

Analisis Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa

St Azizah Berliana Aprianti¹, Gabriela Bumbungan², Irsal³, Nirwana⁴

^{1,2} Jurusan Sistem Informasi Universitas Dipa Makassar
Jln. Perintis Kemerdekaan KM. 9 Makassar

¹azizah@smkn6mks.sch.id, ²gebibumbungan@gmail.com, ³irsal@undipa.ac.id, ⁴nirwana@undipa.ac.id

Abstrak

Banyak institusi pendidikan di Indonesia yang sudah menggunakan media online untuk mendukung pembelajaran, seperti platform pembelajaran digital Ruangguru. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif, dengan menggunakan data berbentuk angka atau data kuantitatif. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah variabel dependen (motivasi dan prestasi) dan independen (pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner). Dimana belum tersedia aplikasi yang menilai pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensia, dengan bantuan software SPSS. Hasil penelitian menunjukkan Pemakaian aplikasi ruangguru memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa dimana taraf signifikannya kurang dari 0,05, Pemakaian aplikasi ruangguru memberikan pengaruh yang positif terhadap nilai prestasi belajar siswa dimana taraf signifikannya kurang dari 0,05, Perbedaan jurusan yang diambil siswa tidak memberikan perbedaan terhadap motivasi belajar dan nilai prestasi belajar siswa, Interaksi antara jurusan dan status pemakaian aplikasi ruangguru tidak memberikan perbedaan yang nyata terhadap motivasi belajar dan nilai prestasi belajar siswa.

Kata kunci: aplikasi ruangguru, motivasi belajar, prestasi belajar, spss

Abstract

Many educational institutions in Indonesia have used online media to support learning, such as the Ruangguru digital learning platform. This research includes quantitative research, using data in the form of numbers or quantitative data. The variables studied in this study are the dependent (motivation and achievement) and independent variables (questions on the questionnaire). Where there are no applications that assess the effect on motivation and student learning achievement. Data were analyzed descriptively and inferentially, with the help of SPSS software. The results showed that the use of the Ruangguru application had a positive effect on student learning motivation where the significance level was less than 0.05, the use of the Ruangguru application had a positive effect on the value of student learning achievement where the significance level was less than 0.05, the difference in majors taken by students did not makes a difference to learning motivation and student learning achievement scores. The interaction between majors and the usage status of the Ruangguru application does not make a real difference to learning motivation and student learning achievement scores.

Keywords : ruangguru application, learning motivation, learning achievement, spss

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu kebutuhan yang perlu dipenuhi di era globalisasi seperti sekarang untuk menciptakan pemikiran manusia yang cerdas dan terbuka. Kualitas pendidikan tidak terlepas dari mutu pendidikan yang ada di setiap lembaga pendidikan. Mutu pendidikan dapat tercapai dengan mengukur seberapa besar tingkat keberhasilan dari hasil belajar dan prestasi siswa. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh melalui sebuah kegiatan belajar mata pelajaran tertentu secara mandiri untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai. Peserta didik dalam tugasnya menuntut ilmu memiliki tujuan yaitu memperoleh prestasi belajar yang baik, disamping itu juga untuk mendapat pengalaman-pengalaman dan memiliki banyak teman dalam dunia pergaulannya [1].

Kehadiran teknologi yang terus berkembang saat ini menjadi salah satu solusi dalam dunia pendidikan. Hadirnya teknologi membantu guru lebih mudah berkomunikasi dengan siswa serta membantunya untuk mengajar. Keuntungan lainnya dinikmati oleh setiap siswa dimana teknologi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, dengan kehadiran teknologi seperti halnya media online sebagai alat bantu pembelajaran karena kemudahan dalam mencari berbagai informasi dan juga mencari materi-materi tambahan yang mungkin tidak didapati di sekolah [2].

Banyak institusi pendidikan di Indonesia yang sudah menggunakan media online untuk mendukung pembelajaran, seperti platform pembelajaran digital Ruangguru. Aplikasi “Ruangguru” dilengkapi dengan ribuan bank soal yang

kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Dimana aplikasi Ruangguru berbasis belajar online yang bisa diakses dengan smarthphone dan laptop.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan Analisis terkait motivasi dan prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui keterkaitan hal tersebut maka diperlukan uji coba ragam dua jalur (two way ANOVA). ANOVA dapat diartikan sebagai salah satu metode atau uji hipotesis yang digunakan pada statistika parametrik, dimana pengujian dilakukan pada interaksi dua faktor dengan membandingkan rata-rata dua sampel atau lebih.

Maka dari itu untuk menuluri lebih lanjut mengenai pengaruh aplikasi ruangguru terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa, maka penulis mengambil judul penelitian yaitu “Analisis Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” yang bertempat di Brain Academy by Ruangguru.

II. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data-data dan informasi dari permasalahan dalam laporan ini. Adapun Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

Metode Observasi, metode ini pengumpulan data dengan observasi langsung ke ruangguru atau mengamati objek penelitian secara langsung sehingga dapat diperoleh gambaran yang nyata.

Metode Wawancara, metode ini pengumpulan data yang melalui tanya jawab secara langsung dengan pimpinan perusahaan dan karyawan di bidang pengolahan yang memiliki informasi mengenai data-data perusahaan.

Kuesioner, setiap pertanyaan mengandung level yang berbeda. Data hasil kuesioner direkapitulasi ke dalam tabel sesuai dengan level masing – masing.

2.2 Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan untuk mengolah data – data yang telah dikumpulkan sebelum masuk kedalam proses perhitungan. Adapun pengolahan data yang dilakukan sebagai berikut:

1) Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid apabila $R_{hitung} > R_{tabel}$ maka pertanyaan tersebut dikatakan valid sedangkan apabila $R_{hitung} < R_{tabel}$ maka pertanyaan tersebut dikatakan tidak valid. Adapun untuk pengujian validitas instrumen data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS.

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Biasanya sebelum dilakukan uji reliabilitas data, dilakukan uji validitas data. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, dan baru dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, apabila data yang diukur tidak valid, maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas data. Data kuesioner yang digunakan adalah metode Cronbach's Alpha. Hasil perhitungan uji reliabilitas metode Cronbach's Alpha dapat dikatakan dipercaya atau tidak, dapat dilihat dari perhitungan $R_{hitung} > R_{tabel} 5\%$ [3].

2) Two Way ANOVA

Two way ANOVA dengan tujuan bagaimana dua faktor dapat diklasifikasikan yang mengacu kepada pola data. Beberapa pola data dalam two way ANOVA terdiri atas faktor dan baris dan faktor kolom. ANOVA digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai rata-rata dari dua kelompok yang diteliti. Analisis Of Variance ini dapat dibagi menjadi dua yaitu One Way ANOVA dan Two Way ANOVA. One Way ANOVA digunakan terdapat satu variabel variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independen. Sedangkan Two Way ANOVA digunakan ketika terdapat dua atau lebih variabel independen [4].

2.3 Penelitian Terkait

1. Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta [5].
2. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa [6].
3. Pemanfaatan Media Ruang Guru Sebagai Pendukung Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI Di Kelurahan Kauman Nganjuk [7].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Validita Kuesioner

Pada pengujian validitas dan realibitas angket motivasi, subjek yang digunakan yaitu siswa dari Ruangguru kelas X,XI,XII berjumlah 100 siswa. Adapun jumlah pertanyaan dari anket motivasi berjumlah 18 pertanyaan. Dibawah ini merupakan perhitungan validasi motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ruangguru dengan menggunakan SPSS.

Tabel 3.1 Perhitungan Validasi motivasi sebelum menggunakan SPSS

No. Butir	Rhitung	Rtabel	Ket
1	0,586	0,1966	Valid
2	0,266	0,1966	Valid
3	0,708	0,1966	Valid
4	0,582	0,1966	Valid
5	0,498	0,1966	Valid
6	0,376	0,1966	Valid
7	0,197	0,1966	Valid
8	0,498	0,1966	Valid
9	0,322	0,1966	Valid
10	0,218	0,1966	Valid
11	0,228	0,1966	Valid
12	0,597	0,1966	Valid
13	0,283	0,1966	Valid
14	0,442	0,1966	Valid
15	0,594	0,1966	Valid
16	0,578	0,1966	Valid
17	0,480	0,1966	Valid
18	0,256	0,1966	Valid

Adapun hasil dari perhitungan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 18 butir soal, seluruhnya masuk dalam kriteria karena Rhitung > Rtabel. Dengan demikian terdapat 18 butir soal yang tepat untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi ruang guru.

Tabel 3.2 Perhitungan Validasi motivasi sesudah menggunakan SPSS

No. Butir	Rhitung	Rtabel	Ket
1	0,318	0,1966	Valid
2	0,533	0,1966	Valid
3	0,299	0,1966	Valid
4	0,384	0,1966	Valid
5	0,310	0,1966	Valid
6	0,312	0,1966	Valid
7	0,226	0,1966	Valid
8	0,432	0,1966	Valid
9	0,522	0,1966	Valid
10	0,314	0,1966	Valid
11	0,544	0,1966	Valid
12	0,357	0,1966	Valid
13	0,496	0,1966	Valid
14	0,533	0,1966	Valid
15	0,431	0,1966	Valid
16	0,505	0,1966	Valid
17	0,290	0,1966	Valid
18	0,274	0,1966	Valid

Adapun hasil dari perhitungan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 18 butir soal, seluruhnya masuk dalam kriteria karena Rhitung > Rtabel. Dengan demikian terdapat 18 butir soal yang tepat untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi ruang guru.

3.2 Uji Reliabilitas Kuesioner

Reliabilitass menunjukkan arti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Setelah Uji Validasi dilakukan, dilanjutkan dengan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan nilai acuan 0,5.

Tabel 3.3 Uji Reliabilitas dari motivasi sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ruangguru

Kriteria Pengujian			
Uji Reliabilitas	Nilai Acuan	Nilai Alpha	Keterangan
Sebelum Pakai	0,5	0,730	Reliabel
Sesudah Pakai	0,5	0,661	Reliabel

Berdasarkan hasil uji coba reliabilitas pada tes motivasi belaaar siswa yang dilakukan oleh peneliti, apabila nilai Alpha lebih besar dari nilai acuan maka instrument penelitian dikatakan reliabel. Dengan demikian uji reliabilitas pada sebelum pakai sebesar 0,730 > 0,5 maka instrument dinyatakan reliabel dan uji reliabilitas pada sesudah pakai sebesar 0,661 > 0,5 maka instrument juga dinyatakan reliabel.

3.3 Gambaran Umum Data yang Dikumpulkan

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap 100 orang siswa yang sudah menggunakan aplikasi ruang guru. Seratus orang siswa yang di wawancara dapat dibedakan berdasarkan tiga jurusan, yaitu jurusan IPS, jurusan IPA, dan lainnya. Banyaknya jumlah responden siswa menurut jurusan dapat dilihat di tabel 3.4.

Tabel 3.4 Banyaknya Responden menurut Jurusan

Jurusan	Jumlah Sampel
IPS	3
IPA	62
Lainnya	35
Total	100

Dari jawaban 100 orang responden tersebut kemudian dihitung nilai skor motivasi dan nilai prestasi sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ruang guru. Ringkasan mengenai ukuran-ukuran statistik deskriptif dari penelitian ini dapat dilihat di tabel 3.5. dan tabel 3.6.

Tabel 3.5 Ukuran-Ukuran Statistik Deskriptif pada Variabel Skor Motivasi menurut Status Pemakaian Aplikasi Ruang Guru

Status Pemakaian Aplikasi Ruang Guru	Rata-Rata	Median	Varians
Sebelum memakai Aplikasi Ruang Guru	51,54	50,00	81,867
Setelah memakai Aplikasi Ruang Guru	57,71	57,00	33,683

Pada tabel 3.5 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor motivasi belajar 100 orang siswa yang diwawancara, yaitu dari 51,54 saat sebelum memakai aplikasi ruang guru menjadi 57,71 saat setelah memakai aplikasi ruang guru. Selain itu, nilai median skor motivasi belajar juga meningkat dari 50 saat sebelum menggunakan aplikasi ruang

guru menjadi 57 saat setelah memakai aplikasi ruang guru. Adanya Peningkatan rata-rata dan median skor motivasi dari sebelum ke sesudah memakai aplikasi ruang guru memberikan indikasi bahwa adanya dampak yang positif dari aplikasi ruang guru terhadap motivasi belajar siswa.

Dari ukuran varians skor motivasi belajar dapat dilihat bahwa varians skor motivasi belajar sebelum memakai aplikasi ruang guru lebih besar dari pada setelah memakai aplikasi ruang guru. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa lebih bervariasi sebelum menggunakan aplikasi ruang guru, sedangkan setelah menggunakan aplikasi ruang guru, motivasi belajar para siswa lebih homogen. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ruang guru dapat mendorong para siswa memiliki motivasi belajar yang sama-sama semakin baik.

Adapun hasil prestasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.6 Data Prestasi Belajar Sebelum dan Sesudah Ikut Aplikasi Ruangguru

Responden	Kelas	Jurusan	Rata-Rata Nilai Seluruh Mata Pelajaran	
			Sebelum Menggunakan Aplikasi Ruang	Setelah Menggunakan Aplikasi Ruang
1	XII Mipa	2	80	85
2	XII MIPA	2	80	90
3	XII MIPA	2	89	93
4	XII MIPA	2	90	91
5	XII MIPA	2	91	92
6	XII IPA A	2	88	92
7	XII IPA A	2	76	87
8	XII IPA A	2	90	98
9	XII	3	90	97
10	XII MIPA	2	70	90
11	XII IPA	2	91	95
12	XII MIPA A	2	80	90
13	XII IPA	2	80	90

14	XII	3	85	95
15	XII	3	80	80
16	XII IPA C	2	80	85
Responden	Kelas	Jurusan	Rata-Rata Nilai Seluruh Mata Pelajaran	
			Sebelum Menggunakan Aplikasi Ruang	Setelah Menggunakan Aplikasi Ruang
17	XII	3	85	85
18	XII IPA C	2	90	92
19	XII IPS	1	65	75
20	XII MIPA	2	84	92
21	XII IPA	2	85	92
22	XII IPS A	1	90	95
23	XII	3	90	93
24	XII	3	98	98
25	XII	3	98	98
26	XII IPA	2	88	95
27	XII IPA	2	85	95
28	XII	3	80	80
29	XII IPA	2	80	85
30	XII	3	85	85
31	XII	3	90	92
32	XII	3	80	85
33	XII	3	85	85
34	XII IPA	2	90	92
35	XII IPA	2	65	75
36	XII IPA B	2	84	92
37	XII IPA B	2	85	92

38	XII IPA C	2	75	80
39	XII IPA C	2	88	97
40	XI IPA A	2	90	92
Responden	Kelas	Jurusan	Rata-Rata Nilai Seluruh Mata Pelajaran	
			Sebelum Menggunakan Aplikasi Ruang	Setelah Menggunakan Aplikasi Ruang
41	XI IPA A	2	65	75
42	XI IPA A	2	84	92
43	XI IPA A	2	85	92
44	XI IPA A	2	75	80
45	XI IPA A	2	88	97
46	XI IPA A	2	90	98.5
47	XI IPA A	2	80	85
48	XI IPA A	2	80	90
49	XI IPA A	2	76	85
50	XI IPA A	2	85	90
51	XI IPA A	2	80	95
52	XI IPA A	2	80	85
53	XI IPA A	2	85	85
54	XI IPA A	2	90	92
55	XI IPA A	2	65	75
56	XI IPA A	2	84	92
57	XI IPA A	2	85	92
58	XI IPA A	2	75	80

59	XI IPA A	2	88	97
60	XI IPA A	2	90	98.5
61	XI IPA A	2	84	92
62	XI IPA B	2	85	92
Responden	Kelas	Jurusan	Rata-Rata Nilai Seluruh Mata Pelajaran	
			Sebelum Menggunakan Aplikasi Ruang	Setelah Menggunakan Aplikasi Ruang
63	XI IPA B	2	75	80
64	XI IPA B	2	88	97
65	XI IPA B	2	90	98.5
66	XI IPA B	2	80	85
67	XI IPA B	2	80	90
68	XI IPA B	2	76	85
69	XI IPA B	2	85	90
70	XI IPA B	2	80	95
71	XI IPA B	2	75	90
72	XI IPA B	2	88	95
73	XI IPA B	2	80	85
74	XI IPA B	2	85	85
75	XI IPA B	2	90	92
76	XI IPA B	2	65	75
77	XI IPS	1	84	92
78	X	3	85	92
79	X	3	75	80
80	X	3	88	97

81	X	3	86	98
82	X	3	80	90
83	X	3	85	92
84	X	3	80	92
Responden	Kelas	Jurusan	Rata-Rata Nilai Seluruh Mata Pelajaran	
			Sebelum Menggunakan Aplikasi Ruang	Setelah Menggunakan Aplikasi Ruang
85	X	3	76	88
86	X	3	68	80
87	X	3	84	96
88	X	3	70	92
89	X	3	88	95
90	X	3	82	90
91	X	3	80	92
92	X	3	76	88
93	X	3	68	80
94	X	3	84	96
95	X	3	70	92
96	X	3	88	95
97	X	3	82	90
98	X	3	75	85
99	X	3	86	90
100	X	3	78	86

Tabel 3.7 Ukuran-Ukuran Statistik Deskriptif pada Variabel Nilai Prestasi menurut Status Pemakaian Aplikasi Ruang Guru

Status Pemakaian Aplikasi Ruang Guru	Rata-Rata	Median	Varians
--------------------------------------	-----------	--------	---------

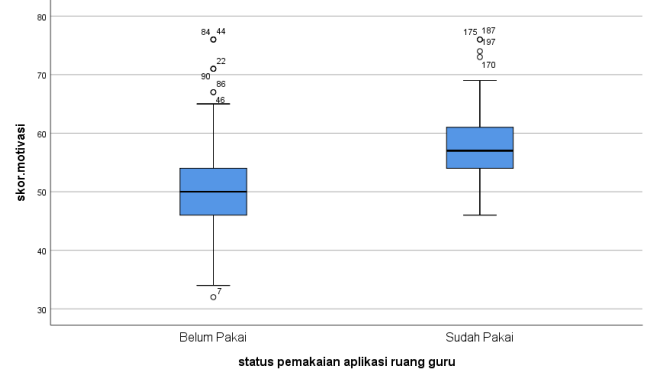
Sebelum Pakai Aplikasi Ruang Guru	82,29	84,00	51,178
Setelah Pakai Aplikasi Ruang Guru	89,82	90,00	26,988

Pada tabel 3.7 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai prestasi belajar 100 orang siswa yang diwawancara, yaitu dari 82,29 saat sebelum memakai aplikasi ruang guru menjadi 89,82 saat setelah memakai aplikasi ruang guru. Selain itu, median nilai prestasi belajar juga meningkat dari 84,00 saat sebelum menggunakan aplikasi ruang guru menjadi 90 saat setelah memakai aplikasi ruang guru. Adanya peningkatan rata-rata dan median nilai prestasi belajar dari sebelum ke sesudah memakai aplikasi ruang guru memberikan indikasi bahwa adanya dampak yang positif dari aplikasi ruang guru terhadap nilai prestasi belajar siswa.

Dari ukuran varians nilai prestasi belajar dapat dilihat bahwa varians nilai prestasi belajar sebelum memakai aplikasi ruang guru lebih besar dari pada setelah memakai aplikasi ruang guru. Hal ini mengindikasikan bahwa nilai prestasi belajar siswa lebih bervariasi sebelum menggunakan aplikasi ruang guru, sedangkan setelah menggunakan aplikasi ruang guru, nilai prestasi belajar para siswa lebih homogen. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ruang guru dapat mendorong para siswa memiliki nilai prestasi belajar yang sama-sama semakin baik.

3.4 Pengaruh Aplikasi Ruangguru terhadap Motivasi Belajar Siswa

Secara visual pengaruh aplikasi ruang guru terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat menggunakan diagram box-plot.



Gambar 3.1 Boxplot Skor Motivasi Belajar Siswa menurut Status Pemakaian Aplikasi Ruang Guru

Dari gambar 3.1 dapat dilihat bahwa garis tengah box-plot pada status “sudah pakai” lebih tinggi dibandingkan garis tengah box-plot pada status “belum pakai”. Hal ini mengindikasikan bahwa pemakaian aplikasi ruang guru memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar para siswa.

Secara inferensia pengaruh pemakaian aplikasi ruang guru terhadap motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan metode ANOVA dua jalur. Hasil pengolahan ANOVA dua jalur dengan *software* SPSS untuk menganalisis pengaruh pemakaian aplikasi ruang guru terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat di tabel 3.8.

Tabel 3.8 ANOVA Dua Jalur untuk Variabel Dependen Motivasi Belajar dengan Faktor Status Pemakaian Aplikasi Ruang Guru dan Jurusan Siswa

Dependent Variable: Skor Motivasi

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model ^a	2023.269	5	404.654	6.935	.000
Intercept	144532.15	1	144532.115	2477.050	.000
stat.pemakaian.ruangguru	381.923	1	381.923	6.546	.011
jurusan	114.685	2	57.342	.983	.376
stat.pemakaian.ruangguru * jurusan	5.139	2	2.570	.044	.957
Error	11319.606	194	58.348		
Total	610121.000	200	404.654		
Corrected Total	13342.875	199			

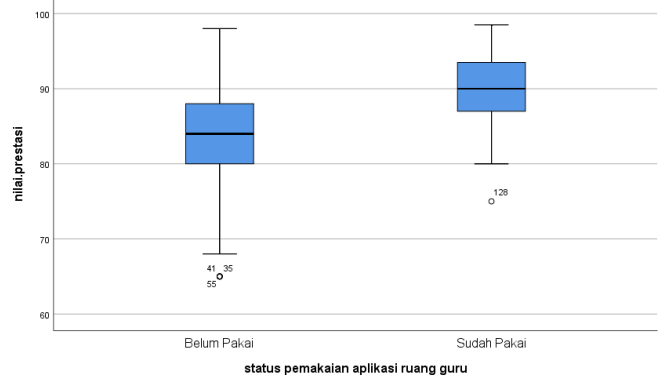
Pada analisis dengan ANOVA dua jalur di tabel 3.8, hipotesis awal yang digunakan adalah tidak ada pengaruh pemakaian aplikasi ruang guru terhadap motivasi belajar siswa sedangkan hipotesis alternatifnya adalah ada pengaruh pemakaian aplikasi ruang guru terhadap motivasi belajar siswa. Taraf signifikansi yang digunakan pada penelitian ini adalah lima persen. Pada tabel 3.8 dapat dilihat bahwa nilai sig. pada faktor “stat.pemakaian.ruangguru”, adalah 0,011. Nilai ini digunakan untuk mengambil kesimpulan mengenai pengaruh aplikasi ruang guru terhadap motivasi belajar siswa. Karena nilai sig. pada faktor “stat.pemakaian.ruangguru” kurang dari taraf signifikansi lima persen maka keputusan uji hipotesis untuk anova dua jalurnya adalah tolak Hipotesis awal. Hal ini dapat diinterpretasikan dengan tingkat kesalahan lima persen dapat ditarik kesimpulan bahwa pemakaian aplikasi ruang guru memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan analisis deskriptif yang sudah dilakukan di subbab 3.5 yang menyatakan bahwa rata-

rata skor motivasi belajar siswa setelah memakai aplikasi ruang guru meningkat dibandingkan sebelum memakai aplikasi ruang guru. Oleh karena itu, dengan mengaitkan antara analisis deskriptif dan ANOVA dua jalur dapat ditarik kesimpulan bahwa pemakaian aplikasi ruang guru dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa.

Anova dua jalur untuk faktor jurusan memiliki nilai sig. 0,376. Hipotesis awal yang digunakan pada faktor ini adalah tidak ada pengaruh jurusan terhadap motivasi belajar. Sementara itu untuk interaksi antara faktor jurusan dan pemakaian aplikasi ruang guru memiliki nilai sig. 0,957. Hipotesis awal yang digunakan pada interaksi ini adalah interaksi antara jurusan dan pemakaian aplikasi ruang guru tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar. Karena nilai sig. dari keduanya lebih dari taraf signifikansi lima persen, maka keputusan uji hipotesis untuk keduanya adalah gagal tolak hipotesis awal. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa dengan tingkat kesalahan lima persen dapat ditarik kesimpulan bahwa jurusan dan interaksi antara jurusan dengan pemakaian aplikasi ruang guru tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaan jurusan yang diambil siswa tidak memberikan perbedaan terhadap motivasi belajar dari para siswa.

3.5 Pengaruh Aplikasi Ruangguru terhadap Nilai Prestasi Belajar Siswa

Secara visual pengaruh aplikasi ruang guru terhadap nilai prestasi belajar siswa dapat dilihat menggunakan diagram box-plot.



Gambar 3.2 Boxplot Nilai Prestasi Belajar Siswa menurut Status Pemakaian Aplikasi Ruang Guru

Dari gambar 3.2 dapat dilihat bahwa garis tengah box-plot pada status “sudah pakai” lebih tinggi dibandingkan garis tengah box-plot pada status “belum pakai”. Hal ini mengindikasikan bahwa pemakaian aplikasi ruang guru memiliki pengaruh yang positif terhadap nilai prestasi belajar dari siswa.

Secara inferensia pengaruh pemakaian aplikasi ruang guru terhadap nilai prestasi belajar siswa dapat dilakukan

dengan menggunakan metode Anova dua jalur. Hasil pengolahan ANOVA dua jalur dengan *software* SPSS untuk menganalisis pengaruh pemakaian aplikasi ruang guru terhadap nilai prestasi belajar siswa dapat dilihat di tabel 3.9.

Tabel 3.9 ANOVA Dua Jalur untuk Variabel Dependen Nilai Prestasi Belajar dengan Faktor Status Pemakaian Aplikasi Ruang Guru dan Jurusan Siswa

Dependent Variable: Nilai Prestasi

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2868.386 ^a	5	573.677	14.451	.000
Intercept	350431.123	1	350431.123	8827.538	.000
stat.pemakaian.ruangguru	893.350	1	893.350	22.504	.000
jurusan	11.042	2	5.521	.139	.870
stat.pemakaian.ruangguru * jurusan	26.063	2	13.031	.328	.721
Error	7701.313	194	39.697		
Total	1491576.250	200			
Corrected Total	10569.699	199			

Pada analisis dengan ANOVA dua jalur di tabel 3.9, hipotesis awal yang digunakan adalah tidak ada pengaruh pemakaian aplikasi ruang guru terhadap nilai prestasi belajar siswa sedangkan hipotesis alternatifnya adalah ada pengaruh pemakaian aplikasi ruang guru terhadap nilai prestasi belajar siswa. Taraf signifikansi yang digunakan pada penelitian ini adalah lima persen. Pada tabel 3.9 dapat dilihat bahwa nilai sig. pada faktor “stat.pemakaian.ruangguru”, adalah 0,000. Nilai ini digunakan untuk mengambil kesimpulan mengenai pengaruh aplikasi ruang guru terhadap nilai prestasi belajar siswa. Karena nilai sig. pada faktor “stat.pemakaian.ruangguru” kurang dari taraf signifikansi lima persen maka keputusan uji hipotesis untuk ANOVA dua jalurnya adalah tolak hipotesis awal. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa dengan tingkat kesalahan lima persen dapat ditarik kesimpulan bahwa pemakaian aplikasi ruang guru memiliki pengaruh terhadap nilai prestasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan analisis deskriptif yang sudah dilakukan di subbab 3.5 yang menyatakan bahwa rata-rata

nilai prestasi belajar siswa setelah memakai aplikasi ruang guru meningkat dibandingkan sebelum memakai aplikasi ruang guru. Oleh karena itu, dengan mengaitkan antara analisis deskriptif dan ANOVA dua jalur dapat ditarik kesimpulan bahwa pemakaian aplikasi ruang guru dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap nilai prestasi belajar siswa.

ANOVA dua jalur untuk faktor jurusan memiliki nilai sig. 0,870. Hipotesis awal yang digunakan pada faktor ini adalah tidak ada pengaruh jurusan terhadap nilai prestasi belajar siswa. Sementara itu untuk interaksi antara faktor jurusan dan pemakaian aplikasi ruang guru memiliki nilai sig. 0,721. Hipotesis awal yang digunakan pada interaksi ini adalah interaksi antara jurusan dan pemakaian aplikasi ruang guru tidak berpengaruh terhadap nilai prestasi belajar siswa. Karena nilai sig. dari keduanya lebih dari taraf signifikansi lima persen, maka keputusan uji hipotesis untuk keduanya adalah gagal tolak hipotesis awal. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa dengan tingkat kesalahan lima persen dapat ditarik kesimpulan bahwa jurusan dan interaksi antara jurusan dengan pemakaian aplikasi ruang guru tidak berpengaruh terhadap nilai prestasi belajar siswa. Perbedaan jurusan yang diambil siswa tidak memberikan perbedaan terhadap nilai prestasi belajar siswa.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Pemakaian aplikasi ruangguru mempunyai taraf signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu 0,000 yang dimana memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa,
2. Pemakaian aplikasi ruangguru mempunyai taraf signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu 0,000 yang dimana memberikan pengaruh yang positif terhadap nilai prestasi belajar siswa,
3. Perbedaan jurusan yang diambil siswa tidak memberikan perbedaan terhadap motivasi belajar dan nilai prestasi belajar siswa karena mempunyai taraf signifikan yang kurang dari 0,05,
4. Interaksi antara jurusan dan status pemakaian aplikasi ruangguru tidak memberikan perbedaan yang nyata terhadap motivasi belajar dan nilai prestasi belajar siswa karena mempunyai taraf signifikan yang kurang dari 0,05 dimana nilai motivasi yaitu 0,957 dan nilai prestasi yaitu 0,721.

V. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini *startup* pendidikan ruangguru memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar dan nilai prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dapat dituangkan pada penelitian ini, yaitu:

1. Pemerintah hendaknya mendorong banyak pembangunan startup pendidikan tidak hanya di daerah perkotaan namun juga di daerah terpencil,
2. Pemerintah hendaknya memberikan bantuan dana kepada siswa yang tidak mampu dan memperluas jaringan internet sampai wilayah-wilayah terpencil untuk dapat digunakan dalam mengakses startup pendidikan yang sudah ada seperti ruangguru,
3. Para orang tua dapat mendorong anak-anaknya untuk memanfaatkan aplikasi startup pendidikan, seperti ruangguru, sebagai sala satu media pembelajaran.

REFERENSI

- [1] Pratiwi, E., Harjono, H. S., Wulandari, B. A., Studi, P., Teknologi, M., Program, P., Universitas, P., Studi, P., Teknologi, M., Program, P., Universitas, P., Studi, P., Teknologi, M., Program, P., Universitas, P., & Belajar, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Kota Jambi. *Journal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 801–812.
- [2] Langi, E., Londa, N. S., & Tulung, L. (2018). Pengaruh Komunikasi Media Online Aplikasi Ruang Guru Pt. Ruang Raya Indonesia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 1 Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 1(3), 1–16. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/25077/24778>
- [3] Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- [4] Abdul Basyith, D., Fitriya Fauzi, Y., Mohammad Idris, Y., & M.Noor, S. (2019). *Statistik Multivariat(Analisis ANOVA, MANOVA, ANCOVA, MANCOVA, Repeated Measures dengan aplikasi Excel dan SPSS)*.
- [5] Trisnarningsih, S., Suyanto, S., & Rahayu, T. (2018). Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 5(6), 28–36.
- [6] Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- [7] Adani, V. (2021). *Pemanfaatan Media Ruangguru Sebagai Pendukung Pembelajaran Ekonomi PAda Siswa Kelas XI di Kelurahan Kauman Nganjuk*. 1–22.