammad Hadi Utomo, M.pd. Dengan identitas sekolah SMP Negeri 42 Semarang SK Pendirian sekolah dengan nomer 421.3/637/2014.

SMP Negeri 42 Semarang terdiri dari 3 jenjang kelas yaitu kelas VII, VIII dan XI. Berdasarkan data statistik sekolah ini memiliki 18 kelas masing-masing tiap jenjang dari kelas A sampai G dengan jumlah keseluruhan 769 siswa. Berdirinya sekolah ini adapun visi misi yang akan dicapai yaitu:

- VISI

BERIMAN, BERILMU, BERAKHLAK MULIA, DAN
BERWAWASAN LINGKUNGAN

- MISI

1. Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama yang dianut sebagai sumber kearifan dalam bertindak.
2. Melaksanakan pengelolaan pendidikan secara efektif sehingga siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
3. Menggali dan menumbuhkan keunggulan kompetensi warga sekolah secara maksimal.
4. Mengembangkan gagasan-gagasan pendidikan yang kreatif dan inovatif.
5. Memberikan keteladanan budi pekerti yang luhur melalui pembiasaan yang bersumber pada kearifan lokal.
6. Meningkatkan kedisiplinan siswa sebagai dasar pengembangan karakter peserta didik.
7. Meningkatkan upaya kesadaran melestarikan keanekaragaman hayati, serta ikut serta penanganan pencemaran lingkungan sekolah.

4.2 Ruang Guru

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

1. Ruang belajar 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. Ruang lesonline 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.
3. 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 Ruang guru.
4. Ruang uji 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.

5. Ruang les 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.
6. Ruang Baca adalah merupakan dimana di dalam fitur ruang baca menyediakan berbagai macam bacaan pelajaran sesuai dari kebutuhan pengguna sie pembaca tersebut. Mulai dari bahasa indonesia, ipa, geografi dan sejarah. Berbagai informasi mengenai ujian nasional maupun jadwal ujian nasional berbasis komputer (UNBK) serta prediksi soal-soal mengenai (SMBTN).

4.3 DESKRIPSI HASIL PENELITIAN ANALISIS KUANTITATIF

Penelitian ini dilakukan dengan penyebaran kuesioner dari beberapa indikator yang terkait. Hasil data angket dari 22 siswa sebagai responden di deskripsikan dalam variabel penelitian yaitu penggunaan media penggunaan aplikasi ruang guru (X) dan cara belajar siswa siswa-siswi SMP Negeri 42 Semarang (Y). Analisis kuantitatif terdiri dari uji instrumen (Validitas dan Realibilitas instrumen), menganalisis data, Uji Normalitas, Korelasi Rank Spearman. Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana “Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang”. Pengelolahan data di lakukan dengan

menggunakan perangkat lunak (*software*) SPSS (*Statistika Product and Service Solution*) 23.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Ruang Guru Merupakan Media Pembelajaran.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	14	63,6	63,6	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil analisis tabel ruang guru merupakan media pembelajaran hasil pembelajaran berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa dari 22 siswa mengatakan 1 siswa (4,5%) penggunaan ruang guru merupakan media pembelajaran tidak setuju, 14 siswa (63,3%) mengatakan penggunaan ruang guru merupakan media pembelajaran setuju, 5 siswa (31,8%) mengatakan penggunaan ruang guru merupakan media pembelajaran sangat setuju.

USM

Tabel 4.2 Ruang Guru Dipakai Sebagai Media Pembelajaran Di Kelas Dan Di Luar Rumah.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	14	63,6	63,6	72,7
	Sangat Setuju	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel Ruang Guru dipakai sebagai media pembelajaran di kelas dan di luar rumah berdasarkan indikator dari setiap

kuesioner bahwa dari 22 siswa mengatakan 2 siswa (9,1%) Ruang Guru dipakai sebagai media pembelajaran di kelas dan di luar rumah tidak setuju, 14 siswa (63.6%) mengatakan Ruang Guru dipakai sebagai media pembelajaran di kelas dan di luar rumah setuju, 6 siswa (27,3%) mengatakan Ruang Guru dipakai sebagai media pembelajaran di kelas dan di luar rumah sangat setuju.

Tabel 4.3 Informasi Yang Saya Akses Untuk Latihan Soal Serta Pembahasan Lengkap Dan Jelas Memudahkan Untuk Di Pahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel informasi yang saya akses untuk latihan soal serta pembahasan lengkap dan jelas memudahkan untuk di pahami berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa mengatakan 14 siswa (63,6%) tabel informasi yang saya akses untuk latihan soal serta pembahasan lengkap dan jelas memudahkan untuk di pahami setuju, 8 siswa (36,4%) tabel informasi yang saya akses untuk latihan soal serta pembahasan lengkap dan jelas memudahkan untuk di pahami sangat setuju.

Berdasarkan hasil tabel Bisa memilih guru untuk membantu dalam kegiatan belajar berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa mengatakan 21 siswa (95,5%) bisa memilih guru untuk membantu dalam kegiatan belajar

Tabel 4.4 Bisa Memilih Guru Untuk Membantu Dalam Kegiatan Belajar.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	21	95,5	95,5	95,5
	Sangat Setuju	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

setuju, 1 siswa (4,5 %) bisa memilih guru untuk membantu dalam kegiatan belajar sangat setuju.

Tabel 4.5 Memanfaatkan Fitur Untuk Bertanya Jika Ada Materi Serta Soal Yang Tidak Faham.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	12	54,5	54,5	59,1
	Sangat Setuju	9	40,9	40,9	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel memanfaatkan fitur untuk bertanya jika ada materi serta soal yang tidak faham berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 1 siswa (4,4%) memanfaatkan fitur untuk bertanya jika ada materi serta soal yang tidak faham tidak setuju, 12 siswa (54,4%) memanfaatkan fitur untuk bertanya jika ada materi serta soal yang tidak faham setuju, 9 siswa (49,9%) memanfaatkan fitur untuk bertanya jika ada materi serta soal yang tidak faham sangat setuju.

Tabel 4.6 Fitur Ruang Digitalbootcamp Yang Tersedia Di Aplikasi Ruang Guru Sebagai Sarana Belajar Berbagai Latihan Soal, Materi Belajar Yang Kreatif Serta Menyediakan Tryout Terbuka.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	14	63,6	63,6	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel Fitur ruang Digitalbootcamp yang tersedia di aplikasi Ruang Guru sebagai sarana belajar berbagai latihan soal, materi belajar yang kreatif serta menyediakan tryout terbuka berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 1 siswa (4,5%) tabel Fitur ruang Digitalbootcamp yang tersedia di aplikasi Ruang Guru sebagai sarana belajar berbagai latihan soal, materi belajar yang kreatif serta menyediakan tryout terbuka tidak setuju, 14 siswa (63,6%) tabel Fitur ruang Digitalbootcamp yang tersedia di aplikasi Ruang Guru sebagai sarana belajar berbagai latihan soal, materi belajar yang kreatif serta menyediakan tryout terbuka setuju, 7 siswa (31,8%) sangat setuju.

Tabel 4.7 Digitalbootcamp Setiap Grup Belajar Yang Terdiri 20 Siswa Menyediakan 1 Tutor.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	19	86,4	86,4	90,9
	Sangat Setuju	2	9,1	9,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel digitalbootcamp setiap grup belajar yang terdiri 20 siswa menyediakan 1 tutor berdasarkan indikator dari setiap

kuesioner bahwa 22 siswa, 1 siswa (4,5%) digitalbootcamp setiap grup belajar yang terdiri 20 siswa menyediakan 1 tutor tidak setuju, 19 siswa (86,4%) digitalbootcamp setiap grup belajar yang terdiri 20 siswa menyediakan 1 tutor setuju, 19 siswa (86,4%) digitalbootcamp setiap grup belajar yang terdiri 20 siswa menyediakan 1 tutor sangat setuju, 2 siswa (9,1%) digitalbootcamp setiap grup belajar yang terdiri 20 siswa menyediakan 1 tutor sangat setuju.

Tabel 4.8 Soal Latihan Yang Di Berikan Sesuai Dengan Materi Yang Terdapat Pada Ruang Guru.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	9	40,9	40,9	54,5
	Sangat Setuju	10	45,5	45,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel soal latihan yang di berikan sesuai dengan materi yang terdapat pada Ruang Guru berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 3 siswa (13,6%) soal latihan yang di berikan sesuai dengan materi yang terdapat pada Ruang Guru tidak setuju, 9 siswa (40,9%) soal latihan yang di berikan sesuai dengan materi yang terdapat pada Ruang Guru setuju, 10 siswa (45,5%) soal latihan yang di berikan sesuai dengan materi yang terdapat pada Ruang Guru sangat setuju.

Tabel 4.9 Fitur Ruang Uji Untuk Melatih Mengerjakan Soal-Soal Ujian Untuk Menambah Pengetahuan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel Fitur Ruang Uji untuk melatih mengerjakan soal-soal ujian untuk menambah pengetahuan berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 14 siswa (63,6%) Fitur Ruang Uji untuk melatih mengerjakan soal-soal ujian untuk menambah pengetahuan setuju, 8 siswa (36,4%) Fitur Ruang Uji untuk melatih mengerjakan soal-soal ujian untuk menambah pengetahuan sangat setuju.

Tabel 4.10 Lebih Suka Membaca Materi Di Ruang Guru Dari Pada Di Buku.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	18,2	18,2	18,2
	Setuju	13	59,1	59,1	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel lebih suka membaca materi di Ruang Guru dari pada di buku berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 4 siswa (18,8%) lebih suka membaca materi di Ruang Guru dari pada di buku tidak setuju, 13 siswa (59,1%) lebih suka membaca materi di Ruang Guru dari pada di buku setuju, 5 siswa (22,7%) lebih suka membaca materi di Ruang Guru dari pada di buku sangat setuju.

4.11 Media Pembelajaran Ruang Guru Membantu Saya Untuk Mengatur Waktu Belajar Mandiri.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	15	68,2	68,2	72,7
	Sangat Setuju	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel fitur ruang baca saya bisa mencari bahan bacaan apa saja di dalam fitur tersebut dan mempermudah mencarinya serta dimana saja bisa digunakan berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 1 siswa (4,5%) fitur ruang baca saya bisa mencari bahan bacaan apa saja di dalam fitur tersebut dan mempermudah mencarinya serta dimana saja bisa digunakan tidak setuju, 15 siswa (68,2%) fitur ruang baca saya bisa mencari bahan bacaan apa saja di dalam fitur tersebut dan mempermudah mencarinya serta dimana saja bisa digunakan setuju, 6 siswa (27,3%) fitur ruang baca saya bisa mencari bahan bacaan apa saja di dalam fitur tersebut dan mempermudah mencarinya serta dimana saja bisa digunakan sangat setuju.

Tabel 4.12 Media Pembelajaran Ruang Guru Membantu Saya Untuk Mengatur Waktu Belajar Mandiri.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel media pembelajaran Ruang Guru membantu saya untuk mengatur waktu belajar Mandiri berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 14 siswa (63,6%) media pembelajaran

Ruang Guru membantu saya untuk mengatur waktu belajar Mandiri setuju, 8 siswa (36,4%) media pembelajaran Ruang Guru membantu saya untuk mengatur waktu belajar Mandiri sangat setuju.

Tabel 4.13 Aktifitas Dapat Berjalan Dengan Baik, Saya Menyusun Rencana Terlebih Dahulu Sebelum Melakukanya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
Setuju	16	72,7	72,7	77,3
Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel aktifitas dapat berjalan dengan baik, saya menyusun rencana terlebih dahulu sebelum melakukannya berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 1 siswa (4,5 %) aktifitas dapat berjalan dengan baik, saya menyusun rencana terlebih dahulu tidak setuju, 16 siswa (72,7%) aktifitas dapat berjalan dengan baik, saya menyusun rencana terlebih dahulu setuju, 5 siswa (22,7%) aktifitas dapat berjalan dengan baik, saya menyusun rencana terlebih dahulu sangat setuju.

Tabel 4.14. Mengevaluasi Kegiatan Yang Telah Di Lakukan, Sehingga Kejiata-Kegiatan Berikutnya Dapat Berjalan Dengan Baik.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	15	68,2	68,2	68,2
Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel aktifitas Mengevaluasi kegiatan yang telah di lakukan, sehingga kejiata-kegiatan berikutnya dapat berjalan dengan

baik berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 15 siswa (68,2%) mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan, sehingga kegiatan-kegiatan berikutnya dapat berjalan dengan baik setuju, 7 siswa (31,8%) mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan, sehingga kegiatan-kegiatan berikutnya dapat berjalan dengan baik sangat setuju,

Tabel 4.15 Dengan Belajar Menggunakan Aplikasi Ruang Guru Bisa Dilakukan Dimana Saja.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	15	68,2	68,2	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel dengan belajar menggunakan aplikasi Ruang Guru bisa dilakukan dimana saja berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 15 siswa (68,2%) belajar menggunakan aplikasi Ruang Guru bisa dilakukan dimana saja setuju, 7 siswa (31,8%) belajar menggunakan aplikasi Ruang Guru bisa dilakukan dimana saja sangat setuju.

Tabel 4.16 Tidak Ada Kendala Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Ruang Guru.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	18,2	18,2	18,2
	Setuju	10	45,5	45,5	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran ruang guru berdasarkan indikator dari setiap kuesioner

bahwa 22 siswa, 4 siswa (18,2%) hasil tabel tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran ruang guru tidak setuju, 10 siswa (45,5%) hasil tabel tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran ruang guru setuju. 8 siswa (36,4%) hasil tabel tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran ruang guru sangat setuju.

Tabel 4.17 Layanan Platform Belajar Online Ruang Guru Membangkitkan Minat Belajar Siswa.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	14	63,6	63,6	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel Layanan platform belajar online Ruang Guru membangkitkan minat belajar siswa berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 3 siswa (13,6%) Layanan platform belajar online Ruang Guru membangkitkan minat belajar siswa tidak setuju, 14 siswa (63,6%) Layanan platform belajar online Ruang Guru membangkitkan minat belajar siswa setuju, 5 siswa (22,7%) Layanan platform belajar online Ruang Guru membangkitkan minat belajar siswa sangat setuju.

Tabel 4.18 Termotivasi Belajar Jika Pembelajaran Di Kelas Di Kolaborasikan Dengan Menggunakan Ruang Guru.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	11	50,0	50,0	59,1
	Sangat Setuju	9	40,9	40,9	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel termotivasi belajar jika pembelajaran di kelas di kolaborasikan dengan menggunakan Ruang Guru berdasarkan

indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 2 SISWA (9,1%) termotivasi belajar jika pembelajaran di kelas di kolaborasikan dengan menggunakan Ruang Guru tidak setuju, 11 siswa (50,0%) termotivasi belajar jika pembelajaran di kelas di kolaborasikan dengan menggunakan Ruang Guru setuju, 9 siswa (40,9%) termotivasi belajar jika pembelajaran di kelas di kolaborasikan dengan menggunakan Ruang Guru sangat setuju.

Tabel 4.19 Adanya Sarana Dan Prasarana Yang Mendukung, Dapat Membantu Mempermudah Ketika Waktu Belajar.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel adanya sarana dan prasarana yang mendukung, dapat membantu mempermudah ketika waktu belajar berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 14 siswa (63,6%) adanya sarana dan prasarana yang mendukung, dapat membantu mempermudah ketika waktu belajar setuju, 8 siswa (36,4%) adanya sarana dan prasarana yang mendukung, dapat membantu mempermudah ketika waktu belajar sangat setuju.

Tabel 4.20 Adanya Layanan Ruang Guru Membantu Saya Mempermudah Untuk Membuat Review Materi Untuk Bahan Pembelajaran.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	17	77,3	77,3	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel adanya layanan Ruang Guru membantu saya mempermudah untuk membuat review materi untuk bahan pembelajaran berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 17 siswa (77,3%) adanya layanan Ruang Guru membantu saya mempermudah untuk membuat review materi untuk bahan pembelajaran setuju, 5 siswa (22,7%) adanya layanan Ruang Guru membantu saya mempermudah untuk membuat review materi untuk bahan pembelajaran sangat setuju.

Tabel 4.21 Materi Yang Di Berikan Di Aplikasi Ruang Guru Membuat Saya Lebih Jelas Memahami Materi.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	15	68,2	68,2	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel materi yang di berikan di aplikasi Ruang Guru membuat saya lebih jelas memahami materi berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 2 siswa (9,1%) materi yang di berikan di aplikasi Ruang Guru membuat saya lebih jelas memahami materi tidak setuju, 15 siswa (68,2%) materi yang di berikan di aplikasi Ruang Guru membuat saya lebih jelas memahami materi setuju, 5 siswa (22,7%) aplikasi Ruang Guru membuat saya lebih jelas memahami materi sangat setuju.

Tabel 4.22 Saya Belajar Mengerjakan Pelajaran Yang Saya Kerjakan Saya Mengulangi Kembali Untuk Menjawab Soal Tersebut.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	16	72,7	72,7	72,7
	Sangat Setuju	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel saya belajar mengerjakan pelajaran yang saya kerjakan saya mengulangi kembali untuk menjawab soal tersebut materi berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 16 siswa (72,7%) saya belajar mengerjakan pelajaran yang saya kerjakan saya mengulangi kembali untuk menjawab soal tersebut setuju, 6 siswa (27,3%) saya belajar mengerjakan pelajaran yang saya kerjakan saya mengulangi kembali untuk menjawab soal tersebut sangat setuju.

Tabel 4.23 Merasa Mudah Dalam Mengembangkan Materi Dalam Menggunakan Aplikasi Ruang Guru, Dalam Pencapaian Tujuan Mengembangkan Materi Dan Hasil belajar Dengan Baik.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	13	59,1	59,1	72,7
	Sangat Setuju	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel merasa mudah dalam mengembangkan materi dalam menggunakan Aplikasi Ruang Guru, dalam pencapaian tujuan mengembangkan materi dan hasil belajar dengan baik materi berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 3 siswa (13,6%) merasa mudah dalam mengembangkan materi dalam menggunakan Aplikasi Ruang

Guru, dalam pencapaian tujuan mengembangkan materi dan hasil belajar dengan baik tidak setuju, 13 siswa (59,1%) merasa mudah dalam mengembangkan materi dalam menggunakan Aplikasi Ruang Guru, dalam pencapaian tujuan mengembangkan materi dan hasil belajar dengan baik setuju, 6 siswa (27,3%) merasa mudah dalam mengembangkan materi dalam menggunakan Aplikasi Ruang Guru, dalam pencapaian tujuan mengembangkan materi dan hasil belajar dengan baik sangat setuju.

Tabel 4.24 Memakai Cara Sendiri Untuk Mempermudah Saat Memahami Dan Mengerjakan Soal Saat Belajar.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	10	45,5	45,5	59,1
	Sangat Setuju	9	40,9	40,9	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel memakai cara sendiri untuk mempermudah saat memahami dan mengerjakan soal saat belajar berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 3 siswa (13,6%) memakai cara sendiri untuk mempermudah saat memahami dan mengerjakan soal saat belajar tidak setuju, 10 siswa (45,5%) memakai cara sendiri untuk mempermudah saat memahami dan mengerjakan soal saat belajar setuju, 9 siswa (40,9) memakai cara sendiri untuk mempermudah saat memahami dan mengerjakan soal saat belajar sangat setuju.

Tabel 4.25 Mengulang-Ulang Bahan Yang Saya Pelajari Sambil Memeriksa Kembali Bagian-Bagian Yang Masih Kurang Jelas.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	17	77,3	77,3	86,4
	Sangat Setuju	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel mengulang-ulang bahan yang saya pelajari sambil memeriksa kembali bagian-bagian yang masih kurang jelas berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 2 siswa (9,1%) mengulang-ulang bahan yang saya pelajari sambil memeriksa kembali bagian-bagian yang masih kurang jelas tidak setuju, 17 siswa (77,3%) mengulang-ulang bahan yang saya pelajari sambil memeriksa kembali bagian-bagian yang masih kurang jelas setuju, 3 siswa (3,6%) mengulang-ulang bahan yang saya pelajari sambil memeriksa kembali bagian-bagian yang masih kurang jelas sangat setuju.

Tabel 4.26 Memanfaatkan Forum Diskusin, Karena Lebih Variatif Sehingga Tidak Membosankan Pada Saat Berdiskusi Agar Mempermudah Suatu Pembelajaran.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	13	59,1	59,1	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel memanfaatkan forum diskusin, karena lebih variatif sehingga tidak membosankan pada saat berdiskusi agar

mempermudah suatu pembelajaran memanfaatkan forum diskusi, karena lebih variatif sehingga tidak membosankan pada saat berdiskusi agar mempermudah suatu pembelajaran berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 2 siswa (9,1%) memanfaatkan forum diskusi, karena lebih variatif sehingga tidak membosankan pada saat berdiskusi agar mempermudah suatu pembelajaran tidak setuju, 13 siswa (59,1%) memanfaatkan forum diskusi, karena lebih variatif sehingga tidak membosankan pada saat berdiskusi agar mempermudah suatu pembelajaran setuju, 7 siswa (31,8%) memanfaatkan forum diskusi, karena lebih variatif sehingga tidak membosankan pada saat berdiskusi agar mempermudah suatu pembelajaran sangat setuju.

Tabel 4.27 Semangat Mengerjakan Tugas Dengan Mempersiapkan Sumber-Sumber Pada Saat Belajar Untuk Dibutuhkan Dalam Mengerjakan Tugas Dan Sebagai Sarana Belajar.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	17	77,3	77,3	77,3
Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel semangat mengerjakan tugas dengan mempersiapkan sumber-sumber pada saat belajar untuk dibutuhkan dalam mengerjakan tugas dan sebagai sarana belajar berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 17 siswa (77,3%) semangat mengerjakan tugas dengan mempersiapkan sumber-sumber pada saat belajar untuk dibutuhkan dalam mengerjakan tugas dan

sebagai sarana belajar setuju, 5 siswa (22,7%) semangat mengerjakan tugas dengan mempersiapkan sumber-sumber pada saat belajar untuk dibutuhkan dalam mengerjakan tugas dan sebagai sarana belajar sangat setuju.

Tabel 4.28 Menyelesaikan Tugas Yang Di Berikan Sangat Mendorong Saya Supaya Aktif Dalam Diskusi Yang Dilakukan Apa Yang Sedang Pelajari.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
Setuju	14	63,6	63,6	77,3
Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel menyelesaikan tugas yang di berikan sangat mendorong saya supaya aktif dalam diskusi yang dilakukan apa yang sedang pelajari berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 3 siswa (13,6%) menyelesaikan tugas yang di berikan sangat mendorong saya supaya aktif dalam diskusi yang dilakukan apa yang sedang pelajari tidak setuju, 14 siswa (63,6%) menyelesaikan tugas yang di berikan sangat mendorong saya supaya aktif dalam diskusi yang dilakukan apa yang sedang pelajari setuju, 5 siswa (22,7%) menyelesaikan tugas yang di berikan sangat mendorong saya supaya aktif dalam diskusi yang dilakukan apa yang sedang pelajari sangat setuju.

Tabel 4.29 Layanan Platform Belajar Online Ruang Guru Mempermudah Pada Saat Belajar Untuk Mencari Kesimpulan Dalam Materi Pembelajaran.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	18	81,8	81,8	95,5
	Sangat Setuju	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel layanan platform belajar online Ruang Guru mempermudah pada saat belajar untuk mencari kesimpulan dalam materi pembelajaran pelajari berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 3 siswa (13,6%) layanan platform belajar online Ruang Guru mempermudah pada saat belajar untuk mencari kesimpulan dalam materi pembelajaran tidak setuju, 18 siswa (81,8%) layanan platform belajar online Ruang Guru mempermudah pada saat belajar untuk mencari kesimpulan dalam materi pembelajaran setuju, 1 siswa (4,5%) layanan platform belajar online Ruang Guru mempermudah pada saat belajar untuk mencari kesimpulan dalam materi pembelajaran sangat setuju.

Tabel 4.30 Mencatat Dan Merangkum Bagian Apa Saja Yang Menurut Saya Itu Penting Dalam Saat Belajar.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	15	68,2	68,2	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tabel mencatat dan merangkum bagian apa saja yang menurut saya itu penting dalam saat belajar berdasarkan indikator dari setiap kuesioner bahwa 22 siswa, 15 siswa (68,2%) mencatat

dan merangkum bagian apa saja yang menurut saya itu penting dalam saat belajar setuju, 7 siswa (31,8%) mencatat dan merangkum bagian apa saja yang menurut saya itu penting dalam saat belajar sangat setuju.

4.3.1 UJI VALIDITAS

Pengujian validitas instrumen penelitian di lakukan dengan rumus Product Moment (Pearson) antara masing-masing item yang mengukur suatu skala dengan skor total skala tersebut. Kriteria yang di gunakan adalah bila nilai koefisien korelasi item total lebih besar dari nilai r_{table} , maka item yang bersangkutan dapat dinyatakan valid atau apabila nilai probabilitas korelasi (sig.(2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikan (α) sebesar 0,05. (singarimbundan sofian efendi,1995:123).

Untuk respon den berjumlah 22, dapat di peroleh derajat bebas (df) sebesar $N-2$ ($22-2=20$). Untuk $df=20$, di peroleh nilai r_{table} sebesar 0,4227. Nilai r_{table} ini selanjutnyadi gunakan untuk kriteria validias item-item kuesioner. Untuk dapat dinyatakan valid atau tidak valid koefisien korelasi item total harus lebih besar dari 0,4227.

No.Item	r_{hitung}	r_{table}	Keterangan
1	0,725	0,4227	V
2	0,230	0,4227	T
3	0,551	0,4227	V
4	0,049	0,4227	T
5	0,845	0,4227	V
6	0,916	0,4227	V
7	0,603	0,4227	V
8	0,639	0,4227	V

9	0,648	0,4227	V
10	0,197	0,4227	T
11	0,588	0,4227	V
12	0,507	0,4227	V
13	0,717	0,4227	V
14	0,593	0,4227	V
15	0,593	0,4227	V
16	0,497	0,4227	V
17	0,396	0,4227	T
18	0,872	0,4227	V
19	0,825	0,4227	V
20	0,711	0,4227	V
21	0,734	0,4227	V
22	0,444	0,4227	V
23	0,273	0,4227	T
24	0,489	0,4227	V
25	0,166	0,4227	T
26	0,801	0,4227	V
27	0,711	0,4227	V
28	0,425	0,4227	V
29	0,278	0,4227	T
30	0,072	0,4227	T

Tabel 4.31 Hasil Uji Validitas

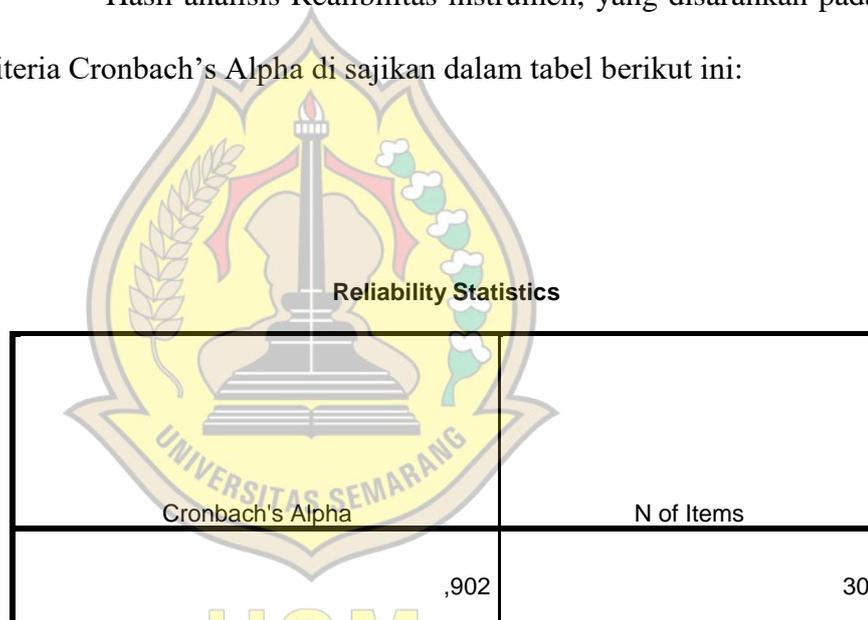
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua item instrumen penelitian yang dinyatakan valid terdapat di pada instrumen berjumlah 22 sedangkan instrumen yang dinyatakan tidak valid berjumlah 8, karena ada item yang tidak memiliki nilai r item-total yang lebih besar dari r tabel dan data yang di peroleh dapat dianalisis lebih lanjut untuk pengujian hipotesis.

4.3.2 UJI REALIBILITAS

Pengujian realibilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan Cronbach's Alpha. Uji signifikan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 artinya instrumen dapat dikatakan reliabel bila nilai

Alpha lebih besar dari r kritis product moment. Atau bisa menggunakan batasan tertentu seperti 0,4227. Menurut sekaran (Priyatno, 2008:26), realibilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik setelah di uji validitasnya maka item-item yang tidak valid di hilangkan dan yang valid di masukan dalam uji Realibilitas.

Hasil analisis Realibilitas instrumen, yang disarankan pada kriteria Cronbach's Alpha di sajikan dalam tabel berikut ini:



Cronbach's Alpha	N of Items
,902	30

Tabel 4.32 Hasil Uji Realibilitas

Jika nilai r hitung (0,902) > r tabel (0,4227), maka item pertanyaan atau pernyataan dalam koesioner berkolerasi signifikan terhadap skor total (artinya item koesioner dinyatakan reliabel), karena nilai Cronbach's Alpha berada di atas 0,4227.

4.3.3 UJI NORMALITAS

Teknik statistik ini adalah teknik nonparametris, oleh karena itu sebelum melakukan uji normalitas maka peneliti harus membuktikan terlebih dahulu apakah data yang akan dianalisis itu berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dibawah ini menggunakan kolmogorov sminov dengan menggunakan perhitungan k

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,62441733
Most Extreme Differences	Absolute	,171
	Positive	,171
	Negative	-,118
Test Statistic		,171
Asymp. Sig. (2-tailed)		,095 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 4.34 Uji Hasil Normalitas

elalui SPSS yang hasilnya dapat dilihat dalam taberikut ini:

Analisis Data hasil output:

Jika nilai signifikasi hasil dari nilai sig. (2-tailed) > 5%

Berdasarkan hasil dari tabel 4.34 diperoleh nilai sig = 0,095 > 0,05 maka Ho diterima. Analisisnya uji normalitas variabel Unstandardized Residual berdistribusi normal.

4.3.4 UJI HIPOTESIS ANALISIS RANK SPEARMAN

$$rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$rho = 1 - \frac{6 \times 537}{22(22^2 - 1)}$$

$$rho = 1 - \frac{3222}{22(484 - 1)}$$

$$rho = 1 - \frac{3222}{22 \times 483}$$

$$rho = 1 - \frac{3222}{10626}$$

$$rho = 1 - 0,30322$$

$$rho = 0,69678$$

Di peroleh korelasi Spearman rank (0,69678), terlihat dari tabel rho di peroleh korelasi dan kekuatan hubungan spearman rank tabel (0,600-0,799) tersebut signifikan sehingga H_a memiliki hubungan yang kuat . Dengan demikian ini berarti untuk $N=22$ dan tingkat signifikansi ($\alpha=25\%$), untuk hasil dari tabel nilai kritis di temukan angka pada tabel (0,25).

Maka di temukan nilai hitung sebesar (0,69678) > tabel nilai kritis (0,25) maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan melalui perbandingan nilai hitung dengan tabel nilai kritis, H_a diterima yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang mempunyai hubungan. Hal ini di sebabkan karean aplikasi ruang

guru memberikan fasilitas apa yang di cari oleh para siswa-siswi saat untuk melakukan kegiatan belajar dan dengan cara di kemas menarik serta modrn para pengguna mudah menrimanya.

4.4 PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang begitu cepat semakin mempermudah para pelajar khususnya pada bidang pendidikan untuk membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Teori *uses and gratification* menjelaskan kapan dan bagaimana audien menjadi lebih aktif ketika menggunakan media, atau audien menjadi kurang aktif dalam menggunakan media dan akibat dari audien menggunakan media itu.

Menjelaskan ruang guru merupakan media sosial tentang pendidikan sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Sebagai penunjang layanan proses belajar bagi siswa yang menyenangkan aplikasi merupakan program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan.

Sebagai banyak aplikasi tentang pendidikan salah satunya adalah aplikasi ruang guru setelah melakukan menyebarkan kuesioner 22 siswa dimana pengguna nya sebesar 63,6% mengatakan setuju dengan menggunakan aplikasi tersebut. Berbagai fasilitas fitur-fitur

yang di berikan memberikan hubungan yang begitu baik kepada siswa yang menggunakan aplikasi tersebut, antara lain dengan fitur ruang less online siswa lebih senang bisa memilih guru untuk membantu dalam kegiatan belajar 63,6% mengatakan setuju, serta siswa bisa bertanya jika menemukan materi soal yang tidak faham 63,6% mengatakan setuju, di fitur digitalbootcamp ruang guru menyediakan sarana belajar berbagai latihan soal, materi belajar yang kreatif serta menyediakan tryout terbuka 63,6 % mengataka setuju, setiap grup belajar yang terdapat di digitalbootcamp setiap grup belajar yang terdiri 20 siswa menyediakan 1 tutor 86,4 % menyatakan setuju, fitur ruang uji Soal latihan yang di berikan sesuai dengan materi yang terdapat pada ruang guru 45,5% mengatakan sangat setuju, untuk melatih mengerjakan soal-soal ujian untukmenambah pengetahuan 63,6% mengatakn setuju, fitur ruang baca lebih suka membaca materi di ruang guru dari pada di buku 59,1% mengatakan setuju, lebih suka membaca materi di ruang guru dari pada di buku 59,1% mengatakan setuju. Jadi dapat di simpulkan aplikasi ruang guru mempunyai sebuah hubungan serta memberikan manfaat yang baik kepada siswa yang menggunakannya.

Cara belajar ini merupakan cara setrategi belajar yang di tetapkan siswa kegiatan mengerjakan hal-hal yang sebenarnya, belajar apa yang diperbuat dan mengerjakan apa yang dipelajari dari lingkungan agar mendapatkan sesuatu yang bermakna bagi dirinya. Media pembelajaran ruang guru membantu saya untuk mengatur waktu

belajar mandiri 63,6% mengatakan setuju, aktifitas dapat berjalan dengan baik, saya menyusun rencana terlebih dahulu sebelum melakukannya 72,7% mengatakan setuju, mengevaluasi kegiatan yang telah di lakukan, sehingga kegiata-kegiatan berikutnya dapat berjalan dengan baik 68,2% mengatakan setuju, merasa tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran ruang guru 45,5% mengatakan setuju, termotivasi belajar jika pembelajaran di kelas di kolaborasikan dengan menggunakan ruang guru 50,0 % siswa mengatakan setuju, sarana dan prasarana yang mendukung, dapat membantu mempermudah ketika waktu belajar 63,6% mengatakan setuju, adanya layanan ruang guru membantu saya mempermudah untuk membuat review materi untuk bahan pembelajaran 77,3% mengatakan setuju, materi yang di berikan di aplikasi ruang guru membuat saya lebih jelas memahami materi 68,2% mengatakn setuju, belajar mengerjakan pelajaran yang saya kerjakan saya mengulangi kembali untuk menjawab soal tersebut 72,7% mengtakan setuju, mudah dalam mengembangkan materi dalam menggunakan Aplikasi ruang guru dalam pencapaian tujuan mengembangkan materi dan hasil belajar dengan baik 59,1% mengatakan setuju, memakai cara sendiri untuk mempermudah saat memahami dan mengerjakan soal saat belajar 45,5% mengatakan setuju, mengulang-ulang bahan yang saya pelajari sambil memeriksa kembali bagian-bagian yang masih kurang jelas 77,3% mengatakan setuju, memanfaatkan forum diskusi, karena

lebih variatif sehingga tidak membosankan pada saat berdiskusi agar mempermudah suatu pembelajaran 59,1% mengatakan setuju, semangat mengerjakan tugas dengan mempersiapkan sumber-sumber pada saat belajar untuk dibutuhkan dalam mengerjakan tugas dan sebagai sarana belajar untuk dibutuhkan dalam mengerjakan tugas dan sebagai sarana belajar 77,3 mengatakan setuju, menyelesaikan tugas yang di berikan sangat mendorong saya supaya aktif dalam diskusi yang dilakukan apa yang sedang pelajari 63,6% mengatakan setuju, platform belajar online ruang guru mempermudah pada saat belajar untuk mencari kesimpulan dalam materi pembelajaran. 81,8% mengatakan setuju, mencatat dan merangkum bagian apa saja yang menurut saya itu penting dalam saat belajar 68,2% mengatakan setuju. Berdasarkan dari segi siswa yang menggunakan media ruang guru sangat berhubungan karena membuat efektif dalam segi belajar dimana banyaknya angka setuju dalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan aplikasi ruang guru berhubungan dengan cara belajar siswa – siwi. Hal tersebut dapat di ketahui dari setelah melakukan dengan menyebarkan kuesioner dan mengetahui hasilnya setelah melakukan perhitungan dengan rumus, dapat di simpulkan bahwa semua item instrumen penelitian di lakukan uji validitas yang dinyatakan valid jika hasil dari r hitung lebih besar dari r tabel (0,4227), untuk dari setiap pertanyaan atau pernyataan dalam koesioner yang

disebarkan oleh peneliti setiap item skor total dinyatakan reliabel karena nilai r hitung (0,902) > r tabel (0,4227).

Besarnya dalam penelitian dan di jelaskan dalam presentase mengandung pengertian bahwa hubungan variabel penggunaan aplikasi ruang guru dengan cara belajar siswa-siswi SMP Negeri 42 Semarang. Penggunaan media ini saling berhubungan karena adanya manfaat terlihat dari dua sudut pandang ruang guru yaitu : memberikan layanan fitur-fitur untuk menunjang belajar kepada para pengguna dikalangan siswa-siswi. Sedangkan pembahasan dan latihan soal yang di pelajari oleh para siswa-siswi setiap saat dapat mengakses bahan-bahan setiap waktu dan berulang-ulang dan dapat berkomunikasi terhadap tutor yang ada di dalam fitur aplikasi ruang guru, berdasarkan hasil yang di peroleh H_a sebesar 0,095% untuk dari segi tingkat hubungan dengan dilihat dari tabel nilai korelasi dan kekuatan hubungan (0,600-0,799) yang artinya kuat, sebelumnya dengan menghitung menggunakan uji rank spearman dan mendapat hasil sebesar 0,69678, Maka di temukan nilai hitung sebesar (0,69678) > tabel nilai kritis (0,25), Dengan demikian hubungan penggunaan aplikasi ruang guru dengan cara belajar siswa dalam tingkat hubungan kedua variabel kuat.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini penulis akan menarik kesimpulan berdasarkan analisis dari bab sebelumnya. Penulis juga akan memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah SMP Negeri 42 Semarang maupun kepada para pembaca dan juga mengungkapkan keterbatasan dalam penulisan skripsi:

5.1 KESIMPULAN

Skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang”. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan cara belajar siswa-siswi di SMP Negeri 42 Semarang.

Dengan hasil uji hipotesis yang memperlihatkan bahwa variabel aplikasi ruang guru (X) dengan variabel cara belajar siswa-siswi (Y) di peroleh hasil dengan uji Spearman rank (0,69678) terlihat dari tabel rho di peroleh korelasi dan kekuatan hubungan spearman rank tabel (0,600-0,799) tersebut signifikan sehingga H_0 maka kedua variabel itu memiliki hubungan yang kuat. Maka di temukan nilai hitung sebesar (0,69678) > tabel nilai kritis (0,25). Terlihat dari ruang guru memberikan layanan berupa fitur-fitur yang dapat di gunakan untuk para siswa-siswi saat sedang belajar sedangkan dari para siswa-siswi menggunakan fitur-fitur sebagai sarana menunjang

belajar seperti, latihan soal, mencari mentor saat menyakan kesulitan belajar dan bahan bacaan bacaan materi sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien, maka hubungan penggunaan aplikasi ruang guru dengan cara belajar siswa-siswi SMP Negeri 42 Semarang yang terjadi dalam kedua variabel tersebut adalah kuat.

5.2 SARAN

1. Bagi perusahaan
 - a. Aplikasi ruang guru dapat di kembangkan kembali setiap fitur-fitur yang terdapat di aplikasi ruang guru terutama fitur digitalbootcamp karena dari hasil perhitungan setiap jawaban dari instrumen kuesioner lebih tertarik terhadap fitur digitalbootcam karena fitur tersebut membantu saat sedang belajar dan bisa menyakan jika ada soal atau soal tidak faham dengan mentor.
 - b. Untuk biaya bimbingan belajar online ruang guru karena adalah aplikasi berbayar, tetap memberikan diskon kepada pengguna yang sudah berlangganan maupun yang baru berlangganan di ruang guru.
2. Bagi siswa, dengan adanya aplikasi ruang guru ini dapat di harapkan dan dimanfaatkan secara maksimal, karena aplikasi ruang guru hadir sebagai salah satu alternatif bimbingan belajar berbasis *online* yang dapat dengan mudah diakses melalui smarphone, leptop ataupun tablet, dapat meningkatkan minat belajar dengan fitur-fitur di dalamnya.
3. Untuk kepentingan akademik perlu di teliti untuk aplikasi belajar online yang di sediakan secara gratis oleh kemendikbud rumah belajar serta

rumah baca dan sebagainya, karena peneliti ingin mencari seberapa besar hubungan aplikasi berbayar.



USM

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2002). Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abdul Kadir. (2008). Pengenalan Sistem Informasi. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Aji Supriyanto. (2005). "Pengantar Teknologi Informasi". Edisi Pertama. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.
- Anisyah, (2000). Analisa dan Desain Sistem Informasi, Yogyakarta, Penerbit Andi.
- Zainal, Arifin. (2011). Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhan Bungin. (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif. Prenada Media Group. Jakarta.
- Baharuddin, H dan Esa Nur Wahyuni. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Duwi Priyatno. (2010). "5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS 19". Yogyakarta: Andi.
- Daryanto. (2012). Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.

- Eriyanto. (2011). Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana.
- Gie, The Liang. (1995). Cara Belajar yang Efisien. Yogyakarta : L. Berty.
- Ibnu, Hajar. (1996). Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Ibrahim, R. Dan Nana, Syaodih S. (2003). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imam Ghozali. (2001). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Iqbal Hasan. (2010). Analisis Data Penelitian Dengan Statistik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Morissan. (2013). Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Hamalik, Oemar. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara
- Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya. 2014. Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8 No. 2.
- Dewi Priyatno, (2008), Mandiri Belajar SPSS - Bagi Mahasiswa dan Umum, Yogyakarta: MediaKom
- Palmgreen, P. (2001). Communication Research Measures: A Sourcebook. The Guilford Press.

Putra, Sitiatava Rizema. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*.

Yogyakarta: Diva Press.

Ronny, Kountur. (2009). *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*,

Manajemen PPM, Jakarta.

Rizky Dhanta. (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: INDAH.

Rulli Nasrullah. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Nana, Sudjana dan Ibrahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*,

Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nana, Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar

Baru Algesindo.

Syofian Siregar. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan*

Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS. Jakarta : Prenadamedia Group.

Sendja, Wied, Ganes, Zaldy & Teguh Santosa. *Komunikasi dan Budaya*.

Jakarta: Jurnal UI, 2001.

Suwardi. (2015). *Jurnal Keperawatan GSH*, Vol. 4 No.1.

Smaldino, Sharon E., Lowther , Deborah L., Russel, James D.. (2005).

Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition). NJ:

Pearson Education Inc.. Smaldino, Sharon E., Lowther , Deborah L.,

Russel, James D.. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning* (Ninth Edition). NJ: Pearson Education Inc..

Singarimbun, Masri. (1995). *Metode Penelitian Survei*. LP3S, Jakarta

Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung
Alfabeta.

_____. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung
Alfabeta

_____. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung
Alfabeta

_____. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfabeta

_____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfabeta.

Internet :

<https://ruangguru.com/belajar>. Di akses pada tanggal 11 Januari 2020 Pukul
08.00 WIB.

<https://ruangguru.com/les-online>. Di akses pada tanggal 11 Januari 2020 Pukul
08.00 WIB.

<https://marketing.ruangguru.com/rgdigitalbootcamp>. Di akses pada tanggal 11
Januari 2020 Pukul 08.00 WIB.

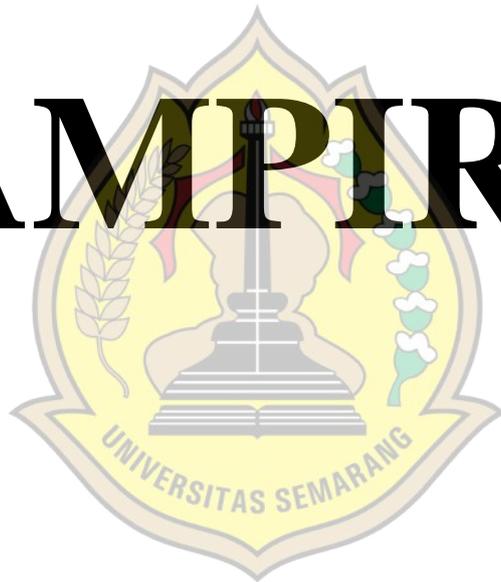


<https://tryout.ruangguru.com/>. <https://marketing.ruangguru.com/ruangles>. Di akses pada tanggal 11 Januari 2020 Pukul 08.00 WIB.

<http://ruangguru.com>. Di akses pada tanggal 11 Januari 2020 Pukul 08.00 WIB.



LAMPIRAN



USM

KOESIONER

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

No Absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Angket ini disusun dalam rangka mengumpulkan data untuk menyelesaikan skripsi dengan judul: Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dengan Cara Belajar Siswa-Siswi SMP Negeri 42 Semarang.
3. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
4. Mohon angket ini dijawab dengan memberikan tanda SILANG (X) pada salah satu alternatif jawaban yang menjadi pilihan anda
5. Terima kasih sudah membantu dalam pengisian angket penelitian ini.

Fitur ruang belajar

1. Ruang Guru merupakan media pembelajaran berbasis e-learning (pembelajaran menggunakan media elektronik) dan distance learning (pembelajaran jarak jauh) yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa membatasi ruang dan waktu.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
2. Di sekolah Ruang Guru dipakai sebagai media pembelajaran di kelas dan di luar rumah.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
3. Informasi yang saya akses untuk latihan soal serta pembahasan lengkap dan jelas memudahkan untuk di pahami.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Ragu-ragu
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju

Fitur ruang les online

4. Saya lebih senang bisa memilih guru untuk membantu dalam kegiatan belajar.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju
5. Saya memanfaatkan fitur untuk bertanya jika ada materi serta soal yang tidak faham.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

Fitur ruang digitalbootcamp

6. Saya menggunakan Fitur ruang Digitalbootcamp yang tersedia di aplikasi Ruang Guru sebagai sarana belajar berbagai latihan soal, materi belajar yang kreatif serta menyediakan tryout terbuka.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju
7. Dengan adanya Digitalbootcamp setiap grup belajar yang terdiri 20 siswa menyediakan 1 tutor.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

Fitur ruang uji

8. Soal latihan yang di berikan sesuai dengan materi yang terdapat pada Ruang Guru
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju
9. Dengan adanya Fitur Ruang Uji untuk melatih mengerjakan soal-soal ujian untuk menambah pengetahuan .
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

Fitur ruang baca

10. Saya lebih suka membaca materi di Ruang Guru dari pada di buku.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju
11. Dengan adanya fitur ruang baca saya bisa mencari bahan bacaan apa saja di dalam fitur tersebut dan mempermudah mencarinya serta dimana saja bisa digunakan.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

Mengatur waktu belajar

12. Adanya media pembelajaran Ruang Guru membantu saya untuk mengatur waktu belajar Mandiri.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju
13. Supaya aktifitas dapat berjalan dengan baik, saya menyusun rencana terlebih dahulu sebelum melakukannya.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju
14. Saya mengevaluasi kegiatan yang telah di lakukan, sehingga kegiatan-kegiatan berikutnya dapat berjalan dengan baik.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

Memilih tempat belajar

15. Dengan belajar menggunakan aplikasi Ruang Guru bisa dilakukan dimana saja.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju
16. Saya merasa tidak ada kendala ketika menggunakan media pembelajaran Ruang Guru.
- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

17. Layanan platform belajar online Ruang Guru membangkitkan minat belajar siswa.

- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

Penggunaan sarana dan prasarana belajar

18. Saya termotivasi belajar jika pembelajaran di kelas di kolaborasikan dengan menggunakan Ruang Guru.

- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

19. Dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung, dapat membantu mempermudah ketika waktu belajar.

- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

Membuat review materi

20. Dengan adanya layanan Ruang Guru membantu saya mempermudah untuk membuat review materi untuk bahan pembelajaran.

- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

21. Dengan materi yang di berikan di aplikasi Ruang Guru membuat saya lebih jelas memahami materi.

- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

22. Sesudah saya belajar mengerjakan pelajaran yang saya kerjakan saya mengulangi kembali untuk menjawab soal tersebut.

- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

Mengembangkan materi

23. Saya merasa mudah dalam mengembangkan materi dalam menggunakan Aplikasi Ruang Guru, dalam pencapaian tujuan mengembangkan materi dan hasil belajar dengan baik.

- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat tidak setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju | |

24. saya memakai cara sendiri untuk mempermudah saat memahami dan mengerjakan soal saat belajar.

- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat tidak setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju | |

25. Saya mengulang-ulang bahan yang saya pelajari sambil memeriksa kembali bagian-bagian yang masih kurang jelas.

- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat tidak setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju | |

Mengadakan diskusi yang di pelajari

26. Saya memanfaatkan forum diskusi, karena lebih variatif sehingga tidak membosankan pada saat berdiskusi agar mempermudah suatu pembelajaran.

- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat tidak setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju | |

27. Saya semangat mengerjakan tugas dengan mempersiapkan sumber-sumber pada saat belajar untuk dibutuhkan dalam mengerjakan tugas dan sebagai sarana belajar.

- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat tidak setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju | |

28. Menyelesaikan tugas yang di berikan sangat mendorong saya supaya aktif dalam diskusi yang dilakukan apa yang sedang pelajari.

- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat tidak setuju |
| b. Setuju | d. Tidak setuju | |

Membuat kesimpulan

29. Layanan platform belajar online Ruang Guru mempermudah pada saat belajar untuk mencari kesimpulan dalam materi pembelajaran.

- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju

30. Saya mencatat dan merangkum bagian apa saja yang menurut saya itu penting dalam saat belajar.

- a. Sangat setuju c. Ragu-ragu e. Sangat tidak setuju
b. Setuju d. Tidak setuju



USM

Uji Coba Validitas

RESPONDI	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	JUMLAH		
1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	2	5	5	5	4	4	2	5	4	4	5	4	4	5	5	135	
2	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	2	5	4	4	4	5	4	127
3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	122	
4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	2	5	5	5	4	4	2	5	4	4	5	4	4	4	5	135	
5	4	2	4	4	5	4	4	2	4	4	5	4	4	5	5	2	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	2	2	5	122		
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	121		
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	
8	2	4	4	4	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	98	
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	117	
10	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	121	
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	121	
12	5	5	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119	
13	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	122	
14	5	4	5	4	5	5	4	5	5	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	140	
15	4	2	4	4	5	4	4	2	4	4	5	4	4	5	5	2	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	2	2	5	122		
16	5	4	5	4	5	5	4	5	5	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	140		
17	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	135		
18	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	122	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	117	
20	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	2	4	107	
21	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	135		
22	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	148		
r hitung	0,724906	0,223945	0,550963	0,049224	0,844594	0,915594	0,603085	0,639004	0,648286	0,196969	0,587628	0,506725	0,716689	0,592707	0,592707	0,437437	0,395568	0,572335	0,825238	0,711384	0,734394	0,443942	0,272906	0,489323	0,166414	0,800787	0,711384	0,424657	0,277935	0,071858			
r table	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422	0,422			
V/T	V	T	V	T	V	V	V	V	V	T	V	V	V	V	V	T	V	V	V	V	V	V	T	V	T	V	V	V	T	T			

USM

Sig. (2-tailed)	.000	.303	.008	.828	.000	.000	.003	.008	.001	.390	.004	.016	.000	.004	.004	.019	.088	.000	.000	.000	.000	.000	.008	.219	.021	.459	.000	.000	.049	.210	.751
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
 **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



USM

X1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	14	63,6	63,6	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	14	63,6	63,6	72,7
	Sangat Setuju	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	12	54,5	54,5	59,1
	Sangat Setuju	9	40,9	40,9	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X6					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	14	63,6	63,6	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X7					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	19	86,4	86,4	90,9
	Sangat Setuju	2	9,1	9,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X8					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	9	40,9	40,9	54,5
	Sangat Setuju	10	45,5	45,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X9					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X10					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	18,2	18,2	18,2
	Setuju	13	59,1	59,1	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X11					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	15	68,2	68,2	72,7
	Sangat Setuju	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X12					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X13					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	4,5	4,5	4,5
	Setuju	16	72,7	72,7	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X14					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	15	68,2	68,2	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X15					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	15	68,2	68,2	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X16					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	18,2	18,2	18,2
	Setuju	10	45,5	45,5	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X17					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	14	63,6	63,6	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X18					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	11	50,0	50,0	59,1
	Sangat Setuju	9	40,9	40,9	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X19					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	63,6	63,6	63,6
	Sangat Setuju	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X20					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	17	77,3	77,3	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X21					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	15	68,2	68,2	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X22					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	16	72,7	72,7	72,7
	Sangat Setuju	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X23					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	13	59,1	59,1	72,7
	Sangat Setuju	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X24					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	10	45,5	45,5	59,1
	Sangat Setuju	9	40,9	40,9	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X25					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	17	77,3	77,3	86,4
	Sangat Setuju	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X26					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	9,1	9,1	9,1
	Setuju	13	59,1	59,1	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X27					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	17	77,3	77,3	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X28					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	14	63,6	63,6	77,3
	Sangat Setuju	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X29					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	13,6	13,6	13,6
	Setuju	18	81,8	81,8	95,5
	Sangat Setuju	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

X30					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	15	68,2	68,2	68,2
	Sangat Setuju	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Uji Coba Koesioner Penelitian

Uji Reabilitas

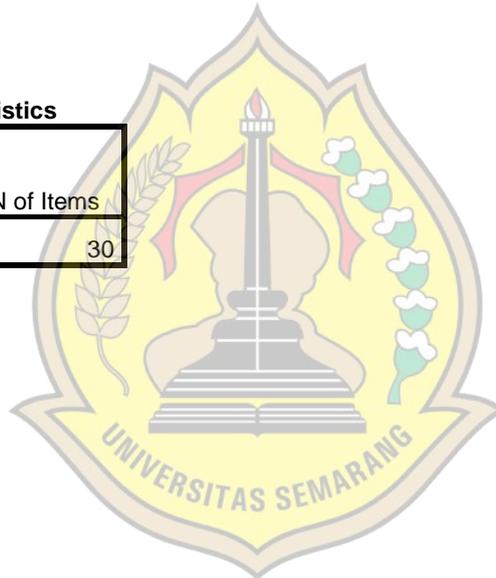
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	22	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,902	30



USM

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	120,36	109,100	,693	,895
X2	120,50	116,071	,158	,905
X3	120,23	113,803	,518	,899
X4	120,55	119,307	,030	,904
X5	120,27	106,779	,824	,893
X6	120,36	106,242	,905	,892
X7	120,59	112,729	,571	,898
X8	120,41	106,444	,579	,897
X9	120,23	112,755	,621	,898
X10	120,73	116,208	,108	,908
X11	120,41	111,396	,546	,898
X12	120,23	114,279	,472	,900
X13	120,45	109,879	,686	,896
X14	120,27	113,541	,563	,899
X15	120,27	113,541	,563	,899
X16	120,59	109,015	,418	,902
X17	120,64	112,528	,323	,903
X18	120,36	103,671	,851	,891
X19	120,23	110,851	,810	,895
X20	120,36	113,004	,691	,898
X21	120,55	107,498	,699	,895
X22	120,32	115,275	,410	,900
X23	120,59	114,825	,192	,906
X24	120,45	109,879	,416	,901
X25	120,64	117,385	,101	,906
X26	120,45	105,593	,771	,893
X27	120,36	113,004	,691	,898
X28	120,64	111,957	,354	,902
X29	120,82	115,489	,213	,904
X30	120,27	118,970	,028	,905

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,62441733
Most Extreme Differences	Absolute	,171
	Positive	,171
	Negative	-,118
Test Statistic		,171
Asymp. Sig. (2-tailed)		,095 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Hipotesis Spearman

NO	X	Y	rX	rY	d	d2
1	54	81	1,5	7	-5,5	30,25
2	46	81	9	7	2	4
3	45	77	11,5	13	-1,5	2,25
4	54	81	1,5	7	-5,5	30,25
5	42	80	20,5	9,5	11	121
6	44	77	16	13	3	9
7	44	76	16	16	0	0
8	32	66	22	21	1	1
9	44	73	16	19,5	-3,5	12,25
10	47	74	8	17,5	-9,5	90,25
11	44	77	16	13	3	9
12	45	74	11,5	17,5	-6	36
13	45	77	11,5	13	-1,5	2,25
14	48	92	6,5	2	4,5	20,25
15	42	80	20,5	9,5	11	121
16	48	92	6,5	2	4,5	20,25
17	51	84	4	4,5	-0,5	0,25
18	45	77	11,5	13	-1,5	2,25
19	44	73	16	19,5	-3,5	12,25
20	43	64	19	22	-3	9
21	51	84	4	4,5	-0,5	0,25
22	51	92	4	2	2	4
						537

$$rho = 1 - \frac{6 \Sigma D^2}{N(N^2-1)}$$

$$rho = 1 - \frac{3222}{10626}$$

$$rho = 1 - \frac{6 \times 537}{22(22^2 - 1)}$$

$$rho = 1 - 0,30322$$

$$rho = 1 - \frac{3222}{22(484 - 1)}$$

$$rho = 0,69678$$

$$rho = 1 - \frac{3222}{22 \times 483}$$



USM



YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp. (024) 6702757 Fax. (024) 6702272
Web site : www.usm.ac.id E-mail : univ_smg@usm.ac.id

SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING

Nomor : 322 /USM.H5.FTIK/I/2020
Lamp. : -
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.
Dosen Pembimbing Utama (I) Skripsi
Drs. Gunawan Witjaksana, M.Si
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
UNIVERSITAS SEMARANG
Di Semarang

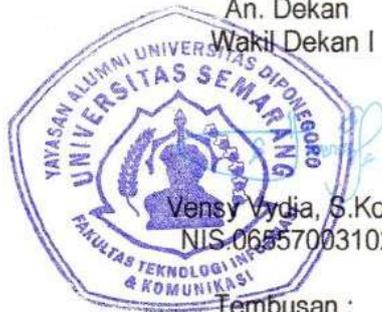
Dengan hormat,
Untuk menempuh mata kuliah Skripsi pada Program S1 -Ilmu Komunikasi, mohon kepada mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Handan Malik Ibrahim
NIM : G.331.16.0004
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pembimbing I : Drs. Gunawan Witjaksana, M.Si
Pembimbing II : Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn, M.Sn
Judul TA : Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru dengan Cara Belajar Siswa-siswa SMP Negeri 42 Semarang

Dapat diberikan bimbingan dalam pembuatan Skripsi berupa konsultasi dan asistensi. Perlu kami sampaikan bahwa penyelesaian Skripsi paling lama 1 tahun terhitung semenjak disahkannya proposal Skripsi oleh Pembimbing I dan II. Apabila dalam jangka waktu tersebut belum selesai, maka penulisan Skripsi tersebut dibatalkan.

Demikian untuk menjadikan periksa, atas bimbingan dan bantuannya diucapkan terimakasih.

Mengetahui
An. Dekan
Wakil Dekan I



Vensy ydia, S.Kom., M.Kom
NIS.06557003102081

Tembusan :

1. Mahasiswa
2. Koordinator Skripsi
3. Arsip

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Fajrianoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom
NIS.06557000606017



USM

YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp. (024) 6702757 Fax. (024) 6702272
Web site : www.usm.ac.id E-mail : univ_smg@usm.ac.id

SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING

Nomor : 322 /USM.H5.FTIK/I/2020
Lamp. : -
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.
Dosen Pembimbing Utama (II) Skripsi
Firdaus Azwar Eryad, S.Sn, M.Sn
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
UNIVERSITAS SEMARANG
Di Semarang

Dengan hormat,
Untuk menempuh mata kuliah Skripsi pada Program S1 -Ilmu Komunikasi, mohon kepada mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Handan Malik Ibrahim
NIM : G.331.16.0004
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pembimbing I : Drs. Gunawan Witjaksana, M.Si
Pembimbing II : Firdaus Azwar Eryad, S.Sn, M.Sn
Judul TA : Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru dengan Cara Belajar Siswa-siswa SMP Negeri 42 Semarang

Dapat diberikan bimbingan dalam pembuatan Skripsi berupa konsultasi dan asistensi. Perlu kami sampaikan bahwa penyelesaian Skripsi paling lama 1 tahun terhitung semenjak disahkannya proposal Skripsi oleh Pembimbing I dan II. Apabila dalam jangka waktu tersebut belum selesai, maka penulisan Skripsi tersebut dibatalkan.

Demikian untuk menjadikan periksa, atas bimbingan dan bantuannya diucapkan terimakasih.

Mengetahui
An. Dekan
Wakil Dekan I

Vensy Vydya, S.Kom., M.Kom
NIS.06557003102081

Tembusan :
1. Mahasiswa

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Fajriannoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom
NIS.06557000606017





YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp. (024) 6702757 Fax. (024) 6702272
Web site : www.usm.ac.id E-mail : univ_smg@usm.ac.id

Nomor : 322 . /USM.H5.FTIK/I/2020
Lamp : -
Hal : Permohonan Ijin Riset / Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMP N 42 Semarang
Jl. Klipang, Sendang Mulyo Kec. Tembalang Semarang

Dengan Hormat,

Bahwa dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna menyelesaikan Program Studi S1 bagi mahasiswa tahap akhir diwajibkan untuk menyusun Tugas Akhir /Skripsi, maka dalam penyusunan tersebut mahasiswa perlu mengadakan Riset / Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mohon berkenan sekiranya mahasiswa kami tersebut dibawah ini, diberi ijin untuk mengadakan Riset / Penelitian dilingkungan Instansi yang Bapak/Ibu .Pimpin. Adapun mahasiswa yang akan melakukan Riset / Penelitian sebagai berikut :

Nama	: Handan Malik Ibrahim
NIM	: G.331.16.0004
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Pembimbing I	: Drs. Gunawan Witjaksana, M.Si
Pembimbing II	: Firdaus Azwar Ersyad,S.Sn,M.Sn
Judul Skripsi	: Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru dengan Cara Belajar Siswa-siswa SMP Negetri 42 Semarang
Tempat Riset Skripsi	: SMP N 42 Semarang
Waktu Pelaksanaan	: Menyesuaikan SMP N 42 Semarang

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terimakasih.



An. Dekan
Wakil Dekan I

Vensy Vydia, S.Kom, M.Kom
NIS.06557000606017

Ketua Jurusan
Ilmu Komunikasi

Fajrianoor Fahani, S.Sos.,M.I.Kom
NIS.06557000606017

Pembusan:

1. Mahasiswa ybs.
2. Arsip.



Bukti Setoran Tunai

53776 463048 001010 01 28/02/2020 10:03:12
SETOR TUNAI
2006111155 FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI D TDR 605.000,00
TERBILANG : ENAM RATUS LIMA RIBU RUPIAH
PENYETOR : Sdr HANDAN MALIK IBRAHIM / BEK NO. 514339846
BIAYA : BEBAS BIAYA
BERITA: SKRIPSI/G331160004/HARDAN MALIK
SUMBER DANA : -
TUJUAN TRANSAKSI
261 - UNDP SEMARANG

261-53776

Teller



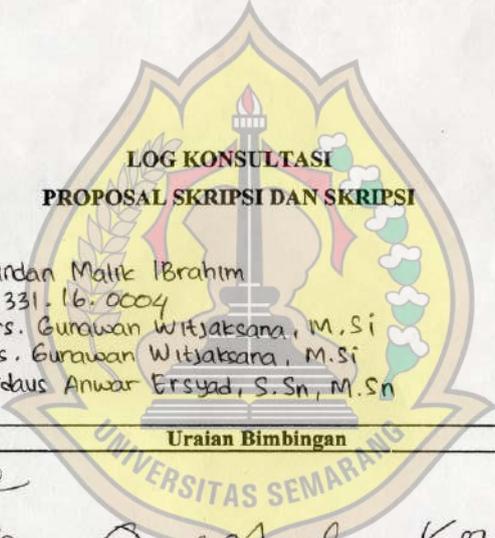
USM

Penyetor

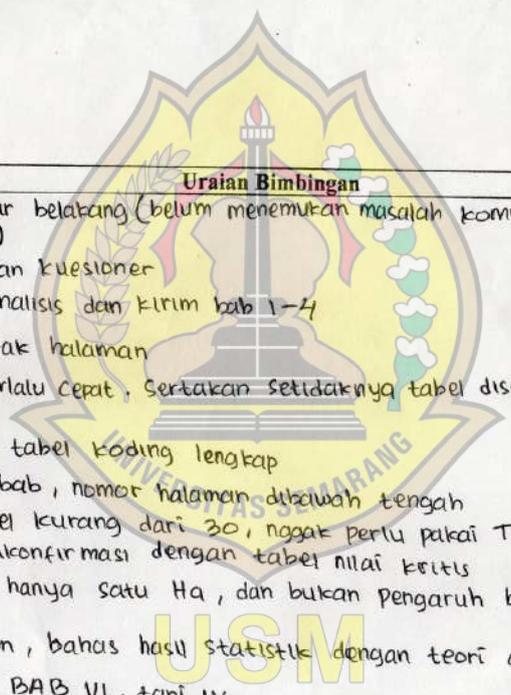
ik telah melaksanakan transaksi sesuai dengan permintaan Penyetor. Sehubungan dengan hal tersebut, Penyetor dengan ini membebaskan ik dari segala tuntutan hukum berkenaan dengan transaksi di atas. Bukti Setoran Tunai ini merupakan alat bukti yang sah.

**LOG KONSULTASI
PROPOSAL SKRIPSI DAN SKRIPSI**

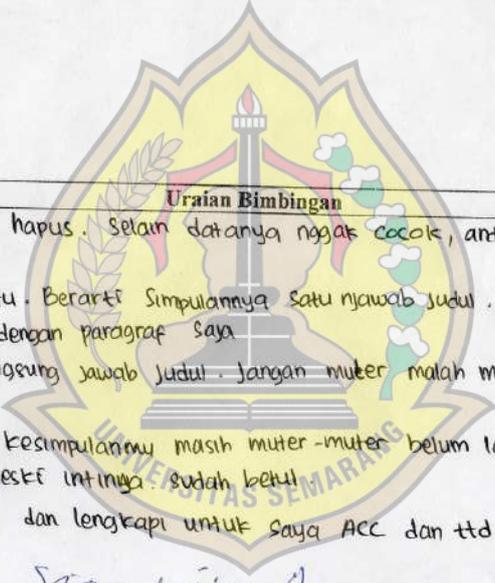
Nama : Hardan Malik Ibrahim
 NIM : G.331.16.0004
 Pembimbing Proposal : Drs. Gurawan Witsaksana, M.Si
 Pembimbing Utama Skripsi : Drs. Gurawan Witsaksana, M.Si
 Pembimbing Pendamping Skripsi : Firdaus Anwar Ersyad, S.Sn, M.Sn



No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda Tangan
1	17/3 2020	1. Acc 2. Survei Quest dan Koneksi ke survey labellu!	
2	24/3 2020	Quest → budget & alat-alat!	
3	28/3 2020	Quest selesai!	
4	1/4 2020	proposal dan Questionare Acc, lanjut konsultasi ke pembimbing II sebelum turun ke lapangan	



No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda Tangan	
6.	3/4 2020	- Revisi Latar belakang (belum menemukan masalah komunikasi pada penelitian)		
7.	16/4 2020	- Menyebarkan kuesioner - Lakukan analisis dan kirim bab 1-4		
8.	24/4 2020	- Revisi letak halaman - Bab IV terlalu cepat, sertakan setidaknya tabel distribusi per indikator - Lampirkan tabel coding lengkap		
9.	27/4 2020	- Yang ada bab, nomor halaman di bawah tengah - Kalo sampel kurang dari 30, nggak perlu pakai T test, hasilnya langsung dikonfirmasi dengan tabel nilai kritis - Hipotesis hanya satu H_a , dan bukan pengaruh bunyinya, tapi hubungan - pembahasan, bahas hasil statistik dengan teori anda		
10.	30/4 2020	- Itu bukan BAB VI, tapi IV - angka korelasi $0,6... > 0,2...$ - perbaiki dan teruskan BAB V		



No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda Tangan
11.	4/5 2020	- Uji regresi hapus. Selain datanya nggak cocok, anda kan pakai spearman - Judulnya satu. Berarti simpulannya satu jawab judul. yg lain hanya memperkuat dengan paragraf saya	
12.	6/5 2020	- Simpulan langsung jawab judul. jangan muter malah membingungkan	
13.	8/5 2020	- Sebenarnya kesimpulanmu masih muter-muter belum langsung menjawab judul mesti intinya sudah betul - Sempurnakan dan lengkapi untuk saya Acc dan ttd	
	4/5 2020	① Ace, stop uji!	
		② Pemb II, blog & cek tabel & daftar uji!	
	20/5	③ Ace stop side	



**YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG**

Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp.(024)6702757 Fax.(024)6702272

LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

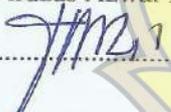
Nama Mahasiswa : HANDAN MALIK IBRAHIM
NIM : G.331.16.0004
Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru dngan Cara Belajar Siswa-Siswi SMPN
42 Semarang
Tanggal Ujian : Kamis, 30 Juli 2020
Materi Yang Direvisi :

Telah direvisi oleh Mahasiswa yang bersangkutan dan telah disetujui oleh Tim Penguji :

KETUA TIM PENGUJI

Nama : Drs. Gunawan Witjaksono, Msi
Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 1

Nama : Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn, M.Sn
Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 2

Nama : Errika Dwi Setya Watie, S.Sos, M.I.Kom
Tanda Tangan : 



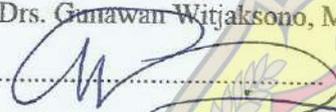


LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

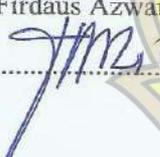
Nama Mahasiswa : HANDAN MALIK IBRAHIM
NIM : G.331.16.0004
Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru dngan Cara Belajar Siswa-Siswi SMPN
42 Semarang
Tanggal Ujian : Kamis, 30 Juli 2020
Materi Yang Direvisi :

Telah direvisi oleh Mahasiswa yang bersangkutan dan telah disetujui oleh Tim Penguji :

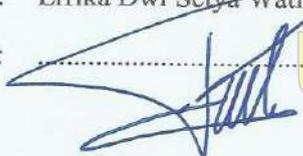
KETUA TIM PENGUJI

Nama : Drs. Gunawan Witjaksono, Msi
Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 1

Nama : Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn, M.Sn
Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 2

Nama : Errika Dwi Setya Watie, S.Sos, M.I.Kom
Tanda Tangan : 



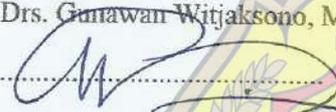


LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

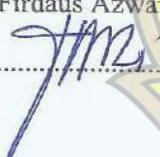
Nama Mahasiswa : HANDAN MALIK IBRAHIM
N I M : G.331.16.0004
Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru dngan Cara Belajar Siswa-Siswi SMPN
42 Semarang
Tanggal Ujian : Kamis, 30 Juli 2020
Materi Yang Direvisi :

Telah direvisi oleh Mahasiswa yang bersangkutan dan telah disetujui oleh Tim Penguji :

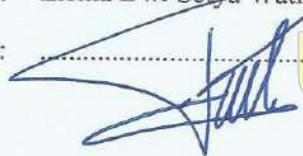
KETUA TIM PENGUJI

Nama : Drs. Gunawan Witjaksono, Msi
Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 1

Nama : Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn, M.Sn
Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 2

Nama : Errika Dwi Setya Watie, S.Sos, M.I.Kom
Tanda Tangan : 





**YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG**

Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp.(024)6702757 Fax.(024)6702272

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, tanggal 30 Bulan Juli Tahun 2020 jam 12.00 WIB telah dilaksanakan Ujian Skripsi / Sarjana program studi SI Ilmu Komunikasi Fakultas Teknologi Informatika Dan Komunikasi

Untuk dibacakan kepada peserta ujian

1. Apakah Anda dalam kondisi sehat ?
2. Apakah Anda dalam keadaan tanpa tekanan / paksaan ?
3. Apakah Anda bersedia menerima apapun keputusan pada penguji ?

Nama / Nim	Judul Skripsi	Jawab	Tanda Tangan
RIANDAN MALIK IBRAHIM G.331.16.0004 Kelas	Hubungan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru dngan Cara Belajar Siswa-Siswi SMPN 42 Semarang	1 Ya/ Tidak 2 Ya/ Tidak 2 Ya/ Tidak	

Dengan Hasil :

No	Nama Penguji	Jabatan	Nilai	Tanda Tangan
1	Drs. Gunawan Witjaksono, Msi	Ketua Tim Penguji	3,6	
2	Firdaus Azwar Erysyad, S.Sn, M.Sn	Penguji Pendamping 1	3,6	
3	Errika Dwi Setya Watic, S.Sos, M.I.Kom	Penguji Pendamping 2	3,6	

Setelah diadakan sidang, dengan ini pada Dosen Penguji menetapkan LULUS (A, B, C, D)/GAGAL dengan revisi / tidak revisi.

Demikian Berita Acara ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Semarang, 30 Juli 2020

Ketua Tim Penguji,

Drs. Gunawan Witjaksono, Msi



YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO UNIVERSITAS SEMARANG UPT PERPUSTAKAAN

Sekretarian : Jl. Soekarno-Hatta, Tlogosari, Semarang 50196 Telp. (024) 6702757 Fax (024) 6702272
Website : <http://eskripsi.usm.ac.id> e_mail : perpustakaan@usm.ac.id

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLISH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HANDAN MALIK IBRAHIM

NIM : G.331.16.0004

Email : handanmalikibrahim18@gmail.com

Fakultas : FTIK

Program Studi : SI ILMU KOMUNIKASI

Judul SKRIPSI/TA : HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DENGAN CARA BELAJAR SISWA - SISWI SMP NEGERI 42 SEMARANG

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada UPT Perpustakaan Universitas Semarang untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses SKRIPSI/TA elektronik sebagai berikut (beri tanda (✓) pada kotak yang sesuai):

Kategori Upload	Jaringan Lokal USM	Jaringan Internet
(✓)		
() Publish	Full Document (Judul, Halaman Persetujuan, Surat Keaslian (Orisinalitas), Abstrak (Indonesia-Inggris), Daftar Isi, Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V, Bab Penutup, Daftar Pustaka, Lembar Konsultasi, dan Lembar Publish)	Full Document (Judul, Halaman Persetujuan, Surat Keaslian (Orisinalitas), Abstrak (Indonesia-Inggris), Daftar Isi, Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V, Bab Penutup, Daftar Pustaka, Lembar Konsultasi, dan Lembar Publish)
(✓) Approve	Full Document (Judul, Halaman Persetujuan, Surat Keaslian (Orisinalitas), Abstrak (Indonesia-Inggris), Daftar Isi, Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V, Bab Penutup, Daftar Pustaka, Lembar Konsultasi, dan Lembar Publish)	Half Document (Judul, Abstrak (Indonesia-Inggris), Halaman Persetujuan, Surat Keaslian (Orisinalitas), Daftar Isi, Bab Penutup, Daftar Pustaka)

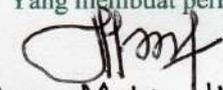
Apabila skripsi/Tugas Akhir ini tidak di **Publish** atau **Approve**, maka :

Note (diisi oleh dosen pembimbing):

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 28 Agustus 2020

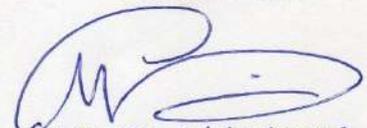
Yang membuat pernyataan


Handan Malik Ibrahim

Tanda tangan & nama terang Mahasiswa

Mengetahui,

Pembimbing I


Drs. Gunawan Witiaksana, M.Si

Tanda tangan & nama terang

Pembimbing II


Firdaus Azwar Eryad, S.Sn, M.Sn

Tanda tangan & nama terang