

# **PENGARUH KOMUNIKASI MEDIA *ONLINE* APLIKASI RUANG GURU PT. RUANG RAYA INDONESIA TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 MANADO**

Oleh :

Erlina Langi

Nolly S. Londa,

Lingkan Tulung

Email : [erlinalangi82@gmail.com](mailto:erlinalangi82@gmail.com)

## **Abstrak**

Dalam perkembangannya di era saat ini media *online* menjadi tolak ukur dalam segala hal, seperti hadirnya usaha kreatif dalam bidang pemanfaatan teknologi oleh PT. Ruang Raya Indonesia atau Ruang guru yang menjadi perseroan yang bergerak di bidang pendidikan non formal. Hadirnya ruang guru memberi harapan agar siswa bisa semangat dalam belajar dan dalam meningkatkan prestasi juga untuk memberikan cara belajar yang asik dan kreatif, Adapun dengan melihat kehadiran teknologi atau media *online* sebagai bagian dari kemajuan pendidikan saat ini, namun yang juga memiliki bagian negatif bagi penggunaannya, dan dengan kehadiran ruang guru sebagai aplikasi untuk belajar *online* yang mengajak setiap siswa agar belajar jadi lebih mudah dan tidak membosankan lagi, sehingga tetap ingin terus belajar dan meningkatkan prestasinya. Permasalahan yang ingin dibahas dalam penelitian ini adalah sejauh mana atau apakah ada pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang Raya Indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado. Yang dikaitkan dengan teori *Uses and gratification*. Untuk membuktikan hipotesis peneliti menggunakan teknik analisis data regresi sederhana, berdasarkan hasil analisis mengenai pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang Raya Indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado dengan uji validitas semua variabel dikatakan valid. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa semua pertanyaan dalam kuesioner dapat digunakan dalam penelitian ini dan juga mendapatkan hasil yang signifikan.

Kata kunci : Media *online*, Prestasi belajar

**THE EFFECT OF ONLINE MEDIA COMMUNICATION ON APPLICATION OF  
RUANG GURU PT. RUANG RAYA INDONESIA TOWARDS STUDENTS' LEARNING  
ACHIEVEMENT IN SENIOR HIGH SCHOOL 1 MANADO**

*By :*

Erlina Langi

Nolly S. Londa.

Lingkan Tulung

Email : [erlinalangi82@gmail.com](mailto:erlinalangi82@gmail.com)

**Abstract**

*In its development in the current era, online media has become a benchmark in everything, such as the presence of creative efforts in the field of technology utilization by PT. Ruang Raya Indonesia or Ruang Guru which is a company engaged in the field of non-formal education. The presence of the teacher's room gives hope that students can be enthusiastic in learning and in improving achievement as well as to provide a way of learning that is cool and creative, as for seeing the presence of technology or online media as part of current educational progress, but which also has a negative part for its users, and with the presence of the teacher's room as an application for online learning that invites every student to make learning easier and no longer boring, so they still want to continue learning and improve their performance. The problem to be discussed in this research is the extent or whether the effect of online media communication on application of Ruang Guru PT. Ruang Raya Indonesia towards students' learning achievement In Senior High School 1 Manado. Which is related to the theory of Uses and gratification. To prove the hypothesis the researcher uses simple regression data analysis techniques, based on the results of the analysis of whether the effect of online media communication on application of Ruang Guru PT. Ruang Raya Indonesia towards students' learning achievement In Senior High School 1 Manado with validity test all variables are said to be valid. So it can be concluded that all the questions in the questionnaire can be used in this study and also get significant results.*

*Keywords: Online media, Learning achievement*

## PENDAHULUAN

Berkembangnya suatu ilmu pengetahuan berawal dari kemampuan manusia untuk mencari tahu tentang suatu hal. Proses untuk mencari didasarkan pada kemampuannya untuk berpikir dan belajar, dimana saja kita bisa belajar dan mempelajari hal apa saja. Cara mengajar seorang guru tentu menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa. Akan tetapi, fakta yang terlihat saat ini banyak siswa yang mampu dan berprestasi namun mereka tidak bisa mengembangkannya lebih lagi karena kurang tertarik dengan cara guru mengajar. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan dengan menghadirkan hal-hal baru, siswa akan lebih tertarik dan semakin mencintai pelajarannya dan pasti akan membuat siswa untuk semakin tertantang dalam setiap pencapaian-pencapaian prestasinya.

Kehadiran teknologi yang terus berkembang saat ini menjadi salah satu solusi dalam dunia pendidikan. Hadirnya teknologi membantu guru lebih mudah berkomunikasi dengan siswa serta membantunya untuk mengajar, juga keuntungan lainnya

dinikmati oleh setiap siswa dimana teknologi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi 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.

Pengguna media *online* aktif dan terbesar adalah anak muda, dimana generasi milenial ini dalam kesehariannya takkan melewatkan waktu untuk tidak mengakses internet. Seperti halnya dengan siswa di SMA Negeri 1 Manado yang sebagian besar adalah pengguna aktif *smartphone*, selain itu juga sekolah ini merupakan salah satu sekolah terfavorit siswa di kota Manado.

Untuk itu, aplikasi yang lebih dari sekedar *game* dan menjadi sosialita dunia maya, namun penuh dengan edukasi, informasi dan hiburan kini hadir menjadi bagian dari media *online* dalam bidang pendidikan, yaitu Ruang guru. Aplikasi Ruang guru yang adalah produk dari PT. Ruang Raya Indonesia yang resmi berdiri pada tahun 2014, merupakan perusahaan

teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan. Tujuan hadirnya ruang guru memberi harapan agar siswa bisa semangat dalam belajar dan dalam peningkatan prestasi juga untuk memberikan cara belajar yang asik dan kreatif.

Adapun dengan melihat kehadiran teknologi atau media *online* sebagai bagian dari kemajuan pendidikan saat ini, namun yang juga memiliki bagian negatif bagi penggunaannya, dan dengan kehadiran ruang guru sebagai aplikasi untuk belajar online yang mengajak setiap siswa agar belajar jadi lebih mudah dan tidak membosankan lagi, sehingga tetap ingin terus belajar dan meningkatkan prestasinya, serta tidak tergiur pada penggunaan media *online* negative dan tidak terpatok hanya pada belajar ketika berada disekolah membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Komunikasi Media *Online* Aplikasi Ruang Guru oleh PT. Ruang Raya Indonesia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Manado”.

## **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

### **Komunikasi**

Komunikasi pada dasarnya mempunyai karakteristik yang sama dengan pengertian ilmu sosial lainnya secara umum. Hanya saja objek perhatiannya lebih terfokuskan pada peristiwa-peristiwa komunikasi yang terjadi antar manusia-manusia didalamnya. Salah satu definisi yang cukup jelas mengenai komunikasi diberikan oleh Berger dan Chaffe dalam buku mereka *Handbook Of Communication Science*. (dalam Daryanto, 2016:8).

### **Media Online**

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein menuturkan bahwa media *online* sebagai suatu teknologi aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas ideologi dan teknologi *Web 2.0* serta memungkinkan penciptaan dan pertukaran *generated content*. Secara teknis, media *online* merupakan media berbasis telekomunikasi dan multimedia yang secara fisik difasilitasi oleh komputer dan internet. (dalam Asep Syamsul, 2012:72).

### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *offline* edisi ke V, pengertian prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan,

dikerjakan, dan sebagainya). Sedangkan menurut Saiful Bahri Djamarah (2004: 20-21) dalam bukunya Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru, bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

### **Kerangka Teori**

#### **Teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses and Gratification theory*)**

Menurut Katz dalam Daryanto (2016:144-145) menggambarkan logika yang mendasari penelitian mengenai media *uses and gratification* sebagai berikut: (1) Kondisi sosial psikologis seseorang akan menyebabkan adanya (2) kebutuhan, yang menciptakan (3) harapan-harapan terhadap (4) media atau sumber-sumber lain, yang membawa kepada (5) perbedaan pola penggunaan media (atau keterlibatan dalam aktivitas lainnya) yang akhirnya akan menghasilkan (6) pemenuhan kebutuhan dan (7) konsekuensi lainnya, termasuk yang tidak diharapkan sebelumnya. Sebagai tambahan bagi elemen-elemen dasar tersebut di atas, penelitian *uses and gratification* sering memasukkan unsur motif untuk memuaskan kebutuhan dan ‘alternatif-alternatif fungsional’ untuk memenuhi kebutuhan.

### **Hipotesis**

Hipotesis dapat dikatakan sebagai pernyataan atau statement yang dibuat dalam bentuk siap uji, atau pernyataan tentatif mengenai fenomena atau realitas. Champion dalam buku Metode Penelitian Komunikasi (Atwar Bajari 2015:70). Suatu hipotesis dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang menghubungkan variabel.

Dalam penelitian ini hipotesisnya dapat berupa:

H<sup>a</sup> : Ada pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang Raya Indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N1 Manado.

H<sub>0</sub> : Tidak ada pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru PT. Ruang Raya Indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N1 Manado.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode regresi

sederhana dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2008:14) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifime, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya.

### **Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional**

Variabel (X) : komunikasi media *online* aplikasi ruang guru PT.Ruang raya Indonesia didefinisikan sebagai kegiatan komunikasi dari perusahaan kepada konsumen/*costumer* sebagai usaha untuk memberikan pengaruh/merubah sikap dan memberikan kepuasan dari apa yang dibutuhkan.

Dengan indikator:

- 1) *Smartphone*/Komputer
- 2) Aplikasi Ruang Guru

Variable (Y) : Variabel Y atau juga yang disebut dengan variabel terikat atau yang dipengaruhi merupakan variabel yang

menjadi akibat dari variabel X atau variabel bebas.

Dengan indikator :

- 1) Nilai MID semester
- 2) Nilai ujian semester
- 3) Nilai ujian sekolah berbasis nasional (USBN)
- 4) Nilai ujian nasional (UN)

### **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka digunakan beberapa cara seperti:

#### 3.3.1 Data primer

Data primer, yaitu data yang dihimpun dari hasil kuesioner yang dimana berisikan beberapa pertanyaan-pertanyaan terperinci tentang hal-hal yang akan penulis teliti untuk mendapatkan data kuantitatif dari variabel-variabel penelitian yang dibagikan kepada siswa SMA N 1 Manado.

#### 3.3.2 Data sekunder

Data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh secara tak sengaja atau tak langsung melalui media perantara. Dalam penelitian ini, data sekunder dikumpulkan dari gambaran umum tentang prestasi siswa sebelumnya yang peneliti dapatkan dari data

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

## Populasi dan Sampel

### 3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono, (2014:119) pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMA N 1 Manado secara umum dan dikhususkan pada yang menggunakan aplikasi ruang guru sebagai media belajar. Dari jumlah tiga jurusan yang ada, SMA N 1 Manado memiliki jumlah siswa sebanyak 2.039 siswa dan 122 diantaranya sudah menggunakan aplikasi ruang guru.

### 3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteiti. karena tidak semua data atau informan akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti, melainkan hanya dengan menggunakan sampel yang mewakilinya (Riduwan, 2012:56).Penarikan sampel dibagi menjadi dua jenis, yakni penarikan sampel *random* dan *nonrandom*.

Yang menjadi kriteria penelitian ini, yakni:

1. Siswa SMA N 1 Manado
2. Pengguna aplikasi ruang guru

Dengan pertimbangan yang ada Sampel yang akan diambil sebanyak 30% dari populasi yang ada yakni 122 orang.

Dengan rumus:

$$N = 122$$

$$n = 37$$

$$n/N = 37/122 = 30\%.$$

## Pengukuran Variable

Pada penelitian ini akan digunakan teknik pengumpulan data menggunakan Kuesioner (Angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:142). Setiap pernyataan atau pertanyaan dihubungkan dengan jawaban yang berupa dukungan atau pernyataan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) yang dibagikan dalam bentuk website atau melalui *google form*.

## Pengukuran Variabel Skala Likert

JAWABAN	SKOR POSITIF	SKOR NEGATIF
---------	--------------	--------------

Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dimana variabel yang teribat didalamnya dua atau lebih. Regresi berarti ramalan yang berupa teknik statistik atau analisis untuk memperkirakan nilai dari suatu variabel dependen dan independen (I Made Putrawan, 2017:22).

Rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = variabel Y

a = konstanta

b = harga atau nilai

koefisien ara regresi

X = variabel X

Untuk mencari nilai a dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum Y) (\sum X^2) - (\sum X) (\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Untuk mencari nilai b dengan rumus sebagai berikut:

$$b = \frac{n (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$n \sum X^2 - (\sum X)^2$$

Untuk mengetahui ada pengaruh linear dan fungsional antara X dan Y maka digunakan analisis variansi (ANOVA – TEST) dengan mengubah rumus seperti pada tabel berikut.

ANOVA (*Analysis Of Variance*) Regresi

Linear Sederhana

ANOVA (*Analysis Of Variance*)

Sumber Varians	dk	JK	RJK	F
<b>Total</b>	n	$\sum X^2$	$\sum Y^2$	Sign
<b>Regresi (a)</b>	1	JK (a)	RJK (a)	
<b>Regresi (b/a)</b>	n-2	(b/a)	RJK (b/a)	
<b>Residu</b>		JK (S)	RJK (S)	
<b>Tuna cocok</b>	K-2	JK (Tc)	R JK (Tc)	
<b>Galat / Error</b>	N-k	JK (E)	RJK (E)	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 4.1.1 Deskripsi Umum SMA N 1 Manado

SMA Negeri 1 Manado merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang ada di kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia. SMA Negeri 1 Manado berlokasi di Jl. Pramuka No. 102 Sario Manado yang bersampingan dengan SMK Negeri 1 Manado dan merupakan salah satu sekolah favorit versi Dinas Pendidikan Nasional yang ada di Kota Manado bahkan di Provinsi Sulawesi Utara dan satu-satunya sekolah yang menjalankan program PASCH(*Partner der Zukunft*) yang ada di pulau Sulawesi yang bekerjasama dengan Pendidikan Jerman dan Kedutaan Besar Jerman.

1. Visi

Berakhlak Mulia, Cerdas dan Berbudaya Lingkungan

2. Misi

a. Menciptakan sekolah yang kondusif dan menyenangkan

b. Menciptakan pembelajaran berkualitas, berwawasan global dan

berbasis *Information Communication and Technology* (ICT).

c. Membentuk pribadi yang berintegritas dan berakhlak mulia

d. Melaksanakan manajemen yang akuntabel dan transparan

e. Menjalinkan kemitraan strategis dengan stakeholders

f. Menciptakan lingkungan bersih, indah, rindang dan sehat

**Data Responden**

Responden dalam penelitian ini adalah Siswa SMA N 1 Manado sebagai pengguna Aplikasi Ruang Guru. Responden Sampel berjumlah 37 orang. Berikut adalah data responden sampel:

**Berdasarkan Kelas/Jurusan**

No.	Kelas/Jurusan	Jumlah	Presentase
1.	12 IPA	22	59.5%
2.	12 IPS	15	40.5%
Jumlah		37	100%

Klasifikasi responden berdasarkan kelas/jurusan terbagi menjadi 2, yakni kelas 12 IPA dan kelas 12 IPS. Jika dilihat dari responden, maka diketahui bahwa siswa kelas 12 IPA berjumlah 22 orang atau sebesar 59.5% dan siswa kelas 12 IPS berjumlah 15 orang atau sebesar 40.5%. Data diatas menunjukkan bahwa kelompok siswa kelas/jurusan 12 IPA adalah yang paling banyak dengan presentase 59.5% atau sebanyak 22 orang, sedangkan siswa dari kelas/jurusan 12 IPS lebih sedikit dengan presentase 40.5% atau berjumlah 15 orang siswa.

## Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian menjelaskan tentang hasil penelitian mulai dari pendataan hasil angket/kuesioner yang disebarakan melalui website atau google form. Peneliti menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Berikut ini penjabaran penghitungan berdasarkan kuesioner dengan teknik regresi sederhana:

## ANALISIS REGRESI SEDERHANA

$H^a$  : Ada pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang Raya Indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N1 Manado.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru PT. Ruang Raya Indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N1 Manado.

tabel penolong untuk menghitung Regresi linear sederhana.

(Lampiran)

Sehingga diketahui nilai:

$n$	: 37
$\sum \chi$	: 854
$\sum \gamma$	: 610
$\sum \chi^2$	: 19.043
$\sum \gamma^2$	: 10.102
$\sum \chi \gamma$	: 16.576
$(\sum \chi)^2$	: 729.316
$(\sum \gamma)^2$	: 372.100

Menghitung persamaan regresi sederhana

$$\gamma = a + b\chi$$

$$\gamma = 3,84 + 0,56\chi$$

Dari persamaan Regresi Linear Sederhana menunjukkan bahwa koefisien regresinya sebesar  $0,56\chi$  dimana dapat dinyatakan bahwa setiap kenaikan suatu variabel  $\chi$  akan diikuti sebesar 3,84 variabel  $\gamma$ , maka jika dikaitkan dengan Pengaruh komunikasi media online aplikasi ruang guru terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado dapat diperoleh kenaikan satu variabel pada variabel  $\chi$  yang akan diikuti 0,56 variabel  $\gamma$ .

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka terima  $H_a$  dan tolak  $H_o$  artinya signifikan, dan jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka terima  $H_o$  dan tolak  $H_a$  artinya tidak signifikan atau linear. Dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 atau 5%

Mencari  $F_{tabel}$  dengan rumus:

- dk = derajat kebebasan
- dk (n1) = sebagai pembilang
- dk (n2) = sebagai penyebut
- k = jumlah variabel yang diteliti
- n = jumlah responden
- sign = taraf kepercayaan atau keberhasilan penelitian
- dk (n1) = k
- dk (n2) = n-k
- dk (n1) = 2
- = 2
- dk (n2) = 37-1
- = 36
- $F_{tabel} = 3,26$  (hasil diperoleh dari tabel nilai-nilai distribusi  $F$ )

(Lampiran)

Ternyata  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  atau  $4,498 \geq 3,26$ , maka terima  $H_a$  dan tolak  $H_o$  artinya signifikan.

(9). Membuat kesimpulan

Dengan hasil  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  atau  $4,498 \geq 3,26$ , maka terima  $H_a$  dan tolak  $H_o$  artinya signifikan atau pentingnya pengaruh dari Aplikasi ruang guru terhadap prestasi

belajar siswa SMA N 1 Manado memberi dampak secara signifikan.

### Ringkasan hasil ANOVA

Sumber Varians	dk	JK	RJK	F
<b>Total</b>	37	19043	10102	4.49 8 ≥ 3.26
<b>Regresi (a)</b>	1	10056,75	10056,75	
<b>Regresi (b/a)</b>	1	1398.068	1398.068	
<b>Residu</b>	35	10877,562	310,787	
<b>Tuna cocok</b>	5	10859,778	2171,955	
<b>Galat / Error</b>	30	17,784	0,5928	

### Hasil Pembahasan

Dalam perkembangannya di era saat ini media *online* menjadi tolak ukur dalam segala hal, seperti hadirnya usaha kreatif dalam bidang pemanfaatan teknologi oleh PT. Ruang Raya Indonesia atau Ruang guruyang menjadi perseroan yang bergerak di bidang pendidikan non formal yang didirikan berdasarkan hukum

yang berlaku di Indonesia serta telah memperoleh Izin Pendirian Satuan Pendidikan Non Formal dan Izin Operasional Lembaga Kursus Pelatihan dengan Nomor 3/A.5a/31.74.01/-1.851.332/2018. Hadirnya ruang guru memberi harapan agar siswa bisa semangat dalam belajar dan dalam meningkatkan prestasi juga untuk memberikan cara belajar yang asik dan kreatif

Adapun dengan melihat kehadiran teknologi atau media *online* sebagai bagian dari kemajuan pendidikan saat ini, namun yang juga memiliki bagian negatif bagi penggunaannya, dan dengan kehadiran ruang guru sebagai aplikasi untuk belajar online yang mengajak setiap siswa agar belajar jadi lebih mudah dan tidak membosankan lagi, sehingga tetap ingin terus belajar dan meningkatkan prestasinya, serta tidak tergiur pada penggunaan media *online* negative dan tidak terpatok hanya pada belajar ketika berada di sekolah.

Permasalahan yang ingin dibahas dalam penelitian ini adalah sejauh mana atau apakah ada pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang raya indonesia terhadap peningkatan prestasi

belajar siswa SMA N 1 Manado. berdasarkan hasil analisis mengenai pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang raya indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 22, uji validitas semua variabel dikatakan valid. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa semua pertanyaan dalam kuesioner dapat digunakan dalam penelitian ini.

Selain itu juga untuk menjawab pertanyaan apakah ada pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang raya indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado serta membuktikan hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data regresi sederhana.

Dalam teknik analisis regresi sederhana didapatkan jawaban persamaan regresi sederhananya  $3,84 + 0,56\chi$  dengan koefisien regresi sebesar  $0,56\chi$  dimana dapat dinyatakan bahwa setiap kenaikan suatu variabel  $\chi$  akan diikuti sebesar 3,84 variabel  $\gamma$ , maka jika dikaitkan dengan Pengaruh komunikasi media online aplikasi ruang guru terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado dapat diperoleh

kenaikan satu variabel pada variabel  $\chi$  yang akan diikuti 0,56 variabel  $\gamma$ , maka jika dikaitkan dengan pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang raya indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado dapat diperoleh kenaikan satu variabel pada variabel  $\chi$  yang akan diikuti oleh 3,84 variabel  $\gamma$ . Dengan berdasarkan tabel analisis variens test berupa tabel untuk mengukur dan menguji apakah terdapat pengaruh atau tidak, maka didapatkan kesimpulan akhir bahwa  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  atau  $4,498 \geq 3.26$ , maka terima  $H_a$  dan tolak  $H_o$  artinya signifikan atau pentingnya pengaruh dari Aplikasi ruang guru terhadap prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado memberi dampak secara signifikan.

Jika dikaitkan dengan teori yang digunakan *uses and gratification* adalah sebagai berikut: (1) Kondisi sosial psikologis seseorang akan menyebabkan adanya (2) kebutuhan, yang menciptakan (3) harapan-harapan terhadap (4) media atau sumber-sumber lain, yang membawa kepada (5) perbedaan pola penggunaan media (atau keterlibatan dalam aktivitas lainnya) yang akhirnya akan menghasilkan (6) pemenuhan kebutuhan dan (7) konsekuensi lainnya, termasuk yang tidak diharapkan

sebelumnya. Sebagai tambahan bagi elemen-elemen dasar tersebut di atas, penelitian *uses and gratification* sering memasukkan unsur motif untuk memuaskan kebutuhan dan ‘alternatif-alternatif fungsional’ untuk memenuhi kebutuhan atau pada saat ini kehadiran ruang guru di SMA N 1 Manado ternyata telah memberi dampak terhadap prestasi belajar siswa.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini dan pembahasan bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan:

1. Hasil  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  atau  $4,498 \geq 3.26$ , maka terima  $H_a$  dan tolak  $H_o$  artinya signifikan atau pentingnya pengaruh dari Aplikasi ruang guru terhadap prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado memberi dampak secara signifikan.
2. Pengaruh komunikasi media online aplikasi ruang guru terhadap peningkatan prestasi

belajar siswa SMA N 1 Manado dapat diperoleh kenaikan satu variabel pada variabel  $\chi$  yang akan diikuti 0,56 variabel  $\gamma$ , maka jika dikaitkan dengan pengaruh komunikasi media *online* aplikasi ruang guru oleh PT. Ruang raya indonesia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado dapat diperoleh kenaikan satu variabel pada variabel  $\chi$  yang akan diikuti oleh 3,84 variabel  $\gamma$ .

3. Kehadiran ruang guru sebagai media belajar online telah memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa di SMA N 1 Manado.

### **Saran**

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti menyarankan beberapa hal yang

mungkin dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan:

1. Dengan adanya pengaruh aplikasi ruang guru terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini, maka kiranya siswa SMA N 1 Manado agar tetap terus mengembangkan setiap potensi yang dimiliki dan memanfaatkan setiap kemudahan-kemudahan dalam teknologi yang ada, khususnya terus giat belajar dan memanfaatkan aplikasi ruang guru dalam setiap konten yang disajikan.
2. Pengaruh aplikasi ruang guru berdampak besar bagi prestasi siswa yang terlihat pada setiap kenaikan suatu variabel, oleh karena itu, kiranya aplikasi ruang guru agar terus mempertahankan setiap konten-konten sesuai

- dengan visi serta komitmennya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan semakin kreatif dalam pengembangan aplikasi dengan tidak terlena pada dunia *entertainment* dan fokus pada penjangkaran setiap siswa dengan berbagai konten-konten kreatif dan seru demi minat belajar siswa.
3. Dengan pengaruh positif aplikasi ruang guru terhadap prestasi belajar siswa SMA N 1 Manado kiranya juga bisa jadi acuan bagi siswa-siswa yang belum menggunakan aplikasi ruang guru.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Ana Nadya. 2003. *Teknologi Komunikasi Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.
- Asep Syamsul M. Romli. 2012. *Jurnalistik Online – Panduan Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Badjari, A. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi – Prosedur, Tren, dan Etika*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bahri, S. 2018. *Metode Penelitian Bisnis – Lengkap Dengan Teknik Pengolahan Data SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Daryanto., dan Rahardjo M. 2016. *Teori Komunikasi*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Djamarah, S.B. (2004). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nastuti, Amalda. *Pengaruh Motivasi Kerja Guru, Disiplin Kerja Guru, Dan Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa di kota Mataram*. Jurnal Akuntabilitas Vol 6, No 1 (2018). <https://journal.uny.ac.id/index.php>. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putrawan, I Made. 2017. *Pengujian Hipotesis dalam penelitian-penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sampe, Bella NH. Pengaruh Berita Line Today Terhadap Perilaku Mahasiswa. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sam Ratulangi. Jurnal Aca Djurna. [Vol 6](#),

No 1  
(2017).<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/15488/15029>.Manado: Universitas Sam Ratulangi.

KBBI V 0.2.1 Beta (21)

[kbbi.kemendikbud.go.id](http://kbbi.kemendikbud.go.id)

Slameto.2003.*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:

Rineka Cipta.

Sudaryono. 2018. *Metodologi Penelitian*.

Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumirah, Natalia S.*Pengaruh Promosi Penjualan Pada Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumen Dalam Pembelian Barang Online Shop Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas*.Jurnal Acta Djurna.Vol7, No 3  
(2018).<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna>. Manado: Universitas Sam Ratulangi.

### **Sumber lain**

[https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_baru](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_baru)

<https://nmn93.wordpress.com/2014/05/10/probabilitas-dan-non-probabilitas/amp/>

[https://pakarkomunikasi.com/5-unsur-](https://pakarkomunikasi.com/5-unsur-komunikasi)

[komunikasi](https://pakarkomunikasi.com/5-unsur-komunikasi)

<https://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>

<https://ruangguru.com/general/about>