

## Pengaruh Media Ruangguru Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/MA/Sederajat di Kabupaten Bogor Barat

Inggit Selvira<sup>1</sup>, Hana Lestari<sup>2</sup>, Ahmad Aulia Arsyad<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Institut Agama Islam Sahid

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Institut Agama Islam Sahid

<sup>3</sup>Dosen Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Institut Agama Islam Sahid  
e-mail [inggitselvira@gmail.com](mailto:inggitselvira@gmail.com)

**Abstract** - *Since coronavirus disease 2019 (COVID-19) come to Indonesia, so many things disturbed, fom health field, economics, social culture through education. The pandemic forces all educational activities to be transferred online or known as long-range education. Using technology in the learning process is creating new problems that many teachers do not understand how to use technology, and student have difficulty to understanding the lesson, even some students lose their motivation to learn. Some parents realize this problem then help their children by enrolling them in tutoring agencies or seeking private tutors, media ruangguru is one of alternative online tutoring media that used a lot of students in indonesia. This study aims to know media ruangguru is affecting to students learning motivation.*

**Keywords:** *Media Ruangguru; Motivasi Belajar Siswa*

### PENDAHULUAN

Kehadiran *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) penyakit menular yang berasal dari Wuhan ke Indonesia menimbulkan beragam permasalahan baru yang menyerang seluruh aspek kehidupan, dari mulai bidang kesehatan, ekonomi, sosial budaya, hingga pendidikan. Penularan penyakit yang cepat dan mengkhawatirkan membuat berbagai kebijakan baru muncul, diantaranya menutup sementara sarana pendidikan seperti sekolah, madrasah, universitas, dan pesantren (Setiawan, 2020). Penutupan sarana pendidikan membuat banyak Institusi atau lembaga pendidikan formal maupun informal di Indonesia menggunakan *virtual class* sebagai alternatif pembelajaran.

Penggunaan sistem belajar online juga menimbulkan beragam permasalahan, menurut Malawi (2015) sistem belajar *online* dengan akses menggunakan *smartphone* memungkinkan terjadinya gangguan dan hambatan, diantaranya

gangguan personal seperti adanya *noise* berupa notifikasi *smartphone* dan paparan media sosial, sehingga terdapat kemungkinan pembelajaran online tidak efektif dalam membentuk motivasi belajar siswa. Situasi ini semakin sulit menurut survei yang dilakukan KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) pada 602 Guru, diketahui bahwa hanya 8% Guru yang mengerti cara menggunakan *smartphone* sebagai media belajar *online*, hal ini membuat banyak Guru hanya sebatas memberikan tugas pada siswa tanpa melakukan proses bimbingan dan pembelajaran yang berarti, sehingga banyak siswa mengalami rasa jenuh bahkan kehilangan motivasi belajarnya.

Survei dari KPAI yang dilakukan pada 13 Maret hingga 20 April 2020, dengan melibatkan responden 1.700 siswa, menunjukkan sebanyak 77,8% siswa merasa kesulitan dalam melakukan sistem belajar *online* atau pendidikan jarak jauh. Kesulitan tersebut terjadi akibat tidak tersedianya jaringan internet yang memadai, banyak nya tugas yang diberikan

oleh Guru, dan tidak adanya pembelajaran interaktif, sehingga sebagian siswa memilih untuk menggunakan media pembelajaran lain salah satunya media ruangguru.

Ruangguru adalah lembaga pendidikan non formal berbasis *online* yang di buat oleh PT Ruang Raya Indonesia, dalam media Ruangguru terdapat video belajar, latihan soal, dan fitur tanya jawab yang bisa dimanfaatkan untuk memahami pembelajaran. Menurut data Google Play 2020, Ruangguru telah di *download* oleh lebih dari 10 juta pengguna internet di Indonesia, data tersebut diperkirakan akan terus meningkat dari waktu ke waktu. Survei dari IPNU (Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama) melalui *Student Research Center* (SRC) yang melibatkan 480 siswa, mengatakan sebanyak 92,29% pelajar menginginkan metode belajar *online* yang lebih inovatif dan kreatif, pembelajaran ideal yang ingin digunakan para pelajar adalah media belajar online dan video *streaming* untuk meningkatkan motivasi belajar.

Hakim, dkk (2019) mengatakan motivasi belajar merupakan gairah yang menimbulkan siswa terdorong untuk memberikan hasil belajar yang lebih baik. Jika siswa kehilangan motivasi belajar, siswa tidak memiliki gairah belajar sehingga hasil yang didapatkan siswa tidak akan maksimal dan tujuan belajar akan sulit untuk didapatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media ruangguru memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan apakah terdapat korelasi positif antara penggunaan media ruangguru dengan motivasi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang datanya bersifat statistik dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

survey dengan memberikan pertanyaan - pertanyaan kepada responden melalui *google form*, dengan menggunakan pendekatan analisis korelasi dan regresi linier sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ruangguru terhadap motivasi belajar siswa SMA/MA/Sederajat di Kabupaten Bogor Barat, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA/MA/Sederajat yang berdomisili di Kabupaten Bogor, dengan sampel yang didapatkan sebanyak 111 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri atas data sekunder dan data primer. Sugiyono (2017) mengatakan data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui dokumen. Adapun data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner mengenai Media Ruangguru dan kuesioner mengenai Motivasi Belajar yang berisi kumpulan pernyataan positif dan negatif. Sugiyono (2017) mengatakan kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan pernyataan tertutup karena jawaban sudah tersedia dalam kuesioner. Kuesioner tertutup mengharuskan responden memilih alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang tersedia (Sugiyono, 2017). Adapun skala pengukuran dalam kuesioner penelitian ini menggunakan skala likert, dengan menggunakan 4 alternatif jawaban 1) sangat setuju, 2) setuju, 3) tidak setuju, dan 4) sangat tidak setuju.

Uji coba instrumen dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas. Sugiyono (2017) mengatakan Instrumen yang valid berarti alat ukur yang

digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, dengan kata lain, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruksi dan uji validitas isi. Menurut Sugiyono (2017) uji validitas konstruk berlandaskan teori tertentu dan selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli, sedangkan validitas isi merupakan tahapan selanjutnya dari uji validitas konstruk. Setelah butir instrumen dikonsultasikan pada ahli, butir instrumen tersebut diujicobakan pada responden yang bukan responden sesungguhnya pada penelitian. Rumus yang digunakan dalam uji validitas isi adalah *pearson product moment* dengan bantuan *Microsoft Excel*. Setiap variabel terdapat perhitungan yang akan diperoleh butir-butir instrumen yang valid dan tidak valid, dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti butir dinyatakan valid. Sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti butir dinyatakan tidak valid dan tidak bisa digunakan untuk mengumpulkan data. Berdasarkan data pada tabel uji validitas untuk variabel X (Media Ruangguru) dengan  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (diketahui bahwa nilai pada  $r_{hitung}$  sebesar 0,514). Berdasarkan data pada uji validitas untuk variabel X (Media Ruangguru), dapat dilihat bahwa ada 12 pernyataan yang dinyatakan valid dan 6 pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 5, 13, 14, 15, 16, 18. Berdasarkan data pada tabel uji validitas untuk variabel Y (Motivasi Belajar) dengan  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (diketahui bahwa nilai pada  $r_{tabel}$  sebesar 0.514) dapat dilihat bahwa ada 11 pernyataan yang dinyatakan valid dan 7 pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 22, 24, 25, 26, 29, 34, 36.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan reliabilitas internal consistency. Menurut Sugiyono (2017) pengujian reliabilitas *internal*

*consistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu, hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen. Pengujian reliabilitas instrumen dalam internal consistency dengan *Cronbach Alpha* dengan bantuan *Microsoft Excel*. (Sugiyono, 2017) mengatakan apabila variabel yang diteliti memiliki *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ )  $>$  60% (0.60) maka variabel tersebut dikatakan reliabel, sebaliknya jika *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ )  $<$  60% (0.60) maka variabel tersebut dikatakan tidak reliabel. Sugiyono (2017) mengatakan apabila variabel yang diteliti memiliki *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ )  $>$  60% (0.60) maka variabel tersebut dikatakan reliabel, sebaliknya jika *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ )  $<$  60% (0.60) maka variabel tersebut dikatakan tidak reliabel. Berdasarkan data pada tabel uji reliabilitas dapat dilihat bahwa *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ) = 0,95 sehingga variabel dinyatakan reliabel.

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis data, statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017). Adapun data yang dideskripsikan meliputi mean, median, modus, rentang, dan distribusi frekuensi. Statistik Inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan disimpulkan untuk populasi dari asal sampel itu diambil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada siswa SMA/MA/Sederajat di Kabupaten Bogor Barat, terdapat 111 responden dalam

penelitian ini. Adapun hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi data, uji validitas dan reliabilitas, pengujian data, analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi positif antara penggunaan media ruangguru terhadap motivasi belajar siswa, dan apakah media ruangguru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil pengolahan data analisis deskriptif menunjukkan bahwa masing-masing indikator memiliki nilai yang berbeda, nilai rata-rata tertinggi terdapat pada indikator *compatibility* sebesar 20,216, nilai rata-rata terendah pada indikator *interactivity* sebesar 3,441, dapat diketahui juga indikator *compatibility* memiliki median tertinggi sebesar 20, dan median terendah pada indikator *interactivity* sebesar 4. Begitu pula untuk modus, penyebaran data (*standard deviation*), nilai tertinggi terdapat pada indikator *compatibility*, dan nilai terendah terdapat pada indikator *interactivity*, hal ini sesuai dengan jumlah pernyataan dimana indikator *compatibility* memiliki 6 pernyataan valid, sedangkan indikator *interactivity* hanya memiliki 1 pernyataan valid.

Hasil pengolahan data dengan teknik analisis korelasi menunjukkan nilai signifikansi dari Media Ruangguru dan Motivasi Belajar adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat diketahui bahwa kedua variabel memiliki hubungan atau berkorelasi. Berdasarkan hasil interpretasi koefisien korelasi, dapat dilihat bahwa nilai *pearson correlation* sebesar 0,705 hal ini dapat diartikan bahwa terdapat korelasi yang positif antara Media Ruangguru (X) dengan Motivasi Belajar (Y).

Hasil pengolahan data dengan teknik analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa nilai F hitung adalah

107,911 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel Media Ruangguru atau dengan kata lain ada pengaruh antara variabel Media Ruangguru terhadap Motivasi Belajar Siswa. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh antara Media Ruangguru (X) dengan Motivasi Belajar (Y).

Pengolahan data analisis determinasi menunjukkan bahwa nilai hubungan (R) 0,705 dari *output* yang diperoleh dari bantuan *Microsoft Excel* diketahui bahwa koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,497 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel Media Ruangguru terhadap Motivasi Belajar adalah sebesar 49,7%.

Berdasarkan hasil penelitian pada analisis deskriptif, uji korelasi, uji regresi sederhana, dan uji determinasi dapat disimpulkan bahwa masing-masing indikator dalam penelitian pengaruh media ruangguru terhadap motivasi belajar siswa memiliki nilai yang berbeda, nilai tertinggi ada pada indikator *compatibility* dan nilai terendah adalah indikator *interactivity*. Hasil pengolahan data pada uji korelasi menunjukkan variabel Media Ruangguru dan Motivasi Belajar Siswa memiliki hubungan atau berkorelasi secara positif, kemudian dalam uji regresi diketahui bahwa terdapat pengaruh antara variabel Media Ruangguru dan Motivasi Belajar Siswa. Adapun dalam uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,497 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel Media Ruangguru terhadap Motivasi Belajar adalah sebesar 49,7%.

Media ruangguru menjadi teknologi pembelajaran alternatif yang efektif dalam membantu siswa menumbuhkan gairah, semangat serta kepuasan belajar. Fitur yang terdapat dalam media ruangguru

menjadi jawaban atas kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran online, sebagai bentuk dari teknologi komunikasi dapat dikatakan bahwa media ruangguru merupakan bagian dari determinisme teknologi. Marshal McLuhan (Aunillah, 2020) mengatakan determinisme teknologi adalah teori yang mengungkapkan teknologi dapat membentuk individu bagaimana cara berfikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad berikutnya. Media Ruangguru secara tidak langsung telah membentuk cara berfikir siswa melalui *visualisasi* video pembelajaran, latihan soal, kuis, serta berbagai macam fitur yang ada didalamnya. Media Ruangguru juga telah menjadi *extension of man* yakni tidak hanya memperpanjang jangkauan siswa terhadap suatu pesan, informasi, maupun peristiwa tapi telah menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan mudah untuk dipahami.

Terciptanya proses pembelajaran yang efektif dalam media ruangguru dikarenakan terpenuhinya tiga komponen perangkat teknologi yang utama; adanya perangkat pemancar, kanal komunikasi, dan perangkat penerima (Ardrasto, dkk 2017). Media Ruangguru sebagai bentuk media dan institusi telah menjadi perangkat pemancar sekaligus kanal media yang menyediakan berbagai macam materi pembelajaran, sehingga mudah untuk diakses tanpa terbatas ruang dan waktu, dan pengguna atau siswa adalah penerima pesan dan informasi yang melengkapi ketiga komponen teknologi, terpenuhinya ketiga komponen tersebut telah meminimalisir beragam hambatan yang mungkin terjadi.

Pada penelitian Langi, dkk (2019) yang berjudul Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMAN 1 Manado juga dapat

diketahui bahwa  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  atau  $4,498 \geq 3.26$  artinya aplikasi ruangguru memiliki pengaruh yang signifikan pada prestasi belajar siswa. Adanya pengaruh media ruangguru terhadap motivasi belajar serta prestasi belajar siswa didukung oleh penelitian dari Rahadian, dkk (2019) dengan kesimpulan bahwa Aplikasi Ruangguru memiliki *user interfaces* yang *user friendly* dan mudah dipahami oleh *user*. Kesesuaian ikon, warna, tata letak fitur, dan petunjuk membuat *user* tidak perlu menggunakan buku panduan atau kebingungan mencari petunjuk aplikasi, *user* hanya perlu meniru perilaku yang sesuai dengan pengetahuan yang dipahami, media ruangguru telah memiliki teknologi yang dinilai sudah sesuai dengan kebutuhan *user* serta memenuhi syarat interaksi manusia dengan komputer. Hasil pengolahan data dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ruangguru terhadap motivasi belajar siswa (49,7%), dapat disimpulkan bahwa media ruangguru memberikan kontribusi yang kuat terhadap motivasi belajar siswa. Media ruangguru telah menjadi media yang memfasilitasi siswa untuk menumbuhkan gairah, semangat, serta kepuasaan belajarnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji korelasi dan regresi linier sederhana diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan dan pengaruh positif yang signifikan antara Media Ruangguru terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/MA/Sederajat di Kabupaten Bogor Barat, diketahui pada uji determinasi didapatkan nilai (R Square) sebesar 0,497 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel Media Ruangguru terhadap Motivasi Belajar adalah sebesar 49,7% sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrasto, T., Nianda A.P. (2017). Komunikasi Pada Robot Swarm Pemadam Api Menggunakan Protokol ModBus.
- Aunillah, Rinda. (2020). Determinisme Teknologi Perayaan Idul Fitri di Saat Pandemi. Doi: <http://dx.doi.org/10.21111/sjic.v3i1.4616>
- Hakim, H.A., Koswara., Wahyu, S. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII Melalui Media Pembelajaran Geogebra. 2(5). Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif. ISSN 2614-2155
- Langi, Erlina., Nolly S., Lingkan Tulung. (2019) Pengaruh Komunikasi Media Online Aplikasi PT Ruang Raya Indonesia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SMAN 1 Manado.
- Malawi, Ibadullah. (2015). Pembaharuan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Penerbit CV AE Media Grafika
- Rahadian, Dian., Gina R., Risma Rahma O. (2019). Teknologi Pendidikan Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. E-ISSN 2614-6606
- Setiawan, Rifqi Adib. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Corona Virus 2019 (Covid 19). Jurnal Edukatif Volume 2, No. 1. ISSN 2656-8063
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Google Play (2020). Ruangguru: Bimbel Online. Di akses pada 19 Maret 2020, dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ruangguru.livestudents&hl=in>
- Nuonline.com (2020, 20 April). Survei IPNU Jatim: Mayoritas Pelajar Ingin Metode Belajar Daring Kreatif. Diakses pada 5 Mei 2020, dari <https://www.nu.or.id/post/read/119135/survei-ipnu-jatim-mayoritaspelajar-ingin-metode-belajar-daring-kreatif>
- Kpai.go.id. (2020, 28 April). Ada 246 Aduan di KPAI Soal Belajar Daring, Siswa Keluhkan Tugas Menunpuk-Kuota. Diakses pada 5 Mei 2020, dari <https://www.kpai.go.id/berita/ada-246-aduan-di->
- Kpai.go.id (2020, 28 April). KPAI-Soal-BelajarDaring-Siswa-Keluhkan-Tugas-Menunpuk-Kuota Kpai.go.id (2020, 28 April). Hanya 8% Guru Yang Paham Gawai Untuk Pembelajaran Daring. Diakses pada 6 Mei 2020, dari <https://www.kpai.go.id//berita/hanya-a-8%-guru-yang-paham-gawai-untukpembelajaran-daring>

## **SUMBER LAIN**



**JURNAL SAHID DA'WATHI**  
**Volume I Nomor 1 (Juni 2022)**  
**<http://jurnal-inais.id/index.php/JurnalSD>**

**e-ISSN : 2961-9785**  
**p-ISSN: xxxx-xxxx**