

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN BERBASIS DIGITAL DALAM
PENINGKATAN MINAT dan PRESTASI BELAJAR SISWA: (STUDI KASUS PADA
START-UP BIMBINGAN BELAJAR DALAM JARINGAN RUANG GURU DI KOTA
YOGYAKARTA)**

SKRIPSI



OLEH :
MUFIDA AGUSTIN

NIM.210616210

Pembimbing:

Dr. MUKHIBAT, M. Ag

NIP.197311062006041017

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

2020

ABSTRAK

Sudirahardjo, Mufida Agustin. 2020. *Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital dalam Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Siswa: (Studi Kasus pada Star Up Bimbingan Belajar dalam Jaringan Ruangguru.Com Di Kota Yogyakarta)*. Skripsi, jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Dr. Mukhkiat, M.Ag

Kata Kunci: Kota Yogyakarta, Teknologi Pendidikan, Prestasi Belajar, Minat Belajar, Ruang Guru, Bimbingan Belajar

Memasuki era globalisasi yang identik dengan istilah modernisasi, semua aspek kehidupan menunjukkan perubahan. Globalisasi adalah suatu proses pembaharuan yang mencakup semua aspek kehidupan, menggunakan teknologi sebagai media utama. Teknologi sebagai media utama, memegang peranan penting dalam setiap perkembangan tak terkecuali pada bidang pendidikan. Beragam kemudahan yang di dapat belajar dengan menggunakan teknologi membuat siswa belajar lebih efektif dan lebih efisien. Fenomena aplikasi bimbingan belajar *online* Ruang Guru begitu mencuri perhatian pelajar Indonesia. Fitur-fitur pembelajaran yang tersedia melalui aplikasi Ruang Guru serta kemudahan yang ditawarkan sebagai salah satu alternative bimbingan belajar secara online yang dengan mudah dapat diakses melalui *smartphone*, laptop maupun *tablet*. Beberapa fitur unggulan yang ditawarkan kepada pengguna sangat beragam serta menarik seperti Ruang Uji, Ruang Les, Ruang Les Online, Digital Boot Camp, Ruang Vidio memungkinkan peserta didik untuk memperbaharui kemampuan belajarnya. Menariknya fitur unggulan yang ditawarkan diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar yang akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bahwa aplikasi belajar Ruang Guru dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa, mengetahui model, metode dan evaluasi pembelajaran, bagi siswa sekolah dasar menggunakan bimbingan belajar dalam jaringan Ruang Guru dalam implementasi teknologi digital upaya peningkatan prestasi belajar dan minat belajar di Kota Yogyakarta.

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/triangulasi. Teknik pengambilan data di lakukan secara acak yang disebarkan ke beberapa sekolah dasar dikota Yogyakarta melalui angket secara *online*. Setelah data telah terkumpul, data tersebut di reduksi kemudian penyajian data dilakukan secara apik sehingga dapat ditarik kesimpulan. Hasil analisis data di temukan bahwa : 1) Aplikasi belajar dalam jaringan Ruang Guru membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa 2) Aplikasi belajar dalam jaringan Ruang Guru membantu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa 3) Ruang guru menggunakan model pembelajaran *blended learning* 4) Metode pembelajaran ruangguru.com yaitu: Ruang Video menggunakan metode demonstrasi, metode ceramah dan sosiodrama, , Ruang Les Online menggunakan metode pembelajaran diskusi yakni memecahkan masalah dengan berbagai tanggapan, Ruang Les metode tanya jawab, memecahkan masalah dengan umpan balik, diskusi, eksperimen, ceramah, dan metode proyek, *Digital Bootcamp* menggunakan metode tanya jawab dan diskusi dengan *tutor* di ruangguru.com, Ruang Latihan menggunakan metode pembelajaran pemberian tugas 5) Aplikasi belajar ruang guru memiliki evaluasi belajar berupa rapor yang dapat dikirim melalui pesan via *whatsapp* kepada wali murid



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Mufida Agustin
NIM : 210616210
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Pada *Start-Up* Bimbingan Belajar Dalam Jaringan Ruang Guru) Di Kota Yogyakarta

Telah di periksa dan di setujui untuk di uji dalam ujian munaqosah

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo



Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd NIP.
198204072009011011

Ponorogo, 10 Agustus 2020

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Mukhibat, M. Ag
NIP.197311062006041017



IAIN
P O N O R O G O



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **MUFIDA AGUSTIN**
NIM : 210616210
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN BERBASIS
DIGITAL DALAM PENINGKATAN MINAT dan PRESTASI
BELAJAR SISWA: (STUDI KASUS PADA START-UP
BIMBINGAN BELAJAR DALAM JARINGAN RUANG GURU
DI KOTA YOGYAKARTA)**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 13 Oktober 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 1 Desember 2020

Ponorogo, 7 Desember 2020

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Dr. AHMADI, M.Ag.
NIP. 06512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. M. SYAFIQ HUMAISI, M.Pd**
2. Penguji I : **Dr. MUHAMMAD THOYIB, M.Pd**
3. Penguji II : **Dr. MUKHIBAT, M.Ag**

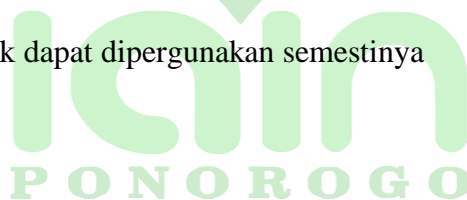
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mufida Agustin
NIM : 210616210
Fakultas / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa: (Studi Kasus Pada Start-Up Bimbingan Belajar Dalam Jaringan Ruang Guru Di Kota Yogyakarta)

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://theses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya



Ponorogo, 09 Desember 2020

Penulis

Mufida Agustin

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi adalah suatu proses pembaharuan yang mencakup semua aspek kehidupan, menggunakan teknologi sebagai media utama. Memasuki era *globalisasi* yang identik dengan istilah modernisasi, semua aspek kehidupan menunjukkan perubahan. Perubahan mengikuti perkembangan teknologi yang tergolong pesat. Teknologi merupakan salah satu penawaran yang sangat menggiurkan bagi setiap orang, banyak ide, proses, dan hasil dari upaya inovasi.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, pelajar lebih akrab dengan teknologi khususnya *smartphone*.¹ Selain *smartphone* atau *gadget* yang dapat digunakan untuk mengirim pesan, kini internet juga berperan sebagai sumber informasi yang bahkan jaringannya tersebar hingga ke seluruh bagian bumi.² dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhan teknologi.

Kehadiran internet mengubah perilaku dan cara berfikir siswa. Proses pembelajaran pun tidak asing lagi dilakukan dengan bantuan *smartphone* tersebut, baik menggunakan mesin pencari (*Google, Chrome, Mozilla, Opera*) maupun web *browser* berbasis android yang dapat dengan mudah di dapat

¹Dian Rahardian, Peran Dan Kedudukan Guru Dalam Masyarakat, *Jurnal PETIK*, Volume 1, Tahun 2015.

² Hernita BR Siallagan, Pengaruh Aplikasi Ruang Guru Terhadap Minat Belajar, (Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2019), 1

melalui *play store* dan *app store*. Dengan teknologi tersebut, sering kali pelajar lebih senang bahkan lebih paham belajar melalui bantuan aplikasi belajar online dari pada belajar konvensional di kelas..³

Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi di monopoli oleh kehadiran guru di dalam kelas. Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat di tingkatkan.

Saat ini, institusi pendidikan di Indonesia sudah menggunakan media digital untuk menunjang pembelajaran, seperti penggunaan media belajar digital Ruang Guru yang diminati oleh siswa siswi sekolah dasar maupun menengah. Ruang guru merupakan perusahaan penyedia layanan yang berunsur pendidikan yang berbasis teknologi. Aplikasi belajar yang memanfaatkan media digital tersebut hadir dalam aplikasi yang mudah digunakan hanya dengan menggunakan internet di berbagai *gadget*, salah satunya *smartphone*.

Aplikasi ruang guru bertujuan membantu para peserta didik untuk menerima informasi-informasi dalam proses pembelajaran secara sempurna. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dalam upaya membantu dalam mendukung pendidikan juga diatur dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003

³Dian Rahardian, dkk, Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruang Guru Berdasarkan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer, *Jurnal PETIK*, Volume 5, Nomor 1, Tahun 2019

Bab IV bagian kelima tentang pendidikan Non Formal Pasal 26 Ayat (1) serta Ayat (6).⁴

Aplikasi ruang guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan anak untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baik dalam bentuk audio, visual maupun non visual. Banyak jenis media elektronik yang bisa jadi alternatif sebagai media pendidikan karena lebih menarik, terdapat stimulasi audio dan visual yang mampu memberikan gambaran nyata yang lebih nyata sehingga lebih mudah di pahami oleh anak.⁵

Yogyakarta mempunyai *brand image* sebagai kota pendidikan. Yogyakarta memiliki beragam lembaga pendidikan tinggi yang besar, serta faktor masyarakat sebagai pendukungnya. Selain faktor dukungan masyarakat, masyarakat sudah terbiasa mengalami perbedaan budaya.⁶

Selain sebagai kota pendidikan Yogyakarta memiliki identitas sebagai kota pelajar. Kota pelajar merupakan kota yang memiliki populasi pelajar yang beragam dengan kondisi kota yang nyaman untuk belajar dan beraktifitas, memiliki biaya hidup yang terjangkau dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan.⁷

⁴Undang-Undang Republic Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (Jakarta: PT Armas Duta Jaya, 1990), 13

⁵ Iswan Dan Ati Kusuma, Pengaruh Online Game Terhadap Perkembangan Anak Bangsa, *Jurnal Teknodik*, Volume 19, Nomor 1, Tahun 2015

⁶ Sigit Haryono, Analisa *Brand Image* Yogyakarta Sebagai Kota Pelajar, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 2, Nomor 3, Tahun 2009

⁷ Sigit Haryono, Analisa *Brand Image* Yogyakarta Sebagai Kota Pelajar, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 2, Nomor 3, Tahun 2009

Di perkuatnya kota Yogyakarta sebagai kota pelajar banyaknya putera-puteri yang berkompeten dan berprestasi sehingga membuat nama Daerah Istimewa Yogyakarta semakin dikenal. Memiliki identitas sebagai kota pelajar membuat semakin tinggi angka peminat pelajar untuk bersekolah di kota tersebut serta semakin tinggi pula angka pelajar disetiap tahunnya. Tingginya angka pelajar di kota Yogyakarta membuat tertariknya penulis untuk melakukan penelitian tentang minat belajar serta prestasi belajar siswa sekolah dasar dengan menggunakan bimbingan belajar *start - up* Ruang guru.

Berawal dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital dalam Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus pada Star Up Bimbingan Belajar dalam Jaringan Ruang Guru di Kota Yogyakarta)"

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, tidak semua permasalahan akan diteliti, oleh karena itu, diketahuinya perkembangan teknologi semakin pesat diharapkan dapat berperan membantu dalam penyelenggaraan pendidikan yang semakin baik. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan minat belajar serta prestasi belajar sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini terkait dengan Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Upaya Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus pada Star Up Bimbingan Belajar dalam Jaringan Ruang Guru di Kota Yogyakarta). Pada penelitian ini, prestasi belajar

dibatasi pada aspek pengetahuan dengan kompetensi dasar (KD) yang menganalisis tingkat ketuntasan dan pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi dalam jaringan Ruang Guru sedangkan minat belajar di batasi pada metode, sumber dan evaluasi pada aplikasi dalam jaringan Ruang Guru di Kota Yogyakarta tahun 2019/2020

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian adalah:

1. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar menggunakan bimbingan belajar dalam jaringan aplikasi Ruang Guru di Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar peserta didik sekolah dasar menggunakan bimbingan belajar dalam jaringan aplikasi Ruang Guru di Kota Yogyakarta?
3. Apa model, metode dan evaluasi belajar pada peserta didik sekolah dasar dalam jaringan aplikasi Ruang Guru?

D. Tujuan penelitian

Untuk menjelaskan metode pembelajaran pada bimbingan belajar dalam jaringan aplikasi Ruang Guru:

1. Untuk mengetahui penggunaan bimbingan belajar dalam jaringan aplikasi ruang guru dapat meningkatkan minat belajar di Kota Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui penggunaan bimbingan belajar dalam jaringan aplikasi ruang guru dapat meningkatkan prstasi belajar di Kota Yogyakarta.

3. Untuk menjelaskan model, metode dan evaluasi belajar dalam jaringan pada aplikasi belajar Ruang Guru

E. Manfaat penelitian

Penelitian pemanfaatan teknologi pendidikan dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik (studi kasus bimbingan belajar dalam jaringan Ruang Guru di kota Yogyakarta) di harapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan pemanfaatan teknologi digital yang unggul dan dapat dengan mudah di akses kapan saja dalam meningkatkan prestasi dan minat belajar peserta didik

- a. Hasil penelitian ini di harapkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya memiliki dampak negatif tetapi juga memiliki dampak positif yang besar, sehingga peserta didik dapat menerima informasi secara luas

- b. Hasil penelitian ini di harapkan sebagai pedoman dan referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam teknologi Pendidikan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini di harapkan dapat di jadikan kajian dan penunjang dalam pengembangan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan topik tersebut.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini di harapkan peserta didik dapat meningkatkan prestasi dan minat belajar dalam proses pembelajaran dengan melakukan bimbingan belajar dalam jaringan pada aplikasi Ruang Guru

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini di harapkan dapat di jadikan bahan masukan dan informasi bagi guru tentang pemanfaatan teknologi digital serta media elektronik, sehingga bisa meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

d. Bagi Orang Tua

Partisipasi orang tua dalam berperan sebagai pemantau peserta didik menggunakan media elektronik untuk menunjang prestasi belajar dan minat peserta didik

F. Sistematika pembahasan

Untuk mempermudah penulisa hasil penelitian secara sistematis dan mudah di fahami oleh pembaca, maka penyusunan penulisa skripsi ini penulis membagi menjadi enam bab, antara bab satu dengan bab yang lain memiliki keterkaitan. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, yaitu gambaran umum untuk memberikan pola pemikiran bagi keseluruhan laporan penelitian. Dalam bab ini akan dibagi menjadi beberapa subbab yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori yang akan mengemukakan beberapa pandangan ahli yang mendasari pemikiran dan penelitian. Dalam kerangka teoritik ini pembahasannya meliputi teori-teori yang mendukung penjelasan tentang implementasi teknologi pendidikan pada *star up* Ruang Guru di kota Yogyakarta

BAB III: Metode penelitian yang akan menguraikan tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahapan-tahapan penelitian implementasi teknologi pendidikan pada *star up* Ruang Guru di kota Yogyakarta

BAB IV: Temuan hasil penelitian yang berisi hasil-hasil penelitian di lapangan yaitu mengenai deskripsi data umum dan data khusus yang akan membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian.

BAB V: Pembahasan ini berisi analisis data tentang minat dan prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi bimbingan belajar *online* Ruang Guru di kota Yogyakarta dalam implementasi teknologi pendidikan pada dunia pendidikan.

BAB VI: Penutup yang merupakan bab terakhir dari semua rangkaian pembahasan. Berisi kesimpulan dan saran yang bisa menunjang peningkatan dari permasalahan yang di teliti.



BAB II

TELAAH HASIL TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI,

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian tersebut beberapa telaah pustaka yang peneliti temukan. Telaah pustaka yaitu:

Jurnal penelitian berjudul Survey Kepuasan Siswa Yang Berlangganan Bimbingan Belajar Online Ruang Guru oleh Syamsurijal., S.Pd., M.Pd pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Buton menyatakan bahwa bimbingan belajar *online* ruang guru menjadi bimbingan belajar onlen dengan jumlah siswa yang telah mendaftar atau berlangganan terbanyak di Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Survey. Variable penelitian yaitu tingkat kepuasan siswa dan bimbingan belajar *online* Ruang Guru. Subyek penelitiannya ialah siswa yang telah berlangganan bimbingan belajar *online* Ruang Guru yang di pilih dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* sehingga diperoleh 20 sample penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara deskriptif siswa yang merasa puas setelah berlangganan bimbingan belajar online aplikasi ruang guru sebesar 95%, sedangkan siswa yang merasa tidak puas setelah berlangganan aplikasi bimbingan belajar *online* Ruang Guru 5%.

Persamaan penulis dengan peneliti terdahulu adalah penelitian terdahulu dan penulis mengkaji aplikasi belajar Ruang Guru. Perbedaan penulis dengan penelitian terdahulu adalah penulis melakukan penelitian Ruang Guru yang meneliti tentang Ruang Guru berpengaruh terhadap minat belajar sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa serta penelitian terdahulu meneliti tentang survey kepuasan siswa yang berlangganan aplikasi Ruang Guru. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Jurnal penelitian berjudul Analisis Kebutuhan Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Menggunakan Metode Fuzzy Kuno Oleh Sarah Anidya, Aditya Rachmadi, Admaja Dwi Herlambang Pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya menyatakan Ruang Guru adalah aplikasi bimbingan belajar *online* yang menawarkan produk dengan solusi terlengkap kepada pelajar Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penggunaan aplikasi ruang guru memiliki pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menganalisis aplikasi Ruang Guru dengan cara menggunakan metode Fuzzy kuno. Metode Fuzzy kuno merupakan teknik pengembangan produk secara kuantitatif dan obyektif berdasarkan penilaian dari kepuasan pelanggan untuk meningkatkan kualitas produk. Dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* sehingga target minimal responden sebesar 97 responden. Hasil penelitian ini, terdapat 35 requirement yang diidentifikasi sebagai fitur aplikasi yaitu: 26 fitur pada proses ruang belajar, 6 fitur pada proses *digital bootcamp*, 3 fitur pada proses pembelian.

Persamaan penulis dengan penelitian terdahulu adalah penulis dan penelitian terdahulu meneliti aplikasi Ruang Guru serta mengidentifikasi fitur aplikasi di dalamnya. Perbedaan penulis dengan penelitian terdahulu adalah penulis meneliti tentang Ruang Guru berpengaruh terhadap minat belajar sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan penelitian terdahulu menganalisis aplikasi Ruang Guru dengan menggunakan metode Fuzzy kuno berdasarkan penilaian kepuasan pelanggan.

Jurnal penelitian berjudul Peran Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Memotivasi Belajar Oleh Amallian Pada Universitas Bina Sarana Informatika menyatakan bahwa bimbingan belajar menjadi salah satu bahkan wajib bagi siswa dalam menghadapi mata pelajaran yang tidak mudah disekolahkan, kesulitan yang sering dihadapi siswa banyaknya mata pelajaran dan kurangnya kreatifitas guru dalam menjelaskan di kelas menjadi salah satu untuk mencari bimbingan belajar di luar sekolah, hanya waktu dan biaya menjadi salah satu kendala yang di hadapi dan jam sekolah yang panjang. Situs Ruang Guru menjadi salah satu *alternative* yang menyediakan kemudahan dalam belajar dengan materi yang di tampilkan dengan mudah dan visual semuanya itu dapat memotivasi belajar siswa dan orang tua juga dapat belajar bersama dan juga dapat memantau pembelajaran di rumah. Dengan menggunakan teori motivasi belajar dan teori *used gratification* dimana para siswa memiliki keinginan dan harapan agar mencapai nilai dengan baik dan juga mencari alternative cara belajar yang muda dan

menarik untuk di pahami, dorongan inilah yang juga ingin di wujudkan orang tua untuk memotivasi anak-anaknya dengan mendaftarkan anak-anaknya dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Persamaan penulis dengan penelitian terdahulu adalah penulis dan penelitian terdahulu meneliti tentang aplikasi Ruang Guru dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penulis dengan penelitian terdahulu adalah penulis meneliti tentang aplikasi Ruang Guru berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar.

B. Kajian Teori

1. Teknologi Pendidikan

a. Pengertian Teknologi Pendidikan

Menurut kamus besar Indonesia, teknologi pendidikan adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif. Menurut Kadung, teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai.⁸

⁸Kadunk, *Pengertian Teknologi Pendidikan Dan Tujuannya* (Jakarta: Pustekom Diknas, 2014),

Teknologi pendidikan menurut Chaeruman yang dikutip oleh Kristiana dan Briggita pada jurnalnya adalah studi dan praktek etis yang memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengolah proses dan sumber teknologi yang tepat. Definisi lain mengenai teknologi pendidikan menurut (AECT) Association for Education Communication and Tecnology 2004, adalah studi da praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.⁹

Sehingga menurut pandangan penulis teknologi pendidikan adalah upaya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk membantu dalam mencapai tujuan pendidikan yang sempurna dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan jaman.

b. Peran Teknologi Dalam Pendidikan

Peran teknologi dalam pendidikan memiliki potensi yang mempengaruhi proses belajar mengajar, seperti di katakan Ely, dalam Chaeruman Umam yang dikutip Kristiana dan Briggita pada junalnya, bahwa potensi teknologi pendidikan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan dengan mempercepat tahab belajar, memberikan kemungkinan pelajar untuk pelajar untuk belajar secara mandiri, memberikan dasar yang

⁹Kristian Hesti dan Briggita Putri, Teknologi Pendidikan Sebagai Pembelajaran Kompetitif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa (Studi Kasus pada Salah Satu SMA Di Salatiga), *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan UNS & ISPI*, Tahun 2015

lebih ilmiah terhadap pembelajaran, lebih memantapkan pembelajaran, memungkinkan untuk belajar (mengakses materi) dengan cepat dan memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas.¹⁰

Peranan termonologi dalam pendidikan dapat berupa media yang bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, penjelasa materi menjadi lebih jelas, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan komunikatif, serta siswa dapat melakukan aktifitas selama kegiatan belajar, tidak hanya diam mendengarkan namun bisa mengamati, mendemonstrasi dan memeratakan.¹¹

Sehingga menurut pandangan penulis peran teknologi dalam pendidikan memiliki pengaruh yang besar terhadap minat serta prestasi belajar siswa sehingga siswa tidak hanya berfokus kepada guru saja, melainkan siswa dapat berkolaborasi serta mengeksplorasi terhadap teknologi dalam upaya memahami materi dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan

Adapun manfaat yang dapat di ambil dari penerapan teknologi pendidikan adalah:

- a). Mengefektifkan sistem pendidikan yang berfifat tradisional, secara klasikal menjadi sistem individual, terbuka dan sesuai dengan minat dan kemampuan siswa.

¹⁰*Ibid.*, 61.

¹¹*Ibid.*

- b). Dapat di manfaatkan secara luas oleh masyarakat. Penerapan teknologi pendidikan maka siswa dapat mengikuti pendidikan tidak terbatas tempat dan waktu untuk mengikuti Pendidikan
- c). Mempunyai kelayakan dalam kelompok kecil, besar atau secara individual. Perannya teknologi pendidikan maka belajar itu dapat di laksanakan pakah secara klasikal, kelompok kecil, besar ataupun dengan individual tergantung dengan peralatan dan materi yang akan di pelajari.
- d). Mempermudahkan dalam penyampaian informasi baik secara verbal maupun *non-verbal*.

Dengan berperannya teknologi pendidikan dalam dunia pendidikan, maka dapat memacu semangat para ilmuan untuk menciptakan berbagai alat atau teknologi tepat guna dalam proses pembelajaran.¹²

Sehingga menurut pandangan penulis manfaat penerapan pendidikan dalam proses pendidikan sebagai berikut:

- a). Mengubah sistem pembelajaran yang konvensional menjadi modern, sehingga siswa tidak hanya berpusat kepada guru melainkan berpusat kepada siswa tersebut
- b). Siswa menjadi lebih komunikatif pada penrannya dalam penyampaian materi pembelajaran

¹² Gusnameli, Dampak Teknologi Pendidikan Terhadap Peranan Guru Dimasa Depan, *Jurnal Al-Ta'lim*, Jilid 1, Nomor 2, Tahun 2012

- c). Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta,
- d). pembelajaran lebih menarik

2. Minat

a. Pengertian Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketrikitan pada suatu hal dan aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹³ Minat adalah kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dengan di sertai perasaan senang.¹⁴

Sehingga menurut pendapat penulis minat adalah ketertarikan seorang yang memicu datangnya tindakan terhadap seorang individu sehingga seseorang akan melakukan aktifitasnya tanpa ada yang menyuruh.

b. Jenis – Jenis Minat

Minat dibagi dalam enam jenis, yaitu:

- a). Realistis, orang realistis umumnya mapan, kasar, praktis, berfikir kuat, dan seiring sangat atletis, memiliki koordinasi otot yang baik dan terampil tetapi kurang mampu menggunakan medium komunikasi verbal dan kurang memiliki keterampilan berkomunikasi dengan orang lain.

¹³ Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2010), 122

¹⁴ Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Predana Media, 2004), 262

- b). Investigatif, tipe ini termasuk orang yang berorientasi keilmuan, umumnya berorientasi pada tugas, introspektif, dan asosial, lebih menyukai memikirkan sesuatu daripada melaksanakannya, memiliki dorongan kuat untuk memahami alam, menyukai tugas-tugas yang tidak pasti (ambiguous), suka bekerja sendirian, selalu ingin tahu, dan kurang menyukai pekerjaan berulang
- c). Artistik, orang artistik menyukai hal-hal yang tidak terstruktur, bebas, sangat membutuhkan suasana mengekspresikan sesuatu secara individual, sangat kreatif dalam bidang seni dan musik
- d). Sosial, tipe ini dapat bergaul, bertanggung jawab, berkemanusiaan, suka bekerja dalam kelompok, senang menjadi pusat perhatian kelompok, menghindari pemecahan masalah secara intelektual, suka memecahkan masalah yang ada kaitannya dengan perasaan, melatih dan mengajar.
- e). Enterprising, tipe ini cenderung menguasai atau memimpin orang lain, memiliki keterampilan untuk mencapai tujuan organisasi, agresif, percaya diri dan umumnya sangat aktif.
- f). Konvensional, orang konvensional menyukai lingkungan yang sangat tertib, sangat efektif menyelesaikan tugas yang berstruktur tetapi menghindari situasi yang tidak menentu.¹⁵

¹⁵ Djaali, *Psikologi pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 122

Sehingga menurut pandangan penulis jenis-jenis minat sangatlah beragam bentuknya cenderung ingin memiliki untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

c. Faktor Yang Menimbulkan Minat

Crow berpendapat ada tiga faktor yang menjadi timbulnya minat, yaitu:

a). Dorongan dari dalam diri individu

Misal dorongan untuk makan, ingin tahu seks. Dorongan untuk makan akan membangkitkan minat untuk bekerja atau mencari penghasilan, minat terhadap produksi makanan dan lain lain. Dorongan ingin tahu atau rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu melakukan penelitian dan lain lain. Dorongan untuk seks akan membangkitkan minat untuk menjalin hubungan dengan lawan jenis, minat terhadap pakaian dan kosmetika dan lain lain

b). Motif sosial

Dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan suatu aktivitas tertentu. Misalnya minat terhadap pakaian timbul karena ingin mendapat persetujuan atau penerimaan dan perhatian orang lain. Minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang memiliki

ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan yang tinggi dan terpandang dalam masyarakat.

c). Faktor emosional

Minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut.¹⁶

Sehingga menurut pandangan penulis faktor yang menjadi timbulnya minat adalah yakni, faktor internal (dari dalam seseorang) meliputi: rasa ingin tahu dari dalam diri dan emosional dari dalam diri seseorang, dan faktor eksternal (dari luar seseorang) meliputi: minat melakukan suatu aktifitas tertentu.

3. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi

Prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang di miliki siswa dalam menerima, menolak dan memiliki informasi-informasi yang di peroleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam

¹⁶Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Predana Media, 2004), 264

mempelajari materi pelajaran yang di nyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap setelah mengalami proses belajar mengajar.¹⁷

Sehingga menurut pandangan penulis prestasi belajar adalah kemampuan untuk menerima informasi yang di peroleh dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung dan dapat diukur ketuntasannya melalui evaluasi.

Prestasi belajar dapat diketahui setelah di adakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.¹⁸ Prestasi belajar dapat dibagi menjadi dua yaitu:

a. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar di golongan menjadi dua yaitu:

a). Faktor internal

Faktor ini berkaitan dengan segala yang berhubungan dengan diri siswa itu sendiri berupa motivasi, minat, bakat, kepandaian, kesehatan, sikap, perasaan dan faktor pribadi lainnya.

b). Faktor eksternal

Faktor ini berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar diri individu berupa sarapa dan prasarana, lingkungan,

¹⁷ Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Volume 12, Nomor 1, Tahun 2011.

¹⁸ *Ibid.*

masyarakat, guru, metode pembelajaran, kondisi social, ekonomi dan lain sebagainya.¹⁹

Sehingga menurut pandangan penulis faktor yang mempengaruhi prestasi terbagi menjadi dua yakni, faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi: bakat, kecerdasan, faktor pribadi dan lain-lain sedangkan faktor eksternal meliputi: sekolahan, kondisi keluarga, ekonomi dan lain-lain.

4. Strategi, Metode dan Evaluasi Pembelajaran

a. Model Pembelajaran

Model berasal dari bahasa Yunani “methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Fungsi model berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan. Pengetahuan tentang model-model sangat di perlukan oleh para pendidik, karena berhasil tidaknya siswa belajar bergantung pada tepat tidaknya model mengajar yang di gunakan oleh guru. Model mengajar mampu membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa bahkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat sesuai.

Menurut Susan Ellis yang di kutip oleh Hanna Sundari mengungkapkan bahwas Model pembelajaran merupakan strategi-strategi yang berdasar pada teori-teori dan penelitian yang terdiri dari rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan siswa,

¹⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),

sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran pada tidak hanya guru namun juga siswa.

b. Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan yakni di gunakan dalam penyampaian materi tersebut. Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam metode mengajar yang dalam penggunaannya harus di sesuaikan dengan berbagai hal seperti situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, fasilitas yang tersedia di sesuaikan dengan tujuan pendidikan yang hendak di capai.²⁰

Menurut Djamarah yang di kutip metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode di perlukan oleh guru sehingga penggunaanya bervariasi sesuai yang ingin di capai setelah pengajaran berakhir.²¹

Menurut Ahmad Tafsir yang di kutip oleh Kamsinah pada jurnal metode dalam proses pembelajaran menyatakan bahwa dari literatur ilmu pendidikan, khususnya ilmu pengajaran dapat di temukan berbagai metode mengajar. Sementara metode mendidik, selain dengan cara mengajar tidak

²⁰ Siti Maesaroh, Peran Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Kependidikan*, Volume 1, Nomor 1, Tahun 2013.

²¹ Muhammad Afandi, dkk, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013), 16

terlalu banyak di bahas oleh para ahli. Dengan kata lain, metode merupakan cara yang terstruktur dan teruji secara matang untuk mencapai maksud dan tujuan. Kaitannya dengan mengajar tentu lebih terukur dan sifatnya formal untuk sampai pada target yang telah di tetapkan.²²

Menurut Zakiah Darajat yang di kutip oleh Kamsinah Beberapa metode pengajaran yang di kenal secara umum antara lain adalah:

- a). Metode ceramah, memberikan pengertian dan uraian suatu masalah
- b). Metode diskusi, memecahkan masalah dengan berbagai tanggapan
- c). Metode eksperimen, mencoba mengetahui proses terjadinya suatu masalah
- d). Metode demonstrasi, menggunakan alat peraga untuk memperjelas sebuah masalah
- e). Metode pemberian tugas, dengan cara member tugas bebas dan bertanggung jawab
- f). Metode sosiodrama, menunjukkan tingkah laku kehidupan
- g). Metode drill, melatih mengukur daya serap terhadap matapelajaran
- h). Metode kerja kelompok, memecahkan masalah secara bersama-sama dalam jumlah tertentu

²² Kamsinah, Metode Dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Lentera Pendidikan*, Volume 11 Nomor 1, Tahun 2008.

- i). Metode Tanya jawab, memecahkan masalah dengan umpan balik
- j). Metode proyek, memecahkan masalah dengan langkah-langkah secara ilmiah, logis, dan sistematis.²³

Definisi tersebut dapat di simpulkan bahwa metode pembelajaran adalah alat dalam membantu terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang telah di sesuaikan dengan tujuan pendidikan yang hendak di capai.

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan penilaian keseluruhan program pendidikan mulai perencanaan suatu program substansi pendidikan termasuk kurikulum dan penilaian (asasmen) serta pelaksanaanya, pengadaan dan peningkatan kemampuan guru, manajemen pendidikan, dan reformasi pendidikan secara keseluruhan.

Menurut Arifin yang di kutip oleh Rusyi Ananda dkk mengungkapkan bahwa pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari pada sesuatu berdasarkan pertimbangan dan criteria tertentu dalam rangka mengambil suatu keputusan.²⁴

Berdasarkan pengertian tersebut, Arifin selanjutnya menjelaskan beberapa hal tentang evaluasi bahwa:

²³*Ibid.*, 107

²⁴ Rusyi Ananda, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2015), 4

- a). Evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang di peroleh dari kegiatan evaluasi dalah gambaran kualitas dari pada sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai atau arti.
- b). Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas dari pada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti.
- c). Dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (judgement).
- d). Pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti haruslah berdasarkan criteria tertentu.²⁵

Evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kinerja, atau produktivitas suatu lembaga dalam melaksanakan programnya. Upaya peningkatan kualitas, kinerja dan produktivitas maka kegiatan evaluasi selalu di dahului dengan kegiatan pengukuran dan asasmen.

Kriteria evaluasi pengambilan keputusan tidak bersifat subjektif, di perlukan kriteria tertentu. Kriteria tersebut berfungsi sebagai ukuran, apakah seorang telah memenuhi persyaratan untuk digolongkan sebagai siswa berhasil, pandai, baik, naik kelas, lulus atau tidak lulus. Kriteria penilaian di sebut dengan istilah standart penilaian. Standart penilaian di bedakan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

- a). Standar penilaian yang mutlak

²⁵ *Ibid.*

Kriteria ini lebih dikenal dengan istilah penilaian acuan patokan atau di singkat PAP. Standart ini bersifat tetap, bahkan tidak dapat di tawar artinya kriteria keberhasilan siswa tidak di pengaruhi oleh prestasi suatu kelompok siswa. Misalnya, untuk dapat di nyatakan lulus, siswa harus dapat menjawab benar paling sedikit 70% dari pernyataan yang telah disediakan, jika siswa menjawab kurang dari 70% maka dinyatakan tidak lulus atau tidak berhasil

b). Standar penilaian yang relative

Kriterian ini lebih di kenal dengan istilah penilaian acuan normal atau di singkat PAN. Standart relatif ini keberhasilan siswa ditentukan oleh posisinya di antara kelompok siswa yang mengikuti evaluasi. Keberhasilan siswa di pengaruhi oleh tempat relatifnya di bandingkan dengan prestasi rata-rata kelompok. Dengan menggunakan standar relatif, siswa yang presentasi (%) jawaban yang benar hanya 50% dapat di nyatakan lulus atau berhasil karena kebanyakan teman lain mencapai angka presentasi yang lebih rendah. Dengan demikian, kriteria keberhasilan masing-masing tidak sama.

26

Definisi tersebut dapat di simpulkan evaluasi merupakan proses penentuan sejauh mana tujuan pendidikan telah di capai yang dapat di

²⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), 310

nyatakan secara kuantitatif maupun kualitatif. Hasil evaluasi pembelajaran di harapkan dapat mendorong guru untuk mengajar lebih baik dan mendorong siswa untuk belajar lebih baik.

5. Ruang Guru

Ruang guru merupakan *star up (edutech)* yang sejauh ini paling komplit dengan menggabungkan berbagai fitur yang ada di hampir seluruh *edutech* yang ada dalam satu kemasan. Seperti Ruang Les, platform Tanya jawab dengan guru secara online bernama Ruang Les *Online* dan *Digital Bootcamp*, platform ujian (*tryout*) online yang di sebut Ruang Uji., hingga kumpulan video dan materi edukasi dalam fitur Ruang Belajar. Ruang Guru cerdas dalam hal pemasaran dengan menggunakan tokoh hiburan yang sedang di gandrungi para pelajar. Dengan kualitas latar belakang pendidikan yang berkualitas tinggi sehingga hal tersebut menjadi refresentatif dari *edutech* yang di tawarkan. Konten yang di gunakan Ruang Guru menggunakan animasi namun tidak berjenis animasi *graphic visual*.²⁷

Latar belakang didirikannya situs Ruangguru.com adalah ketika pendiri yaitu Muhammad Usman dan Adamas Devera berkesempatan melanjutkan pendidikan ke USA. Pendiri mencoba mencari tahu guru privat online yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan menyadari bahwa pasar akan kebutuhan tersebut tidak efisien, sehingga lahir ide untuk membangun

²⁷Neng Marlina Efendi, Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Starup Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif, *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antripologi*, Volume 2, Nomor 2, Tahun 2018.

market place belajar *online* yang akan menjembatani pencarian antara pelajar dan pengajar yang prosesnya dikemas secara transparan (*rating, reviews, cost*). Ruang Guru merupakan sebuah wadah yang menghubungkan pelajar dengan pengajar. Pelajar dapat mencari dan menemukan pengajar berdasarkan kebutuhannya begitu juga sebaliknya, pengajar dapat menyalurkan ilmu yang dimilikinya. Kegiatan belajar-mengajar yang difasilitasi oleh Ruangguru.com menyediakan sistem tata kelola pembelajaran (*learning management system*) yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar dikelas secara virtual. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia serta peralatan analisis hasil tes dimana pengguna dapat memanfaatkannya tanpa dipungut biaya. Situs *market place* Ruangguru.com dalam pencarian guru privat telah mengelola lebih dari 4 juta pengguna dan 27.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran diseluruh Indonesia sejak didirikan tahun 2014. Ruangguru.com juga sudah dipercaya 326 Pemerintah Kota dan Kabupaten dan 32 Pemerintah Provinsi di Indonesia.

Dengan meluncurkan aplikasi *mobile on demand* pembelajaran jarak jauh menjadi intensif untuk para pelajar dan difasilitasi dengan guru membuat para pelajar dapat memanfaatkan penggunaan *smartphone*.

Sehingga belajar privat kini dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun. Ruang Guru juga memfasilitasi akses para orang tua dalam memonitor perkembangan belajar anak, melalui aplikasi Ruang Guru-Orang Tua yang

di luncurkan pada September 2016. Aplikasi Ruangguru-Orang Tua ini orang tua dapat mengetahui jadwal privat, melihat lapor belajar, hingga memberikan rating dan *feedback* kepada guru untuk mendukung proses pembelajaran yang membuat para murid merasa nyaman.²⁸

Sehingga menurut pandangan penulis Ruang Guru merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dalam bentuk aplikasi yang dapat di pergunakan menggunakan media elektronik seperti *gadget, laptop dan smartphone* dalam membantu siswa maupun siswi dalam jenjang pendidikan sekolah dasar hingga menengah atas upaya membantu bagi siswa-siswi kurang memahami materi pembelajaran di sekolah.

Konten yang di tawarkan ruang guru sangatlah beragam serta begitu menarik, sehingga memudahkan para penggunanya untuk lebih mudah memahami materi yang di sampaikan. Simulasi yang di peragakan dalam video beserta animasi menjadi daya tarik untuk penggunanya, serta terdapat bank soal yang beragam berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman penggunanya.

²⁸Dian Rahardian, dkk, Teknologi Pendidikan : Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Computer, *Jurnal Pendidikan Teknologi Ilmu Komunikasi*, Volume 5, Tahun 2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metodologi penelitian dengan pendekatan kualitatif. Tujuan penggunaan metode kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realita. Fakta, realita, masalah, gejala serta peristiwa hanya dapat dipahami apabila peneliti menelusurinya secara mendalam dan tidak hanya terbatas pada pandangan di permukaan saja.²⁹

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif, alamiah dan tidak menggunakan perhitungan atau angka.³⁰ Penelitian kualitatif menurut Denzin & Lincoln sebagai berikut:

“Qualitative research uses variety kinds of qualitative inquiry in collecting data (such as: observation, interview, documenting, narrating, publishing text, etc.). Observation is the selection and recording of behaviors of people in their environment. Observation is useful for generating in depth descriptions of organization or events, for obtaining information that is otherwise inaccessible, and for conducting research when other methods are inadequate”

²⁹ J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grasindo, 2010), 1-2

³⁰ Warul Walidin, Etall, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory* (Banda Aceh: Ftk Ar-Raniry Rress, 2015), 67

Kutipan tersebut mempunyai arti: Penelitian kualitatif menggunakan berbagai jenis studi kualitatif dalam mengumpulkan data (seperti: observasi, wawancara, dokumentasi, narasi, publikasi teks, dan lain-lain). Observasi adalah penyeleksian dan pencatatan perilaku manusia dalam lingkungannya. Observasi digunakan untuk menghasilkan penjelasan yang sangat mendalam mengenai organisasi dan peristiwa, untuk mendapatkan informasi yang tidak dapat diperoleh dengan cara lain, dan untuk melakukan penelitian di saat metode-metode lain tidak memadai.³¹

B. Kehadiran Penelitian

Peneliti adalah Instrumen Kunci dalam penelitian kualitatif. Artinya, dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Hal itu dilakukan karena, jika memanfaatkan alat yang bukan manusia dan mempersiapkannya terlebih dahulu sebagaimana yang lazim digunakan dalam penelitian kuantitatif, maka sangat tidak mungkin untuk mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada dilapangan.

Hanya manusia sebagai instrumen sajalah yang dapat menilai, apakah kehadirannya menjadi faktor pengganggu, sehingga apabila terjadi hal yang demikian, maka ia pasti dapat menyadarinya serta dapat mengatasinya. Agar peneliti bisa mendapatkan pemahaman mendalam bagaimana subjek memaknai realitas dan bagaimana makna tersebut mempengaruhi perilaku subjek, peneliti

³¹ *Ibid.*, 87

perlu melakukan hubungan yang erat dengan subjek yang diteliti. Untuk itu, bila perlu peneliti melakukan observasi terlibat (*participant observation*).³²

Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrument kunci, partisipan penuh sekaligus pengumpul data, sedangkan instrument lain sebagai pendukung.

C. Lokasi penelitian

Penelitian ini berlokasi di kantor Ruangguru Yogyakarta (PT. Ruang Raya Indonesia) di kota Yogyakarta. Beralamat Jalan Ring Road Barat No.212, Banyuraden, Gamping, Area Sawah, Banyuraden, Sleman, *Sleman Regency, Special Region Of Yogyakarta 55293*

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh.³³ Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu:

- a. Sumber data primer, yaitu data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama). Data primer diperoleh dari responden melalui kuesioner, kelompok fokus, dan panel, atau juga hasil wawancara peneliti dengan narasumber.³⁴ Sumber data sekunder, yaitu data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada.

³² *Ibid.*, 90

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 129

³⁴ Harnovinsah, Pusat Bahan Ajar dan *E-learning: Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Universitas Mercu Buana, 2018), 12

b. Sumber data sekunder diperoleh dari catatan atau dokumentasi perusahaan berupa absensi, gaji, laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, data yang diperoleh dari majalah, dan lain sebagainya

Sumber data dalam penelitian ini, terdapat sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu Ruang Guru, sedangkan sumber data sekunder yaitu berupa hasil data, hasil observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh adalah data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang dapat diamati dan data yang diperoleh.

Untuk mendapatkan data tentang latar belakang implementasi teknologi pendidikan pada star up ruang Guru di Kota Yogyakarta, digunakan teknik pengumpulan data wawancara dan jurnal. Untuk datanya adalah masyarakat Yogyakarta, wali murid sekolah dasar kota Yogyakarta dan jurnal terkait bimbingan belajar Ruang Guru.

Untuk mendapatkan data tentang kelebihan dan kekurangan tentang penggunaan aplikasi bimbingan belajar Ruang Guru di Kota Yogyakarta, digunakan teknik pengumpulan data wawancara, untuk sumber datanya adalah angket yang telah disebarakan kepada wali murid di beberapa sekolah dasar di kota Yogyakarta.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data penelitian ini meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Sebab bagi peneliti kualitatif fenomena dapat dimengerti maknanya secara baik, apabila dilakukan interaksi dengan subyek melalui wawancara mendalam dan diberserasi pada latar, dimana fenomena tersebut berlangsung dan untuk melengkapi data, diperlukannya dokumentasi (tentang bahan-bahan yang ditulis oleh atau tentang subyek).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi:

1. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara pada peneliti kualitatif merupakan pembicara yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal. Wawancara penelitian lebih dari sekedar percakapan dan berkisar dari informal ke formal.³⁵ Pada penelitian ini, wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang lebih bebas, lebih mendalam, dan menjadikan pedoman wawancara sebagai pedoman umum dan garis-garis besarnya saja.³⁶

³⁵ Imami N Rachmawati, Pengumpulan Data Dalam Wawancara, *Jurnal Keperawatan Indonesia*, Volume 11, Nomor 1, Tahun 2007.

³⁶ Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2018), 133.

Peneliti melakukan wawancara dengan 1 siswa kelas III SD Muhammadiyah Kleco Yogyakarta, 1 siswa kelas V SDN Kota Gedhe 5 Yogyakarta, 2 siswa kelas VI SDN 1 Keputren Yogyakarta, dan 1 siswi kelas VI SD Intis *School* Yogyakarta, para orang tua serta dengan beberapa karyawan kantor cabang [Ruangguru.com](https://www.ruangguru.com) di Kota Yogyakarta sebagai kunci dari informasi mengenai Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar: Studi Kasus Pada *Start-Up* Bimbingan Belajar Dalam Jaringan [Ruangguru.Com](https://www.ruangguru.com) Di Kota Yogyakarta. Wawancara dilakukan peneliti dengan pedoman umum dengan garis-garis besarnya saja agar lebih santai dan tidak membuat tegang narasumber. Pelaksanaan wawancara dan pengurutan pertanyaan peneliti menyesuaikan dengan keadaan narasumber yang diteliti. Orang-orang yang dijadikan sebagai informan antara lain:

- a. *Chief Operating Officer* Ruang Guru Cabang Yogyakarta
- b. *Chief Marketing Officer* Ruang Guru Cabang Yogyakarta
- c. *Staff Technology Officer* Ruang Guru Cabang Yogyakarta
- d. Kepala Sekolah
- e. Wali Murid
- f. Siswa dan Siswi

2. Observasi

Observasi adalah bagian dari teknik pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Proses observasi dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang hendak diteliti. Setelah

tempat penelitian diidentifikasi dan lanjut dengan pembuatan pemetaan, sehingga diperoleh gambaran umum tentang sasaran penelitian. Dengan mengalami langsung peneliti akan menangkap konteks dimana orang berinteraksi. Peneliti akan mendapatkan gambaran yang menyeluruh dan *konprehensif*.³⁷

Menurut Nawawi dan Martini dalam Afifuddin dan Beni, observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Observasi dibutuhkan untuk memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Menurut Patton dalam Afifuddin dan Beni, tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.³⁸

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif. Peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipatif ini,

³⁷ J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grasindo, 2010), 112-114

³⁸ Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 134.

maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.³⁹

Metode observasi digunakan peneliti untuk mengamati secara langsung apa yang terjadi di lapangan dengan tujuan peneliti mendapatkan gambaran yang lebih luas mengenai permasalahan yang diteliti. Metode observasi yang dipilih oleh peneliti adalah metode observasi partisipatif. Metode observasi partisipatif digunakan peneliti untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di lapangan dan ikut merasakan langsung suasana di lapangan agar mendapatkan gambaran yang lebih luas dan data lebih banyak tentang mengenai Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar: Studi Kasus Pada *Start-Up* Bimbingan Belajar Dalam Jaringan *Ruangguru.Com* Di Kota Yogyakarta.

3. Dokumentasi

Dokumen berupa material yang tertulis yang tersimpan. Dokumen dapat berupa *memorabilia* atau korespondensi. Ada juga dokumen yang berupa audiovisual.⁴⁰

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang di teliti sehingga akan di peroleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini hanya

³⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 227.

⁴⁰ *Ibid.*,111

mengambil data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Dalam penelitian social, fungsi data yang berasal dari dokumentasi lebih banyak digunakan sebagai data pendukung dan pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara yang mendalam.⁴¹

Metode dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk pelengkap dari teknik wawancara dan observasi guna penambah sumber data yang diperoleh melalui foto dan cerita. Hasil dari pengumpulan data melalui dokumentasi ini dicatat dalam format transkrip dokumentasi. Dalam metode dokumentasi ini, peneliti mendapatkan dokumen yang berupa: sejarah Ruang Guru, letak geografis kantor cabang Ruang Guru, visi dan misi Ruang Guru, sarana prasana dan struktur organisai di Kantor Cabang Ruang Guru Kota Yogyakarta

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu upaya dalam menguraikan suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian sehingga susunan dan tatanan bentuk sesuatu yang diurai tersebut tampak dengan jelas terlihat dan mudah dicerna atau ditangkap maknanya.⁴²

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, penelitian sudah melakukan analisis

⁴¹ Basrowi Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 158-160

⁴² Helaluddin Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif* (Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), 99

terhadap jawaban yang diwawancarai. Namun, apabila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan beberapa pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang kredibel. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan konsep Miles dan Huberman seperti dikutip pada jurnal oleh Ivanovich Agustan yakni terdapat tiga jalur analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.⁴³

Adapun langkah-langkah dalam analisis data yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstrakan dan pentransformasian data kasar dari lapangan. Proses ini berlangsung selama penelitian dilakukan, dari awal sampai akhir penelitian. Dalam proses reduksi ini peneliti benar-benar mencari data yang diperoleh akan dicek ulang dengan informan lain yang dirasa peneliti lebih mengetahui.⁴⁴

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data-data hasil wawancara dan dokumentasi, setelah seluruh data terkumpul, data-data yang masih umum dipilih dan difokuskan sesuai dengan pelaksanaan implementasi pendidikan teknologi pendidikan pada *star up* bimbingan belajar *online* Ruang Guru di Kota Yogyakarta

⁴³ Ivsnovich Agustan, Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif, *Jurnal Pusat Penelitian Social Ekonomi Litbang Pertanian Bogor*, Nomor 23, Tahun 2003.

⁴⁴ Basrowi Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 217

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks, naratif, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu sajiannya harus tertata secara apik. Penyajiannya data juga merupakan bagian analisis, bahkan mencakup pula reduksi data.

Dalam proses ini peneliti mengelompokkan hal-hal yang serupa menjadi kategori atau kelompok satu, kelompok dua, dan seterusnya. Masing-masing kelompok tersebut menunjukkan tipologi yang ada yang sesuai dengan rumusan masalahnya. Dalam tahap ini peneliti juga melakukan display (penyajian) data sistematis, agar lebih mudah untuk dipahami interaksi antar bagian-bagiannya dalam konteks yang utuh buka segmental atau fragmental terlepas satu dengan lainnya.⁴⁵ Pada penelitian ini, setelah seluruh data dikumpulkan dan direduksi, selanjutnya data disusun secara sistematis agar lebih mudah dipahami.

3. Menarik Kesimpulan Atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari sesuatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Makna-makna yang mungkin ada harus

⁴⁵ *Ibid.*, 210

sselalu diuji kebenaran dan kesesuaian sehingga validitas terjamin. Dalam tahap ini, peneliti membuat rumusan proporsi yang terkait dengan prinsip logika, mengangkatnya sebagai temuan penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan mengkaji secara berulang-ulang terhadap data yang ada, pengelompokkan data telah berbentuk dan proporsi yang telah dirumuskan, selanjutnya yaitu melaporkan hasil penelitian lengkap dengan temuan baru yang berbeda dari temuan yang sudah ada.⁴⁶

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Meleong yang dikutip dalam jurnal Elma Sutriani dan Rika Octaviani mengungkapkan bahwa untuk menghindari atau kekeliruan data yang telah terkumpul, perlu dilakukan pengecekan keabsahan data. Pengecekan keabsahan data didasarkan pada criteria derajat kepercayaan (*credibility*) dengan teknik triangulasi, ketekunan, pengamatan, pengecekan teman sejawat. Keabsahan data merupakan standar kebenaran suatu data hasil penelitian yang lebih menekankan pada data atau informasi dari pada sikap dan jumlah orang. Pada dasarnya uji keabsahan data dalam sebuah penelitian, hanya ditekankan pada uji *validitas* dan *reabilitas*. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan *valid* apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.⁴⁷ Menurut Lexy

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ Elma S dan Rika O, Analisis Data Dan Pengecekan Kebasahan Data, (Resume Tugas Akhir STAIN Sorong, 2019), 14

J. Meleong dalam skripsi Novia Elvapenelitian ini pengecekan keabsahan dilakukan dengan:

1. Perpanjang pengamatan

Dengan perpanjang pengamatan berarti peneliti kembali kelapangan untuk melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan, berarti hubungan peneliti dengan narasumber semakin terbentuk, tidak ada jarak, terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan. Dalam melakukan perpanjangan pengamatan akan sangat tergantung pada kedalaman menggali data sampai tingkat makna, keluasan dalam jumlah sedikit banyaknya informasi yang diperoleh. Serta kepastian data yang valid sesuai dengan apa yang terjadi.

Dalam perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian ini akan difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh itu benar atau tidak, berubah atau tidak. Bila telah dicek kembali ke lapangan data sudah benar berarti data sudah kredibel. Maka, waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri.

2. Pengamatan yang tekun

Ketekunan pengamatan bermaksud menentukan cirri-ciri dan unsure-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau

isu yang sedang relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.⁴⁸

3. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu pendekatan analisa data yang mensintesa data dari berbagai sumber.⁴⁹ Menurut *Institute Of Global Tech* yang tersedia secara *online* pada <http://www.igh.org/triangulation/> diunduh pada tanggal 29 Mei 2008 oleh Bachtiar Bahcri menjelaskan bahwa triangulasi mencari dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsir dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia.⁵⁰

Jadi triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap pembanding data itu sendiri. Triangulasi ada berbagai macam, yakni: tirangulasi sumber, triangulasi waktu, triangulasi teori, triangulasi peneliti dan triangulasi metode.⁵¹

⁴⁸ Novia Elva, Upaya Pendidikan Karakter Siswa Melalui Metode Pembiasaan Di SMAN 2 Ponorogo, (Skripsi, IAIN, Ponorogo, 2019), 59-60

⁴⁹ Bachtiar Bachri, Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif, *Jurnal Teknologi Pendidikan UNS*, Volume 10, Nomor 1, Tahun 2010

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ *Ibid.*, 56

H. Tahap – Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian ini ada 3 tahapan dan ditambah dengan tahapan terakhir penelitian yaitu tahap penulisan laporan penelitian. Tahap-tahap tersebut adalah:

1. Tahapan pra lapangan

Yaitu meliputi menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan, menjaga dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informasi, menyiapkan perlengkapan penelitian dan menyangkut persoalan etika penelitian.

2. Tahapan pekerjaan lapangan

Yang meliputi memahami latar penelitian dan persiapan dirimemasuki lapangan dan berperan serta sambil mengumpulkan data.

3. Tahap analisa data

Yang meliputi analisa selama dan setelah pengumpulan data.

4. Tahap penelitian hasil laporan penelitian



BAB IV

TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data Umum

1. Gambaran Umum Ruang Guru

Perusahaan Ruang Raya atau yang lebih dikenal dengan sebutan ruangguru.com berdiri pada tahun 2013 sebagai perusahaan penyedia jasa dan konten pendidikan berbasis teknologi secara *online*. Perusahaan penyedia layanan dan konten pendidikan berbasis teknologi yang didirikan April 2013 oleh Muhammad Iman Usman dan Adamas Belva Devera.⁵²

Menurut sumber media yang tersedia secara *online* pada <http://www.imanusman.com/> di unduh pada tanggal 11 Juli 2020 pukul 09.55 Muhammad Iman Usman adalah Co-Founder dan Chief of Product & Kemitraan Ruang Guru, penyedia pendidikan teknologi *enabled* terbesar di Asia Tenggara. Sebelum mendirikan Ruang Guru, Iman dikenal di Indonesia sebagai salah satu pemimpin opini kunci dalam pengembangan pemuda. Iman telah ikut mendirikan dan memimpin beberapa gerakan pemuda yang dipimpin oleh bangsa terbesar, seperti **Pemimpin Masa Depan Indonesia** dan **Parlemen Pemuda Indonesia** yang memobilisasi ribuan orang muda untuk melakukan barang-barang sosial. Iman juga

⁵² Lihat Transkrip Wawancara nomor : 01/W/17-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

anggota Dewan termuda *YCAB Foundation* yang telah memberdayakan 3 juta pemuda dan wanita melalui program-programnya.⁵³

Iman Usman menyelesaikan pendidikan sarjananya di Universitas Indonesia. Iman meneruskan kembali di Amerika Serikat untuk melanjutkan pendidikan pascasarjana pada tahun 2013 dengan beasiswa penuh dari Riady Scholar. Pendiri memilih *Columbia University* sebagai tempatnya untuk menempuh pendidikan S2 dengan jurusan *International Education Development*.⁵⁴

Menurut sumber media yang tersedia secara *online* pada <https://www.tribunnewswiki.com/2019/11/21/adamas-belva-syah-devara> diunduh pada tanggal 10 Juli 2020 pukul 20.03 Adamas Belva Devera merupakan *founder star up* Ruang Guru yang telah ditunjuk sebagai salah satu tujuh staff khusus presiden.⁵⁵ Menurut sumber media lain yang tersedia secara *online* pada <https://www.infobiografi.com/tag/kisah-sukses-belva-devara/> di unduh pada tanggal 10 Juli 2020 pukul 20.05 Adamas Belva Syah Devera adalah pemuda berusia 29 tahun lulusan Massachusetts Institute of Technology, Stanford University, dan Harvard University yang kini menjabat sebagai CEO Ruang Guru. Riwayat Pendidikan Adamas Belva Devera lulus SD Tunas Jaka Sampurna, Belva lalu melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Al Azhar 4 dan

⁵³ <http://www.imanusman.com/>

⁵⁴ <https://www.kenangan.com/biografi/muhammad-iman-usman>

⁵⁵ <https://www.tribunnewswiki.com/2019/11/21/adamas-belva-syah-devar`a>

SMA Presiden yang ia tempuh dengan beasiswa sepenuhnya berkat prestasinya. Selanjutnya Belva menyelesaikan sarjana di NTU, dan lalu melanjutkan pendidikan magister di dua Stanford University, dan *Harvard University*.⁵⁶

Latar belakang berdirinya Ruang Guru adalah ketika Muhammad Iman Usman dan Adamas Belva Devera mengalami kesulitan menemukan guru yang berkualitas pada saat mengikuti ujian meneruskan jenjang pendidikan ke UAS. Hal tersebut menjadi masalah disebabkan menemukan guru yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan di Indonesia sangatlah sulit yang hanya dapat ditemukan dengan mendapat informasi dari teman ataupun keluarga yang mempunyai kenalan guru privat. sehingga terlahir ide untuk membangun *marketplace* belajar *online* yang menjembatani pencarian antara pelajar dan pengajar yang prosesnya dilakukan secara transparan. Sesuai dengan permasalahan tersebut pendiri tercetus ide untuk membuat bisnis yang dapat mewedahi guru dan murid untuk belajar privat secara *online* dengan kualitas yang mengumpuni. Ruang Guru memiliki website yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar privat secara *online* atau dalam jaringan *Ruangguru.com* ⁵⁷

Website tersebut memiliki terdapat beragam fitur yang ditawarkan seperti *ruangbelajar*, *digitalbootcam*, *ruanguji*, *ruangles*, *ruanglesonline*.

⁵⁶ <https://www.infobiografi.com/tag/kisah-sukses-belva-devara/>

⁵⁷ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 02/W/17-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

Website tersebut, tersedia pada aplikasi mobile yang dapat diunduh secara instan pada *smartphone* maupun *gedge* sehingga dapat dipergunakan kapan saja dan dimana saja. Fasilitas yang didapatkan pada aplikasi tersebut sangat beragam seperti dapat mencari guru privat yang berkompeten secara online, dapat berdiskusi untuk menyelesaikan pekerjaan rumah dengan guru privat, dapat mengetahui tingkat pemahaman dengan dapat mengerjakan soal pada ruang uji, dapat berinteraksi antar teman se Indonesia pada *fitur digitalbootcamp*. Ruang guru juga menyediakan konten mulai di tingkat SD, SMP hingga SMA sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan solusi belajar jarak jauh berbasis grup *chatt*.⁵⁸

Kegiatan belajar-mengajar yang difasilitasi oleh Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran (*learning management system*) yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar dikelas secara *virtual*.⁵⁹

Menurut sumber media yang tersedia secara *online* pada <https://ruangguru.com/press> di unduh pada tanggal 14 Juli 2020 pukul 15.21 bahwa, Ruang guru dapat membuktikan menjadi *star up* atau *market place* Indonesia dalam bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan penghargaan sebagai starup pendidikan di Indonesia,

⁵⁸ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 03/W/17-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

⁵⁹Dian Rahardian, dkk, Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer, *Jurnal PETIK*, Volume 5, Nomor 1, Tahun 2019.

penghargaan dari Google Launchpad Accelerator, UNICEF Youth Innovation Forum 2015, BUBU Awards, Atlassian Prize, dan Rice Bowl Starup Awards 2016 Best Entrepreneur for TechStarup dan berbagai penghargaan lainnya.⁶⁰

2. Letak geografis Ruang Guru Yogyakarta

Kantor Cabang Ruang Guru Jalan Ring Road Barat No.212, Banyuraden, Gamping, Area Sawah, Banyuraden, Sleman, *Sleman Regency, Special Region Of Yogyakarta 55293*

Sebelah Utara : Jalan Ring Road Utara

Sebelah Selatan : Apotik Rahmat

Sebelah Timur : Toko Souvenir *Natural Asiatic*

Sebelah Barat : CV. Lestari Jati

3. Visi, Misi dan Tujuan Ruang Guru

Berdasarkan dari lampiran yang telah terlampir dengan nomor 01/D/02-III/2020, sama seperti perusahaan serta lembaga yang lain ruang guru memiliki visi, misi serta tujuan dalam penyelenggaraannya sebagai berikut:

- a. Visi adalah suatu pandangan yang jauh mengenai suatu perusahaan atau lembaga yang lain. Visi ruang guru untuk

⁶⁰ <https://ruangguru.com/press>

memberikan akses terhadap pendidikan yang berkualitas kepada seluruh siswa atau masyarakat Indonesia, sebagai penyedia guru online yang berkualitas, meningkatkan kesejahteraan guru

- b. Misi adalah suatu pernyataan mengenai apa apa yang harus dilakukan oleh suatu perusahaan atau lembaga lainnya. Misi Ruang guru adalah akan menjadi katalisator utama dalam transformasi pendidikan Indonesia dengan memanfaatkan teknologi serta menyediakan dan memperluas akses terhadap pendidikan berkualitas melalui teknologi untuk semua siswa kapan saja dan dimana saja. Ruang guru percaya bahwa pendidikan adalah hak setiap manusia kan ruang guru melayani bahwa pendidikan adalah tiket untuk masa depan yang lebih baik.
- c. Ruang Guru bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan tambahan penghasilan bagi guru Indonesia.⁶¹

4. Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana dalam perusahaan dan lembaga sangatlah diperlukan dalam menunjang aktifitas, karena dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai akan memudahkan sehingga aktifitas berjalan

⁶¹Lihat Transkrip Dokumentasi nomor : 01/D/02-III/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian.

sesuai tujuan. Sarana dan prasarana yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat mempermudah usaha dan memperlancar terlaksananya program pada Ruang guru di Kota Yogyakarta.

Adapun sarana dan prasarana yang tersedia di kantor cabang Ruang guru Yogyakarta sebagai berikut: 1 aula pertemuan, 1 tempat ibadah, 1 ruang staff, 1 ruang senior operational, 1 ruang kepala pemasaran, 1 ruang SEO special, 1 ruang SEO penulis konten, 1 ruang perekrutan pegawai, 1 ruang konsultan pendidikan, 1 ruang *cleaning servis*, 4 kamar mandi dan parkir kendaraan.⁶²

5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu bagan tatanan pada lembaga atau badan perkumpulan tertentu dalam menjalankan pada roda suatu organisasi. Struktur organisasi yang telah dibebankan sesuai dengan jabatan dan tanggung jawabnya masing-masing dapat dilaksanakan dengan baik, karena adanya koordinasi dan kerjasama dalam pelaksanaan maka kegiatan pengelolaan dalam pengatur di kantor cabang Ruang Guru di Kota Yogyakarta terlaksana dengan baik.

Adapun sebagai kepala Co- Founder Ruang Guru Iman dan Belva dikantor pusat yang bertempat Jakarta Selatan sekaligus sebagai pendiri *star up* Indonesia bimbingan belajar Ruangguru.com. Adapun sebagai

⁶² Lihat Transkrip Dokumentasi nomor: 01/O/ 19-II/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian.

kepala Manager Ibu Ditha Heniansyah kantor cabang Kota Yogyakarta, dengan struktur bagan yang lainnya yang dapat dilihat pada lampiran hasil.

63

6. Data Pengguna Ruang Guru

Data pengguna aplikasi bimbingan belajar Ruang Guru lebih dari 15 juta pengguna serta mengelola 300.000 guru yang menawarkan jasa lebih dari 100 bidang mata pelajaran di seluruh Indonesia. Ruang guru sudah dipercaya 326 pemerintah kota dan Kabupaten serta 32 pemerintah provinsi di Indonesia

7. Layanan dalam Ruang Guru

Adapun layanan yang disediakan oleh Ruang Guru adalah sebagai berikut:

a. Ruang Vidieo

Layanan yang menyediakan 1528 vidio belajar pembahasan materi dan soal latihan dengan durasi kurang dari 10 menit dan dapat diakses melalui aplikasi Ruang Guru., baik pegguan *android* maupun *ios*. Ruang video di kembangkan sesuai dengan kementrian pendidikan dan budaya sesuai denga topik dan mata pelajaran yang diajarakan di sekolah.Rangkuman dari konten vidieo yang ditonton dapat di unduh dan di tonton

⁶³ Lihat Transkrip Dokumentasi nomor : 02/D/22-III/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian.

kembali dalam bentuk *flascard* untuk di gunakan kembali saat belajar mandiri.

b. Ruang Les

Layanan yang memfasilitasi siswa untuk memesan guru privat mata pelajaran apa pun, kapan pun dan di mana pun. Biaya yang harus di bayarkan bervariasi sesuai kebutuhan, setiap pelajar akan di bimbing oleh satu pengajar (1 murid dan 1 guru) dan proses belajar mengajar dapat di tentukan oleh pelajar dan modul belajar di dapatkan secara online dan cetak.

c. Ruang Les *Online*

Layanan yang menyediakan guru online selama 16 jam. Sehingga pelajar yang kesulitan dalam mengerjakan soal disuatu waktu dapat menggunakan fitur Ruang Les Online hanya dengan chat baik dengan teks, audio, dan video.

d. Ruang Latihan

Layanan yang menyediakan soal untuk para siswa di berbagai jenjang sekolah dan kelas. Semua siswa SD, SMP, SMA bisa mengerjakan soal di Ruang Latihan. Mata pelajaran yang tersedia untuk SD adalah Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPA. Sedangkan mata pelajaran yang tersedia untuk SMA adalah Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan IPA Terpadu dan mata pelajaran yang tersedia untuk SMA adalah

Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Kimia, Fisika, Biologi, Geografi, Ekonomi dan Sosiologi

e. *Digitalbootcamp*

Layanan yang menyediakan ruang bimbingan *online* dalam bentuk grup chat belajar yang tersedia bagi kelas 6 SD hingga kelas 12 (termasuk persiapan SBMPTN), setiap grup chat dibimbing oleh tutor (per mata pelajaran) dan konsultan pendidikan. Pelajar dapat menanyakan pelajaran apa saja sepuasnya selama 24 jam.

Ruang Guru juga memiliki *mobile-app* untuk memudahkan pelajar dalam mengerjakan tugas untuk dapat berkomunikasi secara langsung dengan guru online yang standby setiap hari selama 16 jam setiap harinya. Dengan memotret soal yang sulit, upload dan chat/call dengan pengajar online melalui fasilitas yang telah disediakan. Dengan meluncurkan aplikasi *mobile on demand* pembelajaran jarak jauh menjadi intensif untuk para pelajar dan difasilitasi dengan guru membuat para pelajar dapat memanfaatkan penggunaan *smartphone*.

Sehingga belajar privat kini dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun. Ruang juga memfasilitasi akses para orang tua dalam memonitor perkembangan belajar anak, melalui aplikasi Ruangguru-Orang Tua yang diluncurkan pada September 2016.

Dengan aplikasi Ruangguru-Orang Tua ini orang tua dapat mengetahui jadwal privat, melihat lapor belajar, hingga memberikan rating dan *feedback* kepada guru untuk mendukung proses pembelajaran yang membuat para murid merasa nyaman.⁶⁴

8. Kekurangan dan kelebihan Ruang Guru

Adapun kelebihan dari aplikasi Ruang Guru:

- a. Dengan tampilan aplikasi dalam jaringan ruang guru yang menarik dan keren para pengguna tentu lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga mencapai tujuan yang maksimal
- b. Materi pembelajaran dalam jaringan ruang guru sangat lengkap serta kumpulan soal terlengkap untuk siap menghadapi ujian
- c. Ruang guru terdapat ribuan video beranimasi bagi para penggunanya di tingkat sekolah dasar hingga menengah atas. Video tersebut disampaikan atau diajarkan oleh *Master Of Teacher* yang berpengalaman dibidangnya.
- d. Terdapat latihan dan pembahasan soal sehingga dapat mengukur tingkat pemahaman materi

⁶⁴Dian Rahardian,dkk, Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer, *Jurnal PETIK*, Volume 5, Nomor 1, Tahun 2019.

- e. Terdapat rangkuman singkat beranimasi yang menarik sehingga memudahkan untuk merangkum dan mengulang video serta latihan soal yang telah diajarkan sebelumnya.
- f. Biaya yang murah dapat menikmati banyak konten yang ditawarkan

Adapun kekurangan aplikasi Ruang Guru:

- a. Tidak semua para orang tua menggunakan aplikasi ruang guru untuk membantu meningkatkan prestasi dan minat belajar pada anak.
- b. Tidak semua wilayah Indonesia dapat menjangkau akses jaringan internet.

B. Deskripsi Data Khusus

1. Data Tentang Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Ruang Guru di Kota Yogyakarta

Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar. Salah satu faktor utama perkembangan Kota Yogyakarta adalah pusat pendidikannya, sumbangan pelajar dari luar Yogyakarta semakin tahun semakin meningkat. Dengan meningkatnya angka pelajar pada kota tersebut pemerintah Kota Yogyakarta ikut berpartisipasi dalam mempertahankan identitas kota Yogyakarta sebagai kota pelajar. Upaya peningkatan mutu pendidikan di kota Yogyakarta pemerintah daerah ikut berpartisipasi dalam mengoptimalkan sarana dan prasarana dalam pendidikan. Meningkatnya

angka pelajar setiap tahunnya di kota Yogyakarta, Ruang Guru ikut berpartisipasi dalam memfasilitasi dan untuk memenuhi kebutuhan pelajar di kota tersebut.

Ruang Guru di kota Yogyakarta merupakan cabang PT. Ruang Raya Indonesia yang berpusat di daerah Tebet Jakarta Selatan. Ruang Guru merupakan aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dalam memanfaatkan teknologi digital dibidangnya dengan berbagai beragam *fitur-fitur* unggulan sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh para penggunanya. Ruang guru merupakan aplikasi berbagai macam layanan kepada pelajar yang ingin melakukan bimbingan belajar secara *online* maupun *offline*. Pengguna secara *online* hanya perlu melakukan berlangganan untuk bisa mendapatkan layanan tersebut dengan harga yang relative terjangkau sedangkan pengguna secara *offline* atau bimbingan belajar abad 21 dengan *Brain Academy* hanya perlu datang ke kantor pusat maupun cabang ruang guru untuk melakukan bimbingan belajar secara konvensional yang dipandu dengan pembelajaran digital

Brain Academy merupakan salah satu layanan bimbingan belajar yang berada di Ruang Guru yang berbeda, dengan adanya kombinasi bimbingan belajar secara offline dan online dengan guru-guru yang terbaik dan pilihan. Didukung oleh kelas yang soft skills dan modern sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Fasilitas – fasilitas yang disediakan di *brain academy* secara *offline* seperti Smart classroom, Cozy

lounge, modern cafe, creatice studio, mushola dan klinik PR, dengan tujuan har siswa dapat meningkat dalam minat belajar.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketrikatan pada suatu hal dan aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada belajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian yang diperoleh. minat adalah kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Minat memiliki pengaruh sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Minat belajar yang tinggi akan menciptakan konsentrasi yang tinggi pada suatu bidang mata pelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan penelitian Ruang Guru di kota Yogyakarta yang merupakan kantor cabang dari PT. Ruang Raya Indonesia dan beberapa sekolah dasar di kota Yogyakarta. Tingginya angka pelajar di kota Yogyakarta maka pengguna layanan Ruang Guru secara online menjadi tinggi. Sependapat dengan peneliti, Queenta Rahatesa sebagai *Outtbond Education Consutant* menyatakan pernyataanya sebagai berikut:

“Yogyakarta merupakan kota yang terkenal sebagai kota pelajar karena karena kualitas pendidikannya yang sangat bagus. Banyak orang tua yang menyekolahkan anaknya di kota ini mulai dari tingkat

sekolah dasar hingga perguruan tinggi sehingga meningkatkan pelajar selalu bertambah, hal ini menjadi faktor utama kami membuat membuka kantor cabang di kota Pelajar ini, dan Yogyakarta merupakan kantor kedua kami setelah Jakarta Selatan”⁶⁵

Menurut sumber media yang tersedia secara *online* pada <https://katadata.co.id/berita/2020/03/24/pengguna-startup-pendidikan-melonjak-selama-masa-belajar-di-rumah> pada tanggal 7 Juli 2020 pukul 06.38 Ruang guru mencatat bahwa dalam sehari, tercatat lebih dari 1 juta orang yang memanfaatkan layanan Ruang Guru, sehingga hal ini dapat menunjukkan bahwa minat dalam belajar dengan menggunakan aplikasi dalam jaringan Ruang Guru terus meningkat.⁶⁶

Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Nadya Pratama Putri sebagai *Staff Technology Officer* kantor cabang Ruang Guru Yogyakarta menyampaikan sebagai berikut:

“Setiap harinya aplikasi Ruang Guru mengalami peningkatan dalam jumlah pemakainya, hal ini dikarenakan Ruang Guru memiliki system pembelajaran yang menarik. Aplikasi bimbingan belajar Ruang guru yang menarik tentu saja akan membantu untuk meningkatkan minat belajar dan diikuti prestasi belajar yang meningkat. Salah satu cara dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar adalah menariknya suatu sistem pembelajaran sehingga materi tersampaikan dengan sempurna. Ruang guru menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan animasi video dan infografi sehingga pembelajaran menyenangkan.”⁶⁷

⁶⁵ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 04/W/17-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

⁶⁶ <https://katadata.co.id/berita/2020/03/24/pengguna-startup-pendidikan-melonjak-selama-masa-belajar-di-rumah>

⁶⁷ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 05/W/7-17/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

Sistem pembelajaran pada aplikasi Ruang Guru dengan memanfaatkan teknologi digital *pada fitur-fitur* layanan yang ditawarkan. Ada lima layanan yang ditawarkan kepada pengguna yakni Ruang Vidio, Ruang Les, Ruang Les Online, Ruang Latihan dan *Digitalbootcamp*, yang mana masing-masing layanan menawarkan system pembelaran yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran mudah dipahami dan tidak membosankan.

Salah satu pengguna layana Ruang Guru mengungkapkan bahwasannya dengan berlangganan bimbingan belajar *online* nilai anaknya yang dulunya kurang baik akhirnya menjadi lebih baik setelah berlangganan, selain itu salah satu siswa kelas menyatakan bahwa puas belajar menggunakan aplikasi Ruang Guru karena materi yang disampaikan menggunakan video animasi yang menarik sehingga materi yang disampaikan cepat meresap di otak

Menurut Bapak Suprapti selaku Kepala Sekolah SD Negeri 03 Kota Gede Yogyakarta berpendapat sebagai berikut :

“Perusahaan Ruang Guru memberikan konten pendidikan yang berkualitas dan menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan guru dan murid dalam mengelola kegiatan secara menarik. Ruang Guru merupakan aplikasi belajar yang sangat menyenangkan serta dapat dengan mudah digunakan dimana saja. Konten yang tersedia pun dengan memanfaatkan teknologi seperti animasi yang beragam Karakter serta video yang menarik sehingga dapat menimbulkan perhatian lebih kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah, menyenangkan dan mengesankan. Keunikan lainnya Konten yang dimiliki ruang guru

dirancang sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman.”⁶⁸

Adanya penggabungan antara aplikasi Ruang Guru dengan dunia Pendidikan membuat siswa dengan mudah untuk belajar dan wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan, karena semua materi pembelajaran yang disampaikan sangatlah mudah untuk didapatkan dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa pergi ke perpustakaan sekolah ataupun umum, namun siswa hanya dapat mengakses menggunakan *smartphone* dan *gadget* untuk belajar dan mendapatkan informasi.

Konten-konten yang tersedia pada Ruang guru dapat membantu siswa yaitu Ruang Video, Ruang Les Online, *Digitalbootcamp*, Ruang Uji, Ruang Les. Ruang video berfungsi sebagai penyedia video belajar pembahasan materi dan latihan soal yang telah dikembangkan sesuai kementerian pendidikan dan budaya serta mata pelajaran yang telah diajarkan di sekolah. Ruang les online yang berfungsi sebagai layanan penyedia guru les online selama kurang lebih 16 jam. *Digitalbootcamp* berfungsi sebagai layanan penyedia ruang bimbingan belajar online dalam bentuk *grup chatt* belajar yang tersedia berbagai jenjang pendidikan yang dibimbing oleh tutor dan konsultan pendidikan. Ruang Uji berfungsi sebagai layanan penyedia soal untuk siswa serta Ruang Les berfungsi sebagai layanan untuk memfasilitasi siswa untuk memesan guru privat mata pelajaran kapan pun dan dimanapun

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara nomor : 06/W/17-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

sehingga membantu siswa membantu permasalahan pekerjaan rumah atau PR yang tidak dimengerti dan dapat ditanyakan.

Ruang Guru dalam dunia pendidikan merupakan tempat para siswa dapat mendapatkan informasi terkait ilmu pengetahuan, berdiskusi, dan berbagi pikiran mengenai permasalahan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komunikasi yang terhubung dalam jaringan internet sehingga dapat meningkatkan minat belajar dengan ketertarikan siswa pada materi pembelajaran.

2. Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Ruang Guru Di Kota Yogyakarta

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang diperoleh dari aktivitas pembelajaran dan dapat diukur dengan bilangan atau angka. Minat belajar juga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Minat belajar siswa terhadap berbagai mata pelajaran itu sendiri perlu ditumbuhkan dalam diri siswa sehingga nilai akademik dalam bidang mata pelajaran dapat terpenuhi dengan sempurna. Materi pembelajaran yang rumit membuat banyak orang tua merasa anak-anaknya membutuhkan tambahan belajar di luar sekolah. Menggunakan jasa bimbingan belajar tambahan di luar sekolah akan menambah biaya yang tidak murah dan tidak semua bimbingan belajar memiliki kualitas yang baik.

Ruang Guru merupakan suatu aplikasi belajar yang terkemuka di Indonesia, dipercaya mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Aplikasi

Ruang guru menawarkan beragam *fitur* unggulan yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi serta beragam kumpulan soal berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman materi tersebut. Peneliti melakukan penelitian secara acak di beberapa sekolah dasar kota Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, hasil menunjukkan 7 dari 10 siswa telah mengalami perubahan yang semakin membaik setelah menggunakan aplikasi belajar Ruang Guru 3 diantaranya mengaku belum memiliki perubahan dalam prestasi hasil belajar karena baru memakai aplikasi tersebut 1-3 bulan.

Nabila Trisyanti merupakan salah satu siswi kelas 6 SDN Keputran 01 Yogyakarta mengungkapkan pendapatnya tentang aplikasi belajar Ruang Guru berikut hasil wawancaranya:

“Awalnya belum tertarik belajar menggunakan Ruang Guru karena saya milih belajar dengan memanggil guru privat ke rumah. Selama memakai guru privat saya mendapatkan peringkat 7 dikelas. Sama saudara ditawarkan untuk belajar di Ruang guru yang katanya asik dan banyak gambarnya tapi. Setelah ikut berlangganan aplikasi menggunakan aplikasi bimbingan belajar Ruang Guru akhirnya saya menjadi peringkat 5 setelah berlangganan lima bulan terakhir.”⁶⁹

Alfi Farhati yang juga merupakan salah satu siswi kelas 6 SDN Keputran 01 Yogyakarta mengungkapkan pendapatnya tentang aplikasi belajar Ruang Guru berikut hasil wawancaranya:

“Sebelum mengikuti program belajar dengan Ruang Guru Alfi belajar di tempat Lembaga bimbingan belajar privat Kumon. Namun, setiap tahunnya tidak memiliki perubahan peringkat kelas dan system

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 07/W/26-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

pembelajarannya membosankan. Melihat iklan di TV bahwa belajar dengan Ruang Guru mengasikkan. Satu Tahun menggunakan Ruang Guru mendapatkan peringkat 4 pada semester ganjil dan 2 pada semester genap “⁷⁰

Hal ini juga sependapat dengan hasil wawancara peneliti dengan ibu Ririn Hariyani salah satu wali murid SDN 1 Sedayu kelas 5 Yogyakarta berpendapat bahwa:

” Ruang guru mampu menjelaskan materi pembelajaran sangat jelas dan penggambaran dengan menggunakan animasi sangatlah menarik, sehingga memudahkan untuk memahami materi. Saya mempercayai Ruang Guru dapat membantu dalam meningkatkan nilai belajar anak karena sudah banyak bukti bahwa nilai hasil belajar mengalami peningkatan. Peningkatan prestasi belajar beberapa siswa sekolah dasar di kota Yogyakarta dengan penggunaan media belajar Ruang guru merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan prestasi belajar non-akademik maupun akademik “. ⁷¹

Pendapat lain dari salah satu wali murid atas nama Nurmaulidia Zamzami siswi dari SDN 1 Sedayu kelas 5 Yogyakarta yang merupakan anak Ibu Dewie Andriani, Ruang guru sangat membantu untuk orang tua untuk membantu meningkatkan prestasi belajar anak. Ibu Dewi Andriani mengungkapkan bahwa:

“Anak pertama saya ikut ruang guru pada tahun kemarin saat masih di kelas empat. Alhamdulillah, setelah ikut belajar di Ruang Guru peringkatnya menjadi naik dari peringkat delapan di kelas menjadi peringkat empat dikelasnya. Dan sekarang ikut berlangganan ruang guru lagi dengan target bisa masuk tiga besar. Selain anak pertama, anak kedua pun ikut tertarik ingin belajar diruang guru seperti kakaknya. Anak ke dua saya ingin bisa menjadi peringkat satu dikelasnya setelah setahun lalu peringkat dua dikelasnya. Ruang guru

⁷⁰ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 08/W/26-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

⁷¹ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 09/W/27-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

membantu saya sebagai orang tua. Saya bangga dengan anak-anak saya.”⁷²

Sedangkan menurut Indrawan Shila siswi kelas 5 SDN Kota Gedhe 5 Yogyakarta mengungkapkan bahwa:

“Aku senang banget belajar di ruang guru, karena video pembelajarannya mudah dipahami dan aku juga suka karena vidionya beranimasi jadi tidak gampang bosan buat belajar. Setelah itu ada kuisnya, kuisnya juga sangat bagus karena kita bisa milih salah satu jawaban tapi jika salah kita bisa melihat video pembahasannya. Bener-bener tidak menyesal dan harganya lebih terjangkau dari pada bimbingan belajar biasa. Aku suka Ruang Guru.”⁷³

Pendapat lain tentang Ruang Guru oleh Dwika Agung siswa kelas 3 dari SD Muhammadiyah Kleco Yogyakarta mengungkapkan sebagai berikut:

“Pakek Ruang Guru belajar jadi seru banget, apalagi ada vidionya tambah semangat buat belajar jadi gak males belajar. Vidionya pun juga bagus, jelas banget waktu pak gurunya jelasi pelajaran. Setelah nonton video, langung ngerjain quiz supaya tambah paham. Aku biasanya mendapatkan Skor terkadang 80 kadang pernah sampai 100. Setelah pakai Ruang Guru, aku mendapat peringkat 5 di semester ganjil yang sebelumnya peringkat 10 di kelas 2”⁷⁴

Menurut Visca Steffani siswi kelas 6 Sd Intis School Yogyakarta mengungkapkan pendapatnya tentang Ruang Guru Sebagai berikut:

“Ruang Guru sangat membantu ketika belajar. Belajar dengan Ruang Guru bisa dimana saja, tidak harus dirumah. Video pembelajarannya jelas dan mudah dipahami. Tidak hanya video saja, Ruang Guru juga membantu kami yang kelas 6 dapat menghadapi UN dan

⁷² Lihat Transkrip Wawancara nomor: 10/W/27-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 11/W/28-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

⁷⁴ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 12/W/29-2/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

menyediakan *Tryout* jadi tidak takut menghadapi UN 2020, karena di kelas 6 hanya focus untuk nilai UN yang bagus sehingga bisa masuk ke SMP favorit.”⁷⁵

Tidak hanya membantu untuk meningkatkan prestasi belajar Ruang Guru dapat membantu para siswa dan siswa untuk menghadapi ujian nasional. Dalam upaya membantu para siswa siswi, ruang guru telah menyiapkan berbagai materi *konten* di ruang belajar seperti soal dan video pembahasan dan setiap pengguna Ruang guru dapat mengikuti *Tryout Online* secara gratis untuk menghadapi Ujian Nasional.

3. Model, Metode Dan Evaluasi Pembelajaran pada Aplikasi Belajar dalam Jaringan Ruang Guru

a. Model Pembelajaran pada Aplikasi Bimbingan Belajar dalam Jaringan Ruang Guru

Model pembelajaran memberikan suatu rancangan yang didalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mengirimkan informasi pengetahuan maupun nilai-nilai dalam pembelajaran kepada siswa. Model pembelajaran berperan penting dalam terhadap kesuksesan kegiatan belajar mengajar serta guru dituntut untuk memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang telah disesuaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Aplikasi bimbingan belajar dalam jaringan ruangguru.com memiliki strategi pembelajaran yang menarik dengan tampilan dan menggunakan animasi

⁷⁵ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 13/W/2-3/2020 dalam Lampiran Hasil Penelitian

sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Ruang guru mencakup sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas yang telah disusun sesuai dengan kurikulum nasional.

Aplikasi belajar dalam jaringan tersebut pengguna dapat memberikan informasi terhadap pengguna lainnya dan guru dalam membahas permasalahan dalam materi pembelajaran. Belajar dalam jaringan ruangguru.com terdapat soal-soal yang tersusun berdasarkan topik mata pelajaran. Ruang Guru menggunakan model pembelajaran *blended e-learning* yang terdapat pada ruang les. Ruang les pada ruang guru menawarkan guru les privat secara online atau dalam jaringan serta dapat memilih jadwal sesuai dengan penggunanya. Pembelajaran *blended learning* pada ruang guru yaitu dengan menggabungkan keunggulan pada model belajar secara konvensional dengan *e-learning*. Penggabungan cara penyampaian dan gaya pembelajaran yang tetap menekankan interaksi sosial tanpa meninggalkan aspek teknologi.

Penerapan sistem pembelajaran *blended e-learning* dapat meningkatkan hasil pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh, memudahkan para pengguna untuk memahami materi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, dapat meningkatkan kepuasan dan rasa gembira para pengguna dengan menghubungkan pada internet serta biaya pembelajaran.

Melalui *blended learning*, proses pembelajaran tidak secara menyeluruh dilakukan secara online atau dalam jaringan namun dapat

digunakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran tatap muka yang terjadi didalam kelas dan apabila siswa ingin mencari sumber bahan ajar maupun materi pelajaran belum tersampaikan dapat diperoleh dengan mudah secara *online*. Pengimplikasian model pembelajara *blended learning* siswa dapat belajar secara fleksibel kapanpun dan dimana pun serta siswa dapat berinteraksi dengan mudah serta memperoleh bahan ajar atau materi pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas dalam jaringan. Teknis pembelajaran *blended learning* aplikasi belajar ruang guru mengkombinasi metode tatap muka dan *e-learning* dapat melibatkan siswa secara aktif dan memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik. Alokasi yang digunakan dalam *blended learning* 75% pembelajaran dalam jaringan yakni pembelajaran dengan mengamati video yang disediakan, belajar dalam bentuk grup *chat* belajar dengan didampingi tutor mata pelajaran, mengerjakan soal secara online, dan 25% tatap muka yakni dapat digunakan untuk penyenggaraan remedial serta dapat dipergunakan untuk belajar privat dirumah dengan tutor yang telah di sediakan pada Ruang Guru.

Hal yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan *blended learning* dalam aplikasi belajar dalam jaringan Ruang Guru sebagai berikut:

- 1). Penyampaian bahan ajar secara konsisten

- 2). Penyelenggaraan blended learning dilaksanakan secara serius sehingga siswa lebih cepat mandiri
- 3). Bahan ajar selalu mengalami perbaikan atau secara terus menerus (*update*)
- 4). Penyelenggaraan blended learning diperlukan kepemimpinan untuk melakukan evaluasi peningkatan kualitas pembelajaran

b. Metode pembelajaran pada aplikasi bimbingan belajar dalam jaringan Ruang Guru

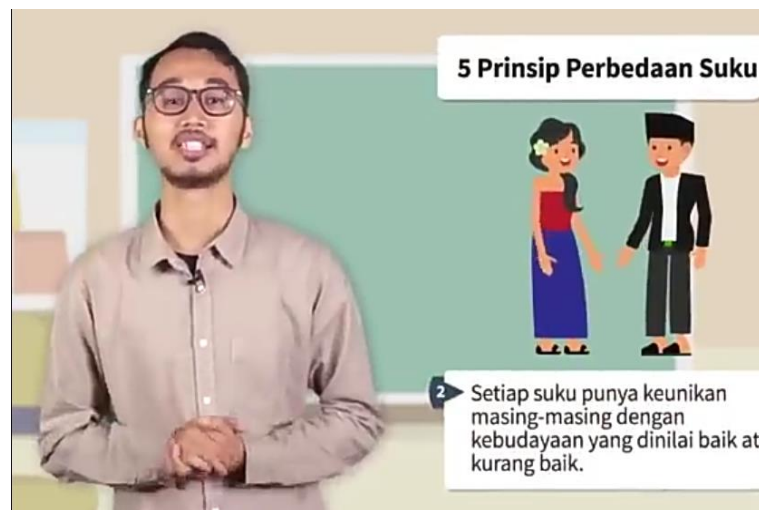
Metode pembelajaran adalah alat dalam membantu terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang tersedia dan disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. *Star up* bimbingan belajar dalam jaringan Ruang Guru, fitur-fiturnya menggunakan berbagai macam metode pembelajaran seperti berikut:

1). Ruang Video

Layanan yang menyediakan video belajar pembahasan materi dan soal latihan dengan durasi kurang dari 10 menit dan dapat diakses melalui aplikasi Ruangguru.com. Video pembelajaran pada aplikasi ruangguru.com menggunakan metode pembelajaran demonstrasi memakai alat peraga untuk membantu dalam penyelesaian masalah. Metode pembelajaran demonstrasi pada aplikasi belajar ruangguru.com memanfaatkannya

multimedia dalam pengaplikasiannya. Video belajar pada ruangguru.com banyak menggunakan animasi visual dan audio visual yang saat jelas sehingga materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.



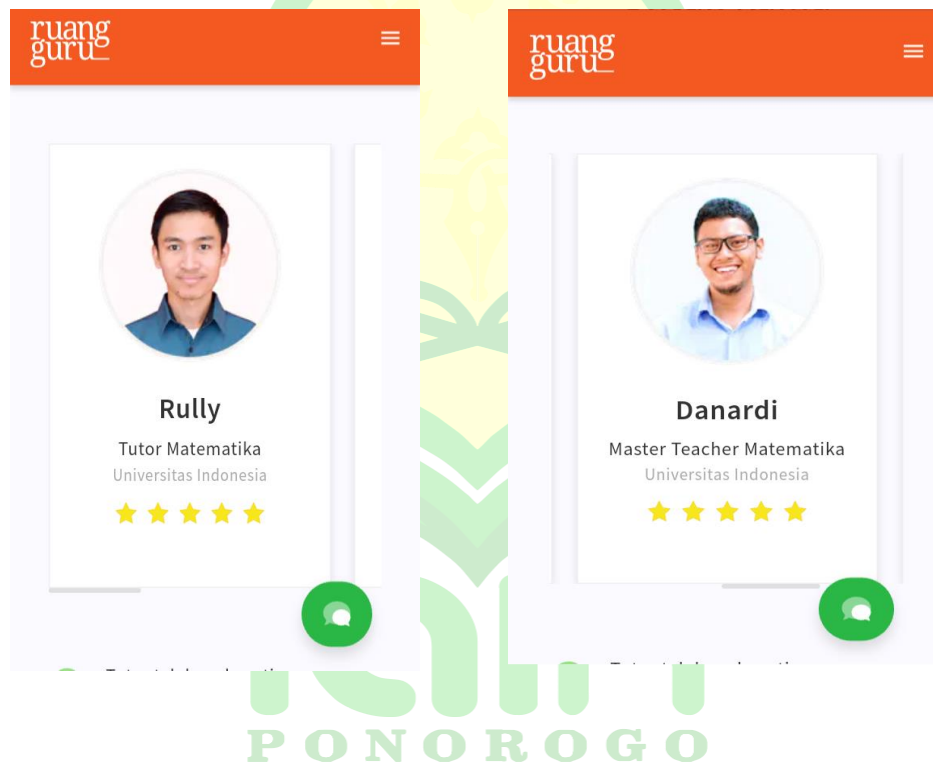


Ruang video tidak hanya menggunakan metode demonstrasi, namun ruang video juga menggunakan metode ceramah dan sosiodrama. Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dilaksanakan pada saat berlangsungnya penyampaian materi pembelajaran. Metode ceramah dapat dipergunakan untuk seluruh kelas dan dipergunakan saat berlangsungnya pada penyampayan materi pembelajaran.

Metode sosiodrama digunakan menunjukkan tingkah laku kehidupan dapat di pergunakan ketika mengkaitkan materi pembelajaran pada saat menerangkan materi sehingga materi pelajaran mudah dimengerti oleh siswa. Metode sosiodrama dapat cocok dipergunakan pada materi IPA, IPS dan Matematika pada kelas 4, 5, dan 6

2). Ruang Les *Online*

Layanan yang menyediakan guru online selama 16 jam. Sehingga pelajar yang kesulitan dalam mengerjakan soal disuatu waktu dapat menggunakan fitur Ruang Les *Online* hanya dengan chat baik dengan teks, audio, dan video. Ruang Les *Online* menggunakan metode pembelajaran diskusi yakni memecahkan masalah dengan berbagai tanggapan.

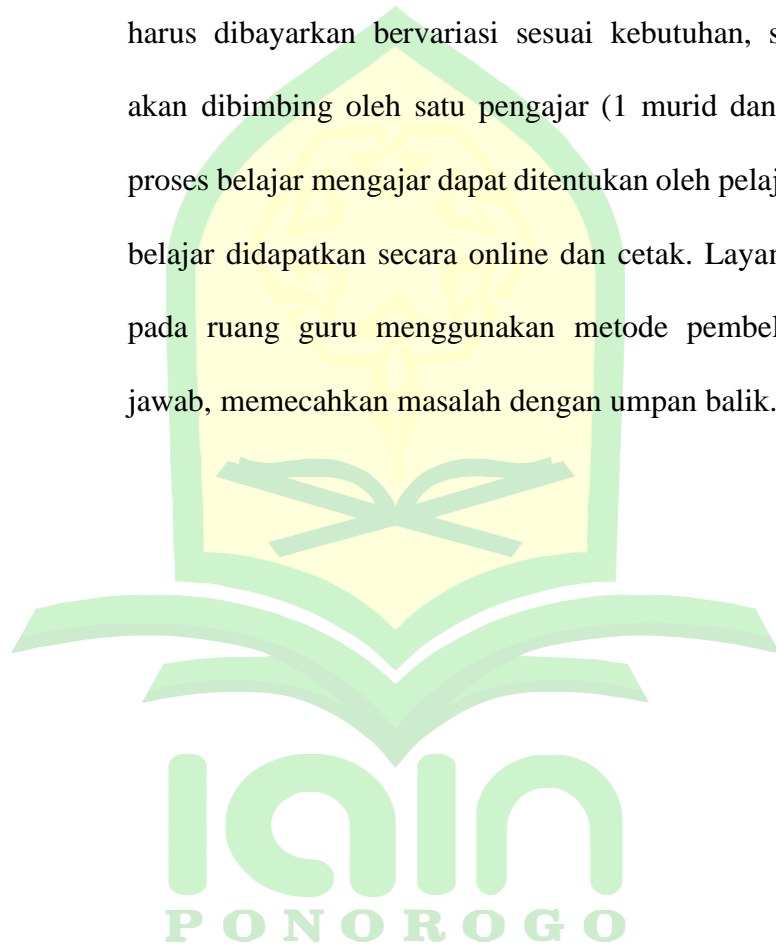


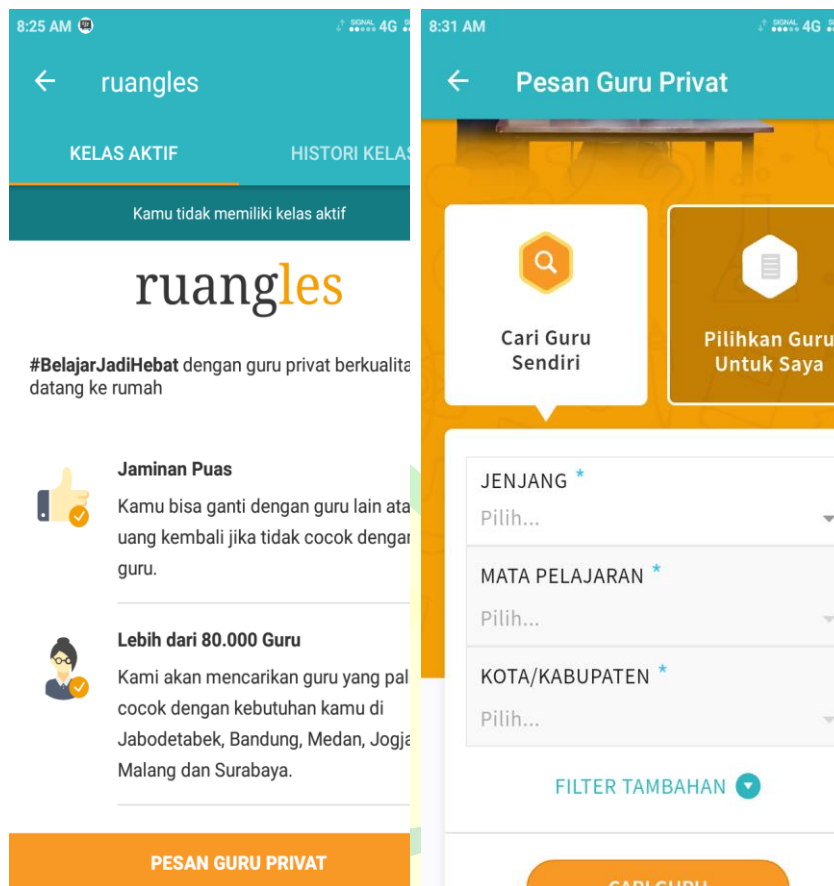
3). Ruang Pada fitur ini siswa dapat menuliskan pertanyaan, yang belum dipahami, memfoto soal yang tidak dimengerti dan dapat dibahas secara bersama-sama. atau dibantu belajar dengan via *chat* selama 30 menit. Keunggulan dalam ruang les onles siswa

dapat terhubung dengan tutor atau pengajara dalam waktu kurang dari tiga menit.

3). Ruang Les

Layanan yang memfasilitasi siswa untuk memesan guru privat mata pelajaran apapun, kapanpun dan dimanapun. Biaya yang harus dibayarkan bervariasi sesuai kebutuhan, setiap pelajaran akan dibimbing oleh satu pengajar (1 murid dan 1 guru) dan proses belajar mengajar dapat ditentukan oleh pelajar dan modul belajar didapatkan secara online dan cetak. Layanan ruang les pada ruang guru menggunakan metode pembelajaran tanya jawab, memecahkan masalah dengan umpan balik.

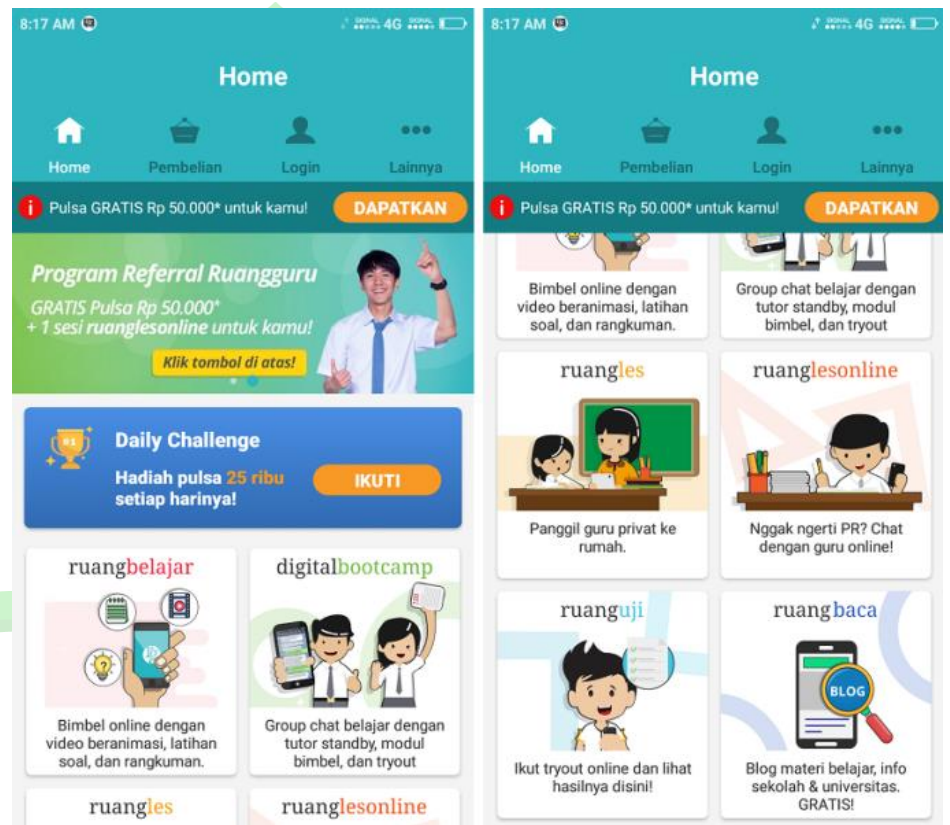




Ruang les tidak hanya menggunakan satu metode pembelajaran, namun dapat menggunakan beragam metode pembelajaran seperti, diskusi, eksperimen, Tanya jawab, ceramah, dan metode proyek. Menggunakan metode proyeksi siswa dapat memecahkan masalah dengan langkah-langkah secara ilmiah, logis, dan sistematis. Kriteria les pada ruang les di Ruang guru seperti pada umumnya melakukan interaksi bersama tutor pada mata pelajaran tersebut. Alokasi waktu yang dipergunakan 16 jam.

4). *Digital Bootcamp*

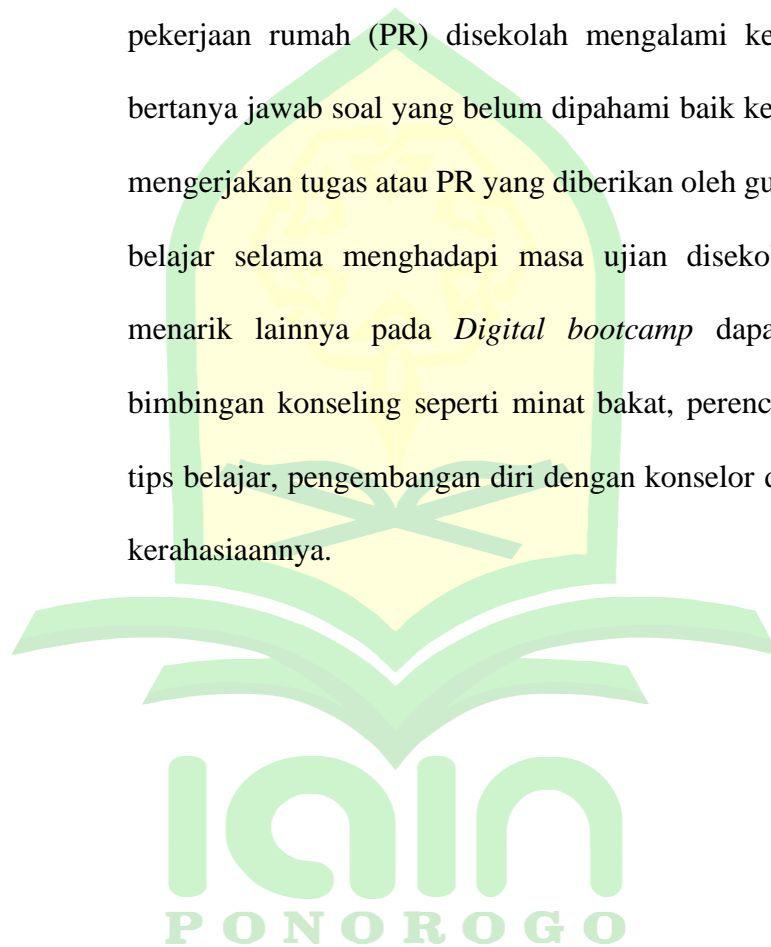
Layanan yang menyediakan ruang bimbingan *online* dalam bentuk grup chat belajar yang tersedia bagi kelas 6 SD hingga kelas 12 (termasuk persiapan SBMPTN), setiap grup chat dibimbing oleh tutor (per mata pelajaran) dan konsultan pendidikan. Pelajar dapat menanyakan pelajaran apa saja sepuasnya selama 24 jam.



Digital bootcamp pada aplikasi belajar dalam jaringan ruang guru menggunakan metode pembelajaran Tanya jawab dan diskusi dengan tutor di ruangguru.com. Grup belajar interaktif *digital bootcamp* dengan *live streaming*, tutor *stanby*, dan *free* konseling sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Layanan *live streaming* pada *digital bootcamp* dapat berdiskusi

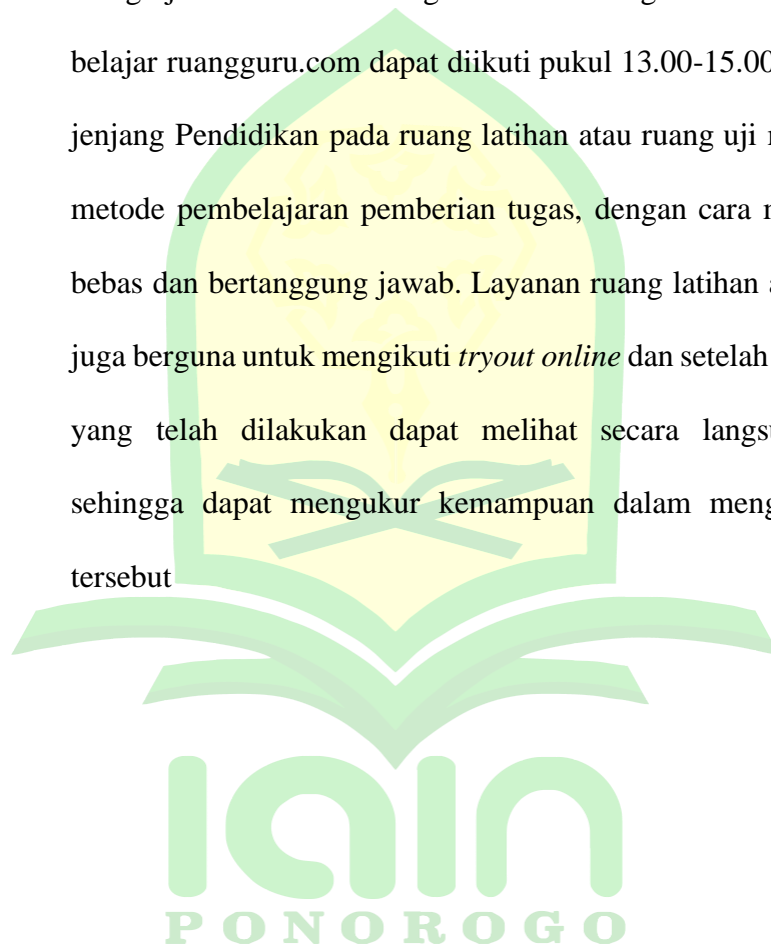
langsung dengan tutor atau pengajar yang berpengalaman sehingga siswa belajar seperti mengikuti les privat dirumah dan dapat bertanya secara langsung materi pembelajaran yang belum dipahami.

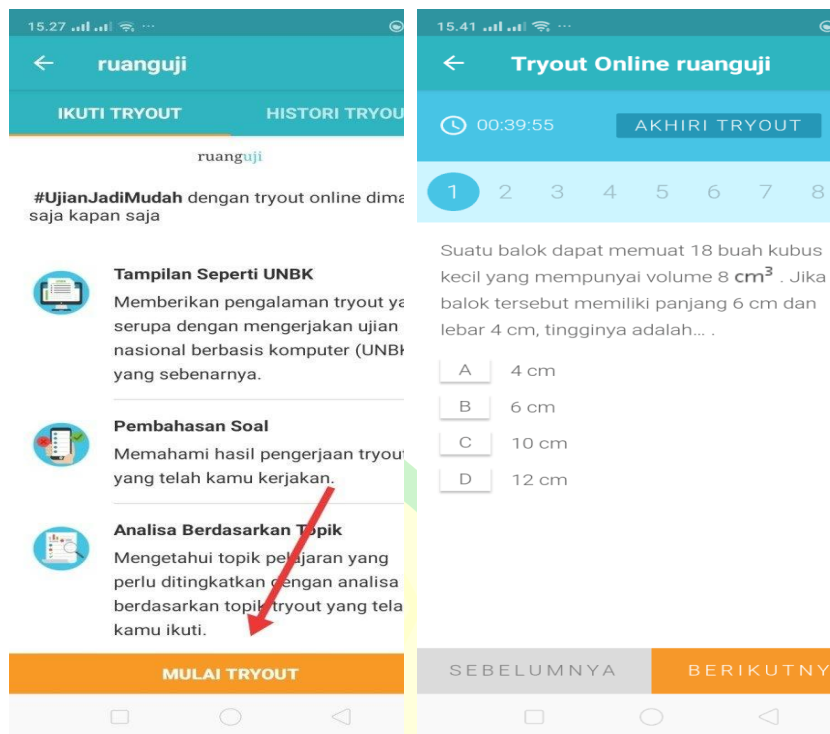
Digital bootcamp juga terdapat tutor *standby* sehingga tugas atau pekerjaan rumah (PR) disekolah mengalami kesulitan dapat bertanya jawab soal yang belum dipahami baik kesulitan dalam mengerjakan tugas atau PR yang diberikan oleh guru serta dapat belajar selama menghadapi masa ujian disekolah. Layanan menarik lainnya pada *Digital bootcamp* dapat melakukan bimbingan konseling seperti minat bakat, perencanaan kuliah, tips belajar, pengembangan diri dengan konselor dan menjamin kerahasiaannya.



5). Ruang Latihan / Uji

Layanan yang menyediakan soal untuk para siswa di berbagai jenjang sekolah dan kelas. Semua siswa SD, SMP, SMA bisa mengerjakan soal di Ruang Latihan. Ruang latihan pada aplikasi belajar ruangguru.com dapat diikuti pukul 13.00-15.00 untuk semua jenjang Pendidikan pada ruang latihan atau ruang uji menggunakan metode pembelajaran pemberian tugas, dengan cara member tugas bebas dan bertanggung jawab. Layanan ruang latihan atau ruang uji juga berguna untuk mengikuti *tryout online* dan setelah mengikuti tes yang telah dilakukan dapat melihat secara langsung hasilnya sehingga dapat mengukur kemampuan dalam menguasai materi tersebut

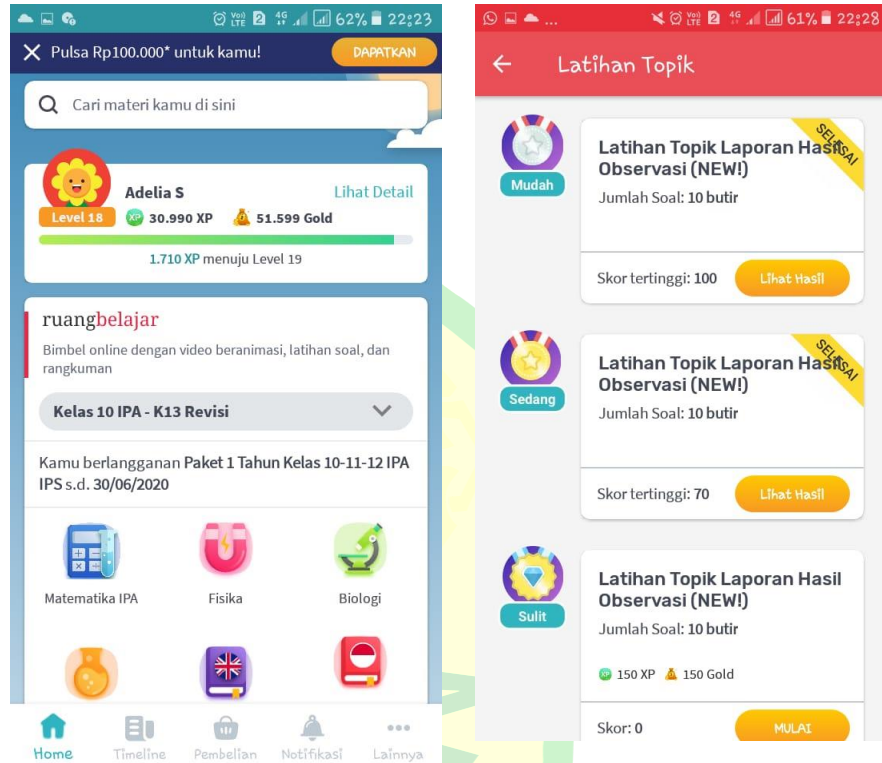




c. Evaluasi pembelajaran pada aplikasi bimbingan belajar dalam jaringan Ruang Guru

Evaluasi merupakan proses penentuan sejauh mana tujuan pendidikan telah dicapai. Hasil evaluasi pembelajaran diharapkan dapat mendorong guru untuk mengajar lebih baik dan mendorong siswa untuk belajar lebih baik. Evaluasi pembelajaran pada aplikasi bimbingan belajar dalam jaringan Ruang Guru memiliki rapor belajar sebagai hasil belajar siswa. Rapor tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam menguasai materi. Rapor yang diberikan kepada

orang tua melalui via *whatsapp* atau *email*, sehingga orang tua dapat mengetahui perkembangan prestasi belajar siswa.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis tentang Minat Belajar siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Belajar Ruang Guru di Kota Yogyakarta

Berdasarkan hasil dokumentasi, wawancara dan observasi yang dilakukan terkait implementasi teknologi pendidikan dalam upaya peningkatan minat belajar siswa dalam jaringan aplikasi bimbingan belajar Ruang Guru di Kota Yogyakarta. Dalam teori bab II dijelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah upaya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk membantu mencapai tujuan pendidikan yang sempurna dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan jaman. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi modern yang mengakibatkan siswa menjadi lebih komunikatif serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik. Pembelajaran yang menarik akan menimbulkan ketertarikan seseorang yang memicu tindakan terhadap seorang individu sehingga seseorang akan melakukan aktivitasnya tanpa ada yang menyuruh disebut minat.

Aplikasi bimbingan dalam jaringan Ruang Guru merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa dan konten pendidikan berbasis teknologi yang sejauh ini aplikasi belajar paling komplit yang dapat dipergunakan menggunakan media elektronik seperti *smartphone*, *gedget* dan *la ptop*. Konten yang ditawarkan pada perusahaan tersebut sangatlah beragam serta menarik

seperti simulasi diperagakan oleh *master of teach* dalam bentuk video beserta animasi dengan beragam karakter sehingga menjadi daya tarik siswa yang nantinya akan menimbulkan ketertarikan siswa. *Fitur-fitur* layanan yang tersedia pada Ruang Guru seperti Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les *Online*, *Digitalbootcamp* dan Ruang Latihan yang mana masing-masing layanan memiliki sistem pembelajaran yang menarik. Layanan Ruang Video menyediakan 1528 video belajar pembahasan materi dan soal latihan dengan durasi waktu kurang dari 10 menit. Video pembelajaran pada Ruang Guru sudah dikembangkan sesuai dengan Kementerian Pendidikan dan Budaya sesuai dengan topik yang dipelajari di sekolah. Konten video yang telah ditonton memiliki rangkuman materi dapat *diunduh* kembali dalam bentuk *flascard* (kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep) dapat dipergunakan kembali saat belajar secara mandiri.

Kombinasi antara gambar dan teks *flascard* pada Ruang Guru cukup memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut, memudahkan siswa untuk menguasai konsep sehingga akan menimbulkan perasaan senang, rasa ingin tahu lebih luas terhadap materi pembelajaran yang mana hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menimbulkan minat belajar. Bila seseorang mendapatkan hal demikian, maka kesuksesan pada aktifitas tersebut akan memperkuat minat terhadap hal tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis dapat menganalisis bahwa salah satu layanan pada Ruang Guru yakni Ruang Video yang menyediakan konten beranimasi, memiliki soal latihan dengan durasi waktu 10 menit serta memiliki

rangkuman pembelajaran dalam bentuk *flascard* sehingga dapat menimbulkan rasa senang dan ketertarikan pada siswa dan dapat mengasah kemampuan kognitif.

Layanan lain dari Ruang Guru yakni Ruang Les. Layanan Ruang Les dapat memfasilitasi siswa dalam memesan guru privat mata pelajaran apapun, kapan pun, dan dimana pun. Keunggulan pada layanan Ruang Les, siswa dapat memilih sendiri guru privat yang berkompeten dan berkualitas dengan mudah. Layanan Ruang Les *Online* menyediakan guru online selama kurang lebih 16 jam, sehingga pelajar yang mengalami kesulitan dalam belajar, kesulitan dalam mengerjakan tugas dari sekolah, belum memahami materi yang telah diajarkan oleh guru siswa dapat bertanya tentang hal tersebut pada layanan Ruang Les dalam bentuk *chat* dengan teks, audio maupun video. Layanan Ruang Latihan adalah layanan yang menyediakan soal untuk para siswa di berbagai jenjang sekolah dan kelas termasuk persiapan SBMPTN. Layanan menarik dari *digitalbootcamp* sangat beragam.

Layanan ini menyediakan bimbingan online dalam bentuk grup chat belajars yang tersedia bagi kelas 6 SD hingga kes 12. Masing – masing grup dibimbing oleh *master of teach* dan konsultan pendidikan. Pelajar dapat menanyakan apa saja terkait mata pelajaran sepuasnya selama 24 jam. Pada layanan *digitalbootcamp*, siswa dapat melakukan bimbingan atau berkonsultasi dengan *master of teach* selain tentang pelajaran seperti, berkonsultasi untuk mengambil jurusan kuliah, ingin masuk ke perguruan tinggi ternama, ingin melanjutkan SMP favorit dan lain sebagainya.

Layanan -layanan pada Ruang Guru memiliki keunikan serta beragam keunggulan yang membuat pembelajaran tidak membosankan. Dalam teori bab II dijelaskan bahwa faktor yang menimbulkan minat adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan untuk mendapat menguasai materi pembelajaran, ingin mendapatkan nilai yang bagus. Dorongan untuk dapat menguasai materi pembelajaran akan membangkitkan minat untuk terus belajar, berlatih dan bekerja keras dalam lainnya. Membangkitkan minat siswa untuk terus belajar dibutuhkan sistem pembelajaran tidak membosankan dan menarik yang mana dapat membuat siswa merasa senang. Menggunakan aplikasi belajar Ruang Guru dapat membuat rasa senang terhadap siswa sehingga minat belajar akan meningkat.

B. Analisis tentang Prestasi Belajar siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Belajar Ruang Guru di Kota Yogyakarta

Penggunaan media aplikasi belajar Ruang Guru di atas, maka dapat menimbulkan dampak perubahan pada minat dan hasil belajar. Berdasarkan hasil dokumentasi, wawancara dan obvervasi yang dilakukan terkait implementasi teknologi pendidikan dalam upaya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa dalam jaringan aplikasi bimbingan belajar Ruang Guru di Kota Yogyakarta. Dalam teori bab II dijelaskan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan untuk menerima informasi yang diperoleh dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung dan dapat diukur ketuntasannya melalui evaluasi.

Minat belajar akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, dengan demikian jika minat belajar tinggi maka memudahkan siswa mendapatkan

prestasi belajar yang baik. Aplikasi Ruang Guru menawarkan beragam fitur unggulan yang menarik sehingga dapat menimbulkan pemahaman siswa dalam materi serta beragam kumpulan soal berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman materi tersebut. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa 7 dari 10 siswa sekolah dasar di kota Yogyakarta telah mengalami perubahan hasil belajar semakin membaik, 3 diantaranya belum mengalami perubahan hasil belajar karena baru menggunakan aplikasi tersebut berkisar 1-3 bulan.

Setiap harinya aplikasi belajar Ruang Guru terus mengalami peningkatan dalam jumlah penggunaannya, hal ini dikarenakan Ruang Guru memiliki sistem pembelajaran yang menarik. Memiliki sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentu akan membantu dalam meningkatkan minat belajar dan akan diikuti prestasi belajar yang meningkat. Dalam teori bab II dijelaskan bahwa faktor internal yang mempengaruhi prestasi adalah segala yang berhubungan diri siswa itu sendiri seperti minat, sikap, perasaan dan lain sebagainya.

C. Analisis tentang Model Pembelajaran Ruang Guru

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dan minat belajar siswa. Berdasarkan teori pada bab II dijelaskan bahwa model pembelajaran menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran pada tidak hanya guru namun juga siswa. Hasil dokumentasi, wawancara dan observasi yang dilakukan terkait implementasi teknologi

pendidikan dalam upaya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa dalam jaringan aplikasi bimbingan belajar Ruang Guru di Kota Yogyakarta bahwa aplikasi belajar Ruang Guru menggunakan model pembelajaran *blended e-learning*. Pembelajaran *blended learning* pada Ruang Guru yaitu dengan menggabungkan keunggulan pada model belajar secara konvensional dengan *e-learning*. Teknis pembelajaran *blended learning* aplikasi belajar Ruang Guru mengkombinasi metode tatap muka dan *e-learning* dapat melibatkan siswa secara aktif dan memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik. Alokasi yang digunakan dalam *blended learning* 75% pembelajaran dalam jaringan yakni pembelajaran dengan mengamati video yang disediakan, belajar dalam bentuk grup *chat* belajar dengan didampingi tutor mata pelajaran, mengerjakan soal secara online, dan 25% tatap muka yakni dapat digunakan untuk penyenggaraan remedial serta dapat dipergunakan untuk belajar privat di rumah dengan tutor yang telah disediakan pada Ruang Guru.

Penggabungan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran secara *online* membuat dapat meningkatkan kepuasan dan rasa gembira para pengguna dengan menghubungkan pada internet serta biaya pembelajaran. Sesuai dengan teori pada bab II dijelaskan bahwa model mengajar mampu membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa bahkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat sesuai.

D. Analisis tentang Metode Pembelajaran Ruang Guru

Dalam teori bab II dijelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan metode pembelajaran adalah alat dalam membantu terlaksananya kegiatan

belajar mengajar yang telah di sesuaikan dengan tujuan pendidikan yang hendak di capai. Hasil dokumentasi, wawancara dan observasi yang dilakukan terkait implementasi teknologi pendidikan dalam upaya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa dalam jaringan aplikasi bimbingan belajar Ruang Guru di Kota Yogyakarta bahwa pada masing – masing layanan belajar Ruang Guru menggunakan berbagai metode pembelajaran. Layanan Ruang Video menggunakan metode pembelajaran demonstrasi, metode ceramah dan menggunakan metode sosiodrama. Layanan Ruang Les *Online* menggunakan metode pembelajaran diskusi yakni memecahkan masalah dengan berbagai tanggapan. Layanan Ruang Les menggunakan metode tanya jawab, memecahkan masalah dengan umpan balik, diskusi, eksperimen, Tanya jawab, ceramah, dan metode proyek dengan alokasi waktu yang dipergunakan 16 jam. Layanan *Digital Bootcamp* dapat menggunakan beragam metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Penggunaan beragam metode pembelajaran dalam dunia pendidikan penggunaannya harus di sesuaikan dengan berbagai hal seperti situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, fasilitas yang tersedia di sesuaikan dengan tujuan pendidikan yang hendak di capai, sehingga semakin banyak pengajar menggunakan berbagai metode pembelajaran maka semakin mudah siswa memahami materi pembelajaran tersebut.

E. Analisis tentang Evaluasi pembelajaran Ruang Guru

Dalam teori bab II dijelaskan bahwa Evaluasi merupakan proses penentuan sejauh mana tujuan pendidikan telah di capai yang dapat di nyatakan

secara kuantitatif maupun kualitatif. Hasil evaluasi pembelajaran di harapkan dapat mendorong guru untuk mengajar lebih baik dan mendorong siswa untuk belajar lebih baik. Berdasarkan hasil dokumentasi, wawancara dan obvervasi yang dilakukan terkait implementasi teknologi pendidikan dalam upaya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa dalam jaringan aplikasi bimbingan belajar Ruang Guru di Kota Yogyakarta bahwa sistem evaluasi pembelajaran pada aplikasi Ruang Guru berupa Rapor yang akan dikirim melalui *via whatsapp* atau *e-mail* kepada wali murid.

Rapot yang diterima pada setiap semesternya, sehingga wali murid dapat mengetahui seberapa sejauh mana prestasi belajar anaknya. Rapor yang diterima berupa hasil keseluruhan pada masing-masing mata pelajaran. Evaluasi pembelajaran juga terjadi dimana siswa mengerjakan soal-soal yang tersedia pada layana Ruang Latihan dan Ruang Les Online. Siswa dapat melihat langsung hasil dari mengerjakan soal-soal , sehingga siswa dapat mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan dalam menyelesaikannya. Dengan dapat melihat secara langsung nilai yang telah keluar dari hasil mengerjakan soal-soal yang telah tersedia sehingga sesuai dengan tujuan evaluasi yakni untuk menentukan kualitas dari pada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar: Studi Kasus Pada *Start-Up* Bimbingan Belajar Dalam Jaringan Ruang Guru Di Kota Yogyakarta, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi belajar dalam jaringan Ruang Guru membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi modern yang mengakibatkan siswa menjadi lebih komunikatif serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik. Pembelajaran yang menarik akan menimbulkan ketertarikan seseorang yang memicu tindakan terhadap seorang individu sehingga seseorang akan melakukan aktivitasnya tanpa ada yang menyuruh
2. Aplikasi belajar dalam jaringan Ruang Guru membantu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Aplikasi Ruang Guru menawarkan beragam fitur unggulan yang menarik sehingga dapat menimbulkan pemahaman siswa dalam materi serta beragam kumpulan soal berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman materi tersebut. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa 7 dari 10 siswa sekolah dasar di kota Yogyakarta telah mengalami perubahan hasil belajar

semakin membaik, 3 diantaranya belum mengalami perubahan hasil belajar karena baru menggunakan aplikasi tersebut berkisar 1-3 bulan.

3. Ruang Guru menggunakan model pembelajaran *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* pada Ruang Guru yaitu dengan menggabungkan keunggulan pada model belajar secara konvensional dengan *e-learning*. Alokasi yang digunakan dalam *blended learning* 75% pembelajaran dalam jaringan yakni pembelajaran dengan mengamati video yang disediakan, belajar dalam bentuk grup *chat* belajar dengan didampingi tutor mata pelajaran, mengerjakan soal secara online, dan 25% tatap muka yakni dapat digunakan untuk penyenggaraan remedial serta dapat dipergunakan untuk belajar privat dirumah dengan tutor yang telah disediakan pada Ruang Guru.
4. Metode pembelajaran ruangguru.com yaitu: Ruang Video menggunakan metode demonstrasi, metode ceramah dan sosiodrama, , Ruang Les Online menggunakan metode pembelajaran diskusi yakni memecahkan masalah dengan berbagai tanggapan, Ruang Les metode tanya jawab, memecahkan masalah dengan umpan balik, diskusi, eksperimen, ceramah,dan metode proyek, *Digital Bootcamp* menggunakan metode tanya jawab dan diskusi dengan *tutor* di ruangguru.com, Ruang Latihan menggunakan metode pembelajaran pemberian tugas
5. Aplikasi belajar ruang guru memiliki evaluasi belajar berupa rapor yang dapat dikirim melalui pesan via *whatsapp* kepada wali murid
- 6.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis, ada beberapa saran sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam Implementasi Teknologi Pendidikan Berbasis Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar: Studi Kasus Pada *Start-Up* Bimbingan Belajar Dalam Jaringan Ruang Guru Di Kota Yogyakarta. Ada pun saran – saran tersebut kepada :

1. Bagi Pendidik

Hendaknya pendidik memanfaatkan teknologi digital serta media elektronik dalam proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Menggunakan teknologi dengan bijak dapat memberikan manfaat salah satunya, dapat meningkatkan prestasi belajar menggunakan aplikasi belajar *online* Ruang Guru yang telah dirancang semenarik mungkin sehingga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Orang Tua

Aplikasi belajar Ruang Guru dapat membuktikan bahwa, memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin canggih sebagai media belajar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta peran orang tua ikut berkontribusi dalam mengawasi siswa menggunakan teknologi yang semakin canggih.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Telah dijelaskan pada skripsi ini sebagai pedoman dan referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam teknologi Pendidikan.



DAFTAR ISI

- Afandi, Muhammad. dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press, 2013.
- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia, 2018.
- Agustan, Ivsnovich. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Pusat Penelitian Social Ekonomi Litbang Pertanian Bogor*, Nomor 23. Tahun 2003.
- Ananda, Rusyi. dkk. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Bachri, Bachtiar. Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan UNS*. Volume 10. Nomor 1. Tahun 2010.
- Djaali. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Efendi, Neng Marlina. Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Starup Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antripologi*. Volume 2. Nomor 2. Tahun 2018.
- Elva, Novia. Upaya Pendidikan Karakter Siswa Melalui Metode Pembiasaan Di SMAN 2 Ponorogo. Skripsi: IAIN Ponorogo. 2019
- Gusnameli. Dampak Teknologi Pendidikan Terhadap Peranan Guru Dimasa Depan. *Jurnal Al- Ta'lim*, Jilid 1. Nomor 2. Tahun 2012.

- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. 2010
- Hamdu, Ghullam dan Lisa Agustina. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 12. Nomor 1. Tahun 2011.
- Harnovinsah. Pusat Bahan Ajar dan *E-learning: Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Mercu Buana. 2018
- Haryono, Sigit, Analisa *Brand Image* Yogyakarta Sebagai Kota Pelajar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 2. Nomor 3. Tahun 2009
- Hengki Wijaya, Helaluddin, *Analisis Data Kualitatif*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. 2019
- Hesti, Kristian dan Briggita Putri. Teknologi Pendidikan Sebagai Pembelajaran Kompetitif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa (Studi Kasus pada Salah Satu SMA Di Salatiga). *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan UNS & ISPI*. Tahun 2015
- <http://www.imanusman.com/>
- <https://katadata.co.id/berita/2020/03/24/pengguna-startup-pendidikan-melonjak-selama-masa-belajar-di-rumah>
- <https://ruangguru.com/press>
- <https://www.infobiografi.com/tag/kisah-sukses-belva-devara/>
- <https://www.kenangan.com/biografi/muhammad-iman-usman>
- <https://www.tribunnewswiki.com/2019/11/21/adamas-belva-syah-devar`a>
- Iswan Dan Ati Kusuma. Pengaruh Online Game Terhadap Perkembangan Anak Bangsa, *Jurnal Teknodik*. Volume 19. Nomor 1. Tahun 2015.

- Kadunk. *Pengertian Teknologi Pendidikan Dan Tujuannya*. Jakarta: Pustekom Diknas, 2014.
- Kamsinah. Metode Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*. Volume 11. Nomor 1. Tahun 2008.
- Maesaroh, Siti. Peran Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*. Volume 1. Nomor 1. Tahun 2013.
- Rachmawati, Imami N. Pengumpulan Data Dalam Wawancara, *Jurnal Keperawatan Indonesia*. Volume 11. Nomor 1. Tahun 2007.
- Raco, J. R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Rahardian, Dian. Dkk. Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Computer. *Jurnal Pendidikan Teknologi Ilmu Komunikasi*. Volume 5. Nomor 1. Tahun 2019.
- S, Elma dan Rika O. *Analisi Data Dan Pengecekan Kebasahan Data*. Resume Tugas Akhir STAIN Sorong, 2019.
- Shaleh, Abdul Rahman. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Predana Media, 2004.
- Siallagan, Hernita BR. *Pengaruh Aplikasi Ruang Guru Terhadap Minat Belajar*. Skripsi, Universitas Lampung. Bandar Lampung. 2019
- Slameto. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Suwandi, Basrowi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Undang-Undang Republic Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Jakarta: PT Armas Duta
Jaya, 1990.

Walidin, Warul. dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda
Aceh: Ftk Ar-Raniry Rress.

