

**PERSEPSI ORANG TUA TERKAIT PENGGUNAAN
APLIKASI RUANG GURU DALAM MEMBANTU PROSES
BELAJAR ANAK DIMASA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

Oleh :

NINA YUNI GINANTI
NPM 1803110125

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI HUBUNGAN MASYARAKAT**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2022

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama : NINA YUNI GINANTI
NPM : 1803110125
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PERSEPSI ORANG TUA TERKAIT PENGGUNAAN
APLIKASI RUANG GURU DALAM MEMBANTU
PROSES BELAJAR ANAK DIMASA PANDEMI
COVID-19

Medan, 07 Oktober 2022

PEMBIMBING



FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom

Disetujui Oleh

KETUA PROGRAM STUDI



AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom



PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : NINA YUNI GINANTI
NPM : 1803110125
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Jumat, 07 Oktober 2022
Waktu : Pukul 08:15 s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP ()
PENGUJI II : Dr. Ribut Priadi, S.Sos.,M.I.Kom ()
PENGUJI III : Fadhil Pahlevi Hidayat S.I.Kom.,M.I.Kom ()

Ketua

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP



PANTHA PENGUJI

Sekretaris

ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **Nina Yuni Ginanti**, NPM 1803110125, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kerjasama di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

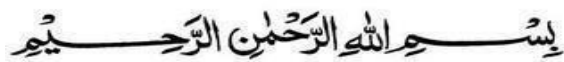
1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 12 Oktober 2022

nyatakan,


NINA YUNI GINANTI

KATA PENGANTAR



Segala bentuk puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah subhana huwa ta'ala yang selalu senantiasa memberikan rahmat serta karunia-NYA sehingga kini peneliti mampu dan masih diberi langkah agar dapat menyelesaikan penyusunan penelitian ini. Shalawat serta salam tentunya tak lupa untuk selalu dipanjatkan kepada nabi Muhammad shallallahu alaihi wassalam yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu-ilmu pengetahuan, khususnya pada ilmu-ilmu tentang ke-Islaman, sehingga hal tersebut dapat menjadi bekal dan petunjuk bagi kehidupan kita di dunia yang kemudian juga kemudian kita di akhirat.

Merupakan suatu kebanggan bagi peneliti atas selesainya skripsi yang berjudul **Persepsi Orang Tua Terkait Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dalam Membantu Proses Belajar Anak Dimasa Pandemi Covid-19**. Tentunya banyak tantangan dan hambatan yang telah peneliti hadapi selama proses penyusunan skripsi ini sehingga membutuhkan keseriusan dan juga kesabaran serta ketekunan dalam penyusunannya.

Ucapan terimakasih yang paling dalam untuk kedua orang tua yang paling saya sayangi tiada duanya, yaitu Ayah saya **Ngatimin** dan Ibu saya **Mistiana** yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, perhatian, pujian, bimbingan serta doa yang tulus sehingga membuat saya selalu termotivasi dan terus berjuang dalam mengerjakan skripsi ini. Dalam kesempatan ini saya juga menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan bisa

diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karenanya saya juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos, MSP. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani.,S.Sos.,M.I.Kom. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU.
4. Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Umsu
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UMSU.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos, M.I.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi UMSU.
7. Bapak Fadhil Pahlevi Hidayat, S.I.Kom.,M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang sudah membimbing peneliti dengan sabar dari penyusunan proposal skripsi hingga menjadi sebuah skripsi.
8. Kepada Staff Biro FISIP UMSU yang telah membantu peneliti dalam hal mengurus berkas-berkas perkuliahan.
9. Pengelola perpustakaan UMSU yang senantiasa melayani pemenuhan referensi buku.
10. Abang saya Adi, Dede, Zulham, kakak saya tersayang Lisa Febriyanti dan Putri Sri Devi, yang sudah memberikan dukungan kepada saya.

11. Kepada Qeisha Amaliah P, teman saya yang senantiasa selalu membantu dan selalu menemani saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Wiwin, Lithia, Luftiah, Shania, Deipitta, Sylla dan Nadilla yang senantiasa mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Ibu Masitah Khairanni, Annisa P, Mhd. Alqodri, El Fattah yang membantu saya dalam menyelesaikan segala kebingungan saya.
14. Kepada para bujang Trejo yang selalu menghibur saya dalam keadaan senang dan sedih, saya ucapkan terimakasih.
15. Kepada seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terimakasih.
16. Masyarakat Desa Lohsari1 terutama para orang tua yang sudah bersedia menjadi narasumber untuk terlibat dalam wawancara pada penelitian saya.

Kepada mereka semua maka peneliti tidak akan bisa memberikan balasan apapun hanya sekedar ucapan terimakasih dan permohonan maaf. Semoga Allah Swt membalas kebaikan kalian dengan kebaikan pula tentunya. Oleh karena itu sekiranya dengan segala bentuk kerendahan hati peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat.

Medan, 10 September 2022

Penulis

Nina Yuni Ginanti
1803110125

PERSEPSI ORANG TUA TERKAIT PENGGUNAN APLIKASI RUANG GURU DALAM MEMBANTU PROSES BELAJAR ANAK DIMASA PANDEMI COVID-19

Nina Yuni Ginanti
1803110125

ABSTRAK

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai wadah untuk membantu proses belajar. Salah satu media pembelajaran adalah aplikasi Ruang Guru, media pembelajaran ini adalah media yang berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi Ruang Guru sejauh ini telah banyak membantu anak dalam proses pembelajaran, mulai dari pemecahan masalah tentang tugas-tugas yang diberikan oleh guru di sekolah yang tidak dimengerti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua terkait penggunaan aplikasi ruang guru dalam membantu proses belajar anak dimasa pandemi covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu metode yang mendeskripsikan suatu populasi atau kondisi secara sistematis dan akurat yang dalam pelaksanaannya akan menganalisis dan mengumpulkan data yang bukan angka dan juga menggunakan teori belajar naturalisme. Teori belajar naturalisme menjelaskan bahwa individu bukan saja mempunyai potensi dan kemampuan untuk berbuat atau melakukan tugas, tetapi juga memiliki kemampuan untuk belajar dan berkembang diri. Teknik analisis data dari penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa orang tua dari anak pengguna aplikasi ruang guru yang berada di Desa Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat sangat terbantu dan mempengaruhi semangat belajar anak dimasa pandemi covid-19. Terutama bagi mereka yang tidak memiliki waktu 24 jam bersama anak, sehingga tidak perlu merasa khawatir karena tidak bisa mendampingi anak ketika mereka sedang belajar di rumah.

Kata kunci: Persepsi, Media Pembelajaran, Aplikasi Ruang Guru, Pandemi Covid-19.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Pembatasan Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II URAIAN TEORITIS	9
2.1 Komunikasi	9
2.2 Persepsi	10
2.3 Aplikasi	12
2.4 Media Pembelajaran	13
2.5 Aplikasi Ruang Guru.....	14
2.6 Motivasi Belajar	16
2.7 Pembelajaran	17
2.8 Dampak Pandemi Covid-19	18
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Kerangka Konsep.....	22
3.3 Definisi Konsep.....	22
3.4 Kategorisasi Penelitian.....	23
3.5 Narasumber	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data	24
3.7 Teknik Analisa Data.....	25
3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil Penelitian	28
4.1.1 Data Informan	28
4.1.2 Hasil Wawancara Informan	29
4.2 Pembahasan.....	35

BAB V PENUTUP	41
5.1 Simpulan	41
5.2 Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	44
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Konsep	22
Tabel 3.2 Kategorisasi Penelitian	23
Table 4.1 Identitas Narasumber.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Menurut Undang –Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, yaitu :

“ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia,serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan dan membentuk potensi siswa. Pendidikan yang di peroleh oleh anak tidak hanya pendidikan formal yang ada di sekolah tapi juga pendidikan yang di peroleh dari keluarganya sendiri. Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama yang sifatnya informal.

Pendidikan merupakan hal wajib yang harus di miliki setiap orang. Suatu bangsa bisa di lihat dari baiknya pendidikan yang di miliki. Tetapi pendidikan bukanlah suatu yang murah di Indonesia, sehingga banyak usia pelajar yang harusnya dapat sekolah dengan baik, mereka sibuk mencari uang untuk kelangsungan hidupnya, padahal anak anak di harapkan untuk meningkatkan majunya pendidikan baik sebagai pengelola ataupun pendidikan. Melalui belajar yang keras di harapkan angkatan muda dapat memajukan bangsa dan dunia pendidikan (Solina, 2017).

Oleh sebab itu, masalah pendidikan merupakan masalah yang tidak dapat berhenti di bahas serta merupakan masalah yang tidak mudah sehingga berbagai

upaya telah dilakukan demi kemajuan dalam pendidikan. Peningkatan mutu dalam pendidikan merupakan sasaran pembangunan di bidang pendidikan nasional dan merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia di seluruh Indonesia.

Persepsi orang tua tentang pendidikan walaupun sifatnya belum terwujud dalam bentuk perilaku juga dapat berlangsung meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar. Apabila orang tua mempunyai persepsi pendidikan itu penting, maka dengan sedikit bayaknya anak akan termotivasi dalam belajar, anak juga akan beranggapan bahwa orang tua mereka sudah memikirkan pendidikannya, walaupun orang tuanya tidak menunjukkan dalam bentuk perilaku. Persepsi juga dapat diartikan sebagai mendengar, tersenyum, melihat, menyentuh, merasakan posisi tulang sendi dan tekanan otot-otot, suhu, sakit, dan seterusnya, dimulai dari stimulasi sel-sel saraf sensorik. Setiap indra melibatkan sel-sel yang berkembang terhadap suatu stimulus tertentu (Boeree & George, 2017).

Berdasarkan hal tersebut persepsi orang tua tentang pendidikan yaitu bagaimana orang tua tersebut menilai tentang Pendidikan itu sendiri. Apabila persepsi orang tua tentang pendidikan bersifat positif maka anak akan termotivasi dalam belajar dan begitu juga sebaliknya, apabila orang tidak memiliki persepsi yang positif terhadap Pendidikan maka anak tersebut juga tidak akan memiliki motivasi dalam belajar.

Orang tua memiliki peranan penting dalam sebuah proses pendidikan anak. Oleh karena itu, orang tua yang berperan dan bertanggung jawab atas kehidupan anak dan harus memberikan dasar dan arahan yang benar terhadap anak. Belajar sangat di perlukan setiap individu untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan potensi diri untuk pengetahuan tentang apa yang di pelajari. Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan, melalui belajar seorang anak dapat mengembangkan potensi dalam dirinya.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang gagasan, pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran sangat berpengaruh pada psikologi belajar pada sistem yang ada. Seiring berjalannya waktu kemajuan teknologi media pembelajaran sangat diperlukan karena merupakan sarana utama dalam membantu proses belajar pada saat ini (Zaki & Diyan Yusri, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, media pembelajaran juga di jelaskan sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu anak dalam meningkatkan motivasi belajarnya agar lebih mudah.

Ada banyak aplikasi media belajar, lain di antaranya adalah ruang guru. Ruang guru merupakan perusahaan teknologi Pendidikan terlengkap dan terbesar di Indonesia. Mereka memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ruang guru telah di dirikan pada tahun 2014 oleh Belva Devara dan Imam Usman, mereka berdua berhasil masuk ke dalam jajaran pengusaha yang sukses di bawah 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia. Ruang Guru merupakan perusahaan penyediaan layanan Pendidikan yang berbasis learning management sistem yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang Pendidikan, yaitu guru, siswa, orang tua, serta pemerintah pusat dan daerah untuk saling berinteraksi dalam sebuah platform digital yang mencakup lebih dari 2 Juta siswa dan guru.

Desa Lohsari 1 merupakan salah satu desa telah memanfaatkan aplikasi ruang guru sebagai media pembelajaran pada saat ini, yaitu karena adanya covid-19. Kegiatan belajar anak di desa tersebut sebagian menggunakan aplikasi ruang guru. Dalam proses pembelajaran mereka sangat mudah dalam mengerjakan tugas dan soal-soal, karena dalam aplikasi ruang guru kita dapat mencari jawabannya dengan tahapan yang jelas. Orang tua dari anak yang menggunakan aplikasi ruang guru ini juga mendukung penggunaannya, karena anak mereka dapat belajar dengan mudah, santai dan merasa terhibur karena fitur-fitur yang disediakan sangat menarik dan mudah dipahami.

Pada masa pandemik covid-19 ini, Ruang guru sangat membantu dalam proses belajar, karena ruang guru memiliki beberapa fitur, yaitu seperti Ruang video, Ruang uji, Ruang Latihan, Ruang Les Online, Edumail dan Digital Boot Camp. Ruang video di gunakan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang Pendidikan. Ruang Uji biasanya di gunakan untuk membantu siswa mempersiapkan berbagai macam ujian, yaitu ujian nasional, ujian semester dan seleksi Bersama.

Sedangkan Ruang Latihan di gunakan untuk memudahkan siswa mengerjakan Latihan soal dari berbagai topik dan subjek, serta di lengkapi dengansistem gamifikasi dan analisi sehingga proses Latihan akan lebih menarik. Ruang les online merupakan fitur yang memungkinkan bagi para siswa untuk berkonsultasi belajar secara daring atau online melalui smartphone mereka. Sehingga para pengguna bisa memfoto soal yang sulit lalu berdiskusi secara online dengan tutor mereka melalui fitur tersebut dimana saja dan kapan saja (Amalliah, 2019).

Berdasarkan dari uraian mengenai latar belakang di atas, penulis memilih judul penelitian ini, yaitu **Persepsi Orang Tua Terkait Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dalam Membantu Proses Belajar Anak Dimasa Pandemi Covid-19.**

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang ada, dan kemudian tidak terjadi penyimpangan terhadap objek penelitian sebagaimana tujuan awal penelitian ini, maka perlu adanya fokus penelitian. Dalam pembatasan masalah penelitian, maka penulis memberi batasan , yaitu hanya sebatas persepsi dari orang tua terkait penggunaan aplikasi ruang guru dalam membantu proses belajar anak dimasa pandemik covid-19 di Desa Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Oleh karena itu pembatasan ini dibuat agar penulis dapat fokus pada permasalahan yang akan diteliti dan disesuaikan juga dengan kemampuan penulis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah di jelaskan di atas, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana persepsi orang tua terksit penggunaan aplikasi ruang guru dalam membantu proses belajar anak dimasa pandemik covid-19?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan juga rumusan masalah yang telah dijelaskan oleh penulis, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua terkait pada penggunaan aplikasi ruang guru dalam membantu proses belajar anak dimasa pandemik covid-19 di Desa Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan dalam menambah referensi dilingkungan Pendidikan berupa ilmu pengetahuan tentang persepsi orang tua terkait pada penggunaan aplikasi ruang guru dalam membantu proses belajar dimasa pandemik covid-19.

2. Secara Akademis

Manfaat akademis dalam penelitian ini yaitu sebagai media referensi bagi peneliti selanjutnya yang nantinya menggunakan dasar konsep penelitian yang sama, yaitutentang persepsi komunikasi.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian ilmiah.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat serta wawasan terhadap persepsi orang tua pada penggunaan aplikasi ruang guru untuk membantu proses belajar.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi tentang uraian dari Latar Belakang

Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika penulisan.

BAB II URAIAN TEORITIS

Uraian teoritis yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang pengertian dari Komunikasi, Persepsi, Aplikasi, Media Pembelajaran, Aplikasi Ruang Guru, Motivasi Belajar, Pembelajaran, dan menjelaskan tentang Dampak Pandemi Covid-19.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, informan dan narasumber, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, serta waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan merupakan berisi tentang Hasil Penelitian dan tentang Pembahasan Penelitian.

BAB V PENUTUP

Bagian penutup isi merupakan uraian dan penjelasan tentang Simpulan dan Saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Komunikasi

Komunikasi pada dasarnya sangat penting dalam menentukan keberhasilan segala sesuatu dalam memenuhi kebutuhan pribadi ataupun kelompok. Karena manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain maka komunikasi adalah hal utama yang harus dikuasai dalam menjalankan kehidupan. Komunikasi merupakan suatu pikiran, pesan atau makna yang dianut secara bersama.

Suatu komunikasi muncul berdasarkan adanya kebutuhan untuk mengurangi ketidakpastian, supaya dapat bertindak efektif demi melindungi atau memperkuat suatu ego yang bersangkutan dalam berinteraksi secara individual maupun secara berkelompok. Tujuan suatu komunikasi adalah untuk memahami suatu pesan yang ingin disampaikan antara pemberi dan penerima sehingga bisa mendapatkan umpan balik yang seimbang (Hardiyanto & Pulungan, 2019).

Komunikasi memungkinkan manusia untuk membangun suatu kerangka rujukan dan menggungkannya sebagai panduan untuk menafsirkan situasi apapun yang akan mereka hadapi. Dengan sebuah komunikasi manusia dapat menerapkan cara-cara untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sosialnya.

Ada beberapa elemen dalam komunikasi, yaitu *source, the message, the channel, the receiver, barriers, feedback* dan *the situation*. Suatu kegiatan yang dilakukan pasti terdapat tujuan yang mengiringinya, begitu juga dengan komunikasi. Seperti yang dikatakan oleh Wibur Schramm, yaitu : Tujuan

dari komunikasi dapat di lihat dari dua persepektif kepentingan yakni : kepentingan sumber/ komunikator dan kepentingan penerima/ pengirim.

Komunikasi merupakan salah satu aktivitas manusia yang dikenali oleh semua orang, namun sangat sedikit yang mampu mendefinisikannya secara memuaskan. Komunikasi memiliki beberapa varian definisi yang tidak terhingga seperti : saling berbicara satu sama lain, televisi, gaya rambut kita, penyebaran informasi, kritik sastra dan masi banyak lagi yang lainnya (Fiske, 2012).

Komunikasi sebagai suatu proses pertukaran ide, gagasan, pesan dan kontak, serta interaksi sosial termasuk aktivitas pokok dalam suatu kehidupan manusia. Melalui komunikasi manusia dapat mengenal satu sama lain, saling memengaruhi, bertukar pendapat atau ide, serta mengembangkan suatu masyarakat dan budaya. Dapat dikatakan bahwa komunikasi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, dan manusia yang tidak berkomunikasi maka akan sulit berkembang dan bertahan (Nofrion, 2018).

2.2 Persepsi

Persepsi merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi manusia untuk merespon kehadiran berbagai gejala dan aspek di sekitarnya. Beberapa ahli telah mendefinisikan tentang persepsi, walaupun pada prinsipnya mengandung arti atau makna yang sama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi merupakan tanggapan langsung daru sesuatu. Dalam persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang di penginderaan. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu positif atau baik, ada juga yang mempersepsikan itu buruk atau negatif sehingga dapat mempengaruhi tindakan manusia (Jayanti & Arista, 2019).

Dalam suatu persepsi mengandung proses dalam diri untuk mengetahui dan mengevaluasi sejauh mana kita mengetahui orang lain. Pada proses ini suatu kepekaan dalam diri seseorang terhadap lingkungan sekitar mulai terlihat. Cara pandangnya akan menentukan kesan yang dihasilkan dari proses persepsi.

Manusia hanya memilah hal hal tertentu dalam hidup mereka, lalu menafsirkan dan menata secara selektif. Dari beberapa penjelasan di atas, dapat di tarik sebuah kesimpulan bahwa persepsi merupakan sebuah proses yang di mulai dari penglihatan hingga terbentuknya sebuah tanggapan yang terjadi dalam diri individu sehingga individu tersebut sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera yang di di miliki. Persepsi mulai tumbuh secara perlahan sejak kecil dan seterusnya melalui interaksi dengan orang lain. Hal tersebut berarti menunjukkan bahwa persepsi tumbuh dan berkembang, di sebabkan oleh interaksi dan belajar antara orang lain.

Persepsi merupakan proses dimana suatu individu melakukan pengorganisasian terhadap stimulus yang diterima dan menginterpretasikan, sehingga seseorang dapat mengerti dan menyadari apa yang di terima dan hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh pengalaman pada inddividu yang bersangkutan.

Berdasarkan beberapa uraian yang telah dijelaskan, persepsi juga dapat disimpulkan berasal dari panca indera, apabila persepsi tersebut selaras dengan pengetahuan hal tersebut dikatakan sebagai persepsi positif, tetapi apabila objek persepsi tidak selaras dengan pengetahuan maka hal tersebut akan menjadi persepsi yang negatif (Rudianto & Hendra, 2014).

2.3 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengelolah data yang menggunakan ketentuan atau aturan bahasa pemrograman tertentu. Sedangkan menurut kamus *computer* eksekutif, pengertian aplikasi adalah pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diharapkan dan diinginkan maupun pemrosesan data yang diharapkan (Andi, 2015).

Aplikasi merupakan suatu program siap pakai yang bisa digunakan sebagai fungsi untuk menjalankan perintah perintah yang ada dari pengguna aplikasi tersebut dengan maksud tujuan untuk mendapatkan hasil yang akurat sesuai dengan tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi juga mempunyai arti yaitu sebagai solusi pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data pada aplikasi yang biasanya berpacu dalam sebuah komputansi yang di harapkan. Pengertian aplikasi secara umum dapat juga dikatakan secara umum sebagai alat terapan yang memiliki fungsi secara khusus dan terpadu sesuai pada kemampuan yang dimiliki aplikasi tersebut.

Aplikasi merupakan program yang dibuat oleh programmer dan dibuat secara massal. Biasanya suatu program aplikasi dibuat oleh perusahaan-perusahaan besar, seperti Microsoft Corp atau perusahaan lainnya. Ada banyak jenis suatu program aplikasi, hampir setiap saat diluncurkan sebagai program

baru. Ribuan program yang telah dikeluarkan oleh perusahaan atau programmer tersebut, program aplikasi dikelompokkan dalam beberapa jenis (Husein, 2002).

2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran atau Pendidikan dapat tercapai dengan efektif. Media pembelajaran adalah salah satu komponen system pembelajaran. Sebagai suatu komponen media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang di pilih.

Media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik bisa mempermudah dan termotivasi dalam menerima materi pelajaran (Kuswanto & Radiansah, 2018). Salah satu contoh sebuah media pembelajaran yang berkembang dalam dunia Pendidikan adalah aplikasi ruang guru.

Berkembangnya sebuah ilmu pengetahuan berawal dari kemampuan manusia dalam mencari tau tentang suatu hal yang belum diketahui. Proses dalam mencari tersebut didasarkan pada kemampuannya untuk berpikir serta belajar, dimana saja kita bisa belajar dan juga tentunya belajar tentang hal apa saja. Akan tetapi dalam hal ini cara mengajar seorang guru menjadi tolak ukurnya dalam menentukan prestasi belajar siswa. Fakta yang terlihat saat ini banyak siswa yang berprestasi namun mereka tidak tau bagaimana cara

mengembangkannya lebih lagi karena kurang tertarik dengan cara guru mengajar. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik siswa tentu akan lebih tertarik. Kehadiran teknologi yang terus berkembang saat ini menjadi salah satu solusi dalam dunia pendidikan terutama dalam hal media pembelajaran (Langi, 2019).

2.5 Aplikasi Ruang Guru

Ruang guru merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun serta penggunaannya yang mudah. Ruang guru perusahaan teknologi terlengkap dan terbesar yang berfokus pada dunia Pendidikan yang telah memiliki 6 juta pengguna. Hadirnya aplikasi ruang guru memberikan harapan supaya siswa bisa semangat belajar dan juga dapat meningkatkan prestasi, serta memberikan cara belajar yang kreatif dan tidak membosankan (Nolly, 2018).

Ruang guru merupakan perusahaan penyedia layanan Pendidikan berbasis teknologi *learning management system* yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang Pendidikan, yaitu siswa, guru, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua siswa untuk saling berinteraksi dalam suatu *platform* digital komprehensif, yang mencakup lebih dari 2 juta guru dan siswa.

Aplikasi Ruang Guru adalah sebuah wadah yang menghubungkan pengajar dengan pelajar. Dimana pelajar dapat menemukan dan mencari pengajar berdasarkan kebutuhan masing-masing dan begitu pula sebaliknya, seorang pengajar dapat menyalurkan suatu ilmu yang dimilikinya. Kegiatan belajar

mengajar yang difasilitasi oleh aplikasi Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran (*learning management system*) yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas dengan cara virtual. Aplikasi Ruang Guru 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.

Ruang guru memiliki *mobile-app* untuk memudahkan pelajar dalam mengerjakan suatu tugas untuk dapat berkomunikasi secara langsung dengan guru *online* yang *standby* setiap hari selama 16 jam disetiap harinya. Dengan cara memotret soal yang sulit, *upload* dan *chat/call* dengan pengajar *online* melalui fasilitas yang telah disediakan oleh Ruang Guru tersebut. Dengan meluncurkan aplikasi *mobile on demand* pembelajaran jarak jauh menjadi intensif untuk para pelajar dan difasilitasi dengan guru membuat para pelajar dapat memanfaatkan pengguna *smartphone*. Sehingga belajar privat ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Aplikasi Ruang Guru juga memfasilitasi akses para orang tua dalam memonitor perkembangan belajar anak, melalui aplikasi Ruang Guru – Orang Tua yang diluncurkan pada september 2016. Dengan aplikasi Ruang Guru-Orang Tua ini, orang tua dapat mengetahui jadwal privat, melihat lapor belajar, hingga memberikan penilaian atau *rating* dan umpan balik atau *feedback* kepada guru untuk mendukung proses pembelajaran yang membuat para murid merasa nyaman.

2.6 Motivasi Belajar

Motivasi belajar berasal dari kata modif yaitu berarti sebagai daya dan upaya yang mendorong seseorang dalam melakukan suatu hal. Motif dapat dikatakan sebagai sesuatu atau sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan berbagai aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Sedangkan motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama apabila kebutuhan dalam mencapai dalam mencapai sebuah tujuan menjadi sangat terdesak atau dirasakan (Beatus Mendelson Laka, 2020).

Motivasi bisa dikatakan sebagai faktor utama untuk mempengaruhi sebuah keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapatkan hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan atau motivasi untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk bisa mencapai sebuah hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan jika terdapat motivasi dalam dirinya, adanya motivasi belajar yang tinggi akan mencapai hasil yang optimal. Seorang yang besar motivasinya akan giat untuk berusaha, gagah, tidak mau menyerah, serta giat belajar untuk memecahkan suatu masalah.

Menurut Walgito (dalam Suharni & Purwanti, 2018) motivasi dapat dikatakan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan organisme itu bertindak atau berbuat dan dorongan ini biasanya tertuju pada suatu tujuan yang tertentu. Siswa yang belajar tanpa motivasi maka tidak akan berhasil secara maksimal.

Motivasi adalah syarat mutlak dalam belajar. Dalam sebuah kelangsungan kegiatan belajar, seorang siswa harus mempunyai motivasi belajar. Motivasi belajar sangat penting karena adanya motivasi, dapat mendorong semangat belajar dan sebaliknya jika kurangnya motivasi belajar maka akan melemahkan semangat belajar. Seorang siswa yang belajar tanpa memiliki motivasi maka tidak akan berhasil secara maksimal (Suharni & Purwanti, 2018).

Motivasi juga dapat diartikan sebagai energi atau kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan yang dapat bersumber dari diri sendiri, maupun kekuatan yang bersumber dari diri orang lain. Seberapa kuat motivasi yang dimiliki oleh individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkan, baik dalam konteks bekerja, belajar, maupun dalam kehidupan lainnya.

2.7 Pembelajaran

Belajar berasal dari kata “ajar” yang berarti pembelajaran. Kata belajar berarti berusaha dan mengusahakan diri untuk mendapatkan suatu perubahan sikap atau peretumbuhan seseorang dalam bentuk atau cara baru dalam pola tingkah laku. Sudjana mengatakan bahwa bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi terhadap semua interaksi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai suatu aktifitas yang di arahkan kepada proses dan tujuan berbuatmelalui berbagai pengalaman.

Belajar memiliki arti luas yang merupakan suatu proses yang dapat memungkinkan timbulnya suatu tingkah laku baru yang tidak disebabkan oleh

karena kematangan dan suatu hal yang memiliki sifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Belajar merupakan kegiatan yang baik fisik maupun psikis yang menimbulkan hasil perubahan dari tingkah laku yang baru pada diri seorang individu yang belajar dalam bentuk yang relative konstan dan tidak disebabkan karena kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara.

Pembelajaran yaitu suatu proses kegiatan belajar mengajar yang berperan dalam menentukan hasil belajar anak atau siswa. Dalam proses pembelajaran akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara pengajar dan peserta didik untuk tujuan yang baik. Untuk melakukan proses pembelajaran maka harus dipahami pengertian dari kata pembelajaran itu sendiri (Ratnasari, 2019).

Tanpa adanya suatu proses belajar, maka pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan di Desa Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat menggunakan teori yang dikatakan oleh Jean Jacques Rousseau, yaitu teori belajar naturalisme. Teori ini menjelaskan bahwa individu bukan saja mempunyai potensi dan kemampuan untuk berbuat atau melakukan tugas, tetapi juga memiliki kemampuan untuk belajar dan berkembang diri.

2.8 Dampak Pandemi Covid-19

Penyakit virus corona merupakan penyakit yang menular yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2. Sedangkan pandemi Covid-19 merupakan wabah yang terjadi secara serempak dimana-mana yang meliputi daerah geografis yang luas. Pandemi merupakan suatu penyakit menular yang menyebar hampir keseluruhan negara atau benua dan biasanya mengenai banyak orang.

Corona virus dapat dikatakan sebagai keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala yang paling ringan sampai gejala yang paling berat, jenis *corona virus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Seperti yang kita ketahui gejala covid-19 yang paling umum, yaitu gangguan pernafasan, sesak nafas, dan batuk kering (Usmany & Cecilia, 2020).

Pandemi Covid-19 merupakan yang memiluhkan bagi seluruh penduduk bumi. Seluruh aktivitas di bumi menjadi terganggu, tanpa terkecuali pendidikan. Banyak negara yang memutuskan untuk menutup sekolah, yaitu termasuk Indonesia. Pemerintahan di belahan bumi, yaitu termasuk Indonesia harus mengambil kebijakan menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup.

Ada beberapa dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Pertama adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah merupakan suatu kejutan besar untuk keluarga di Indonesia, khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Kedua adalah dampak jangka panjang. Banyak kelompok masyarakat di Indonesia yang akan terpapar dampak jangka panjang dari pandemi Covid-19 ini. Dampak pendidikan

dari sisi waktu jangka panjang adalah aspek peningkatan dan keadilan ketidaksetaraan antar kelompok masyarakat dan antar daerah di Indonesia.

Pandemik covid-19 sangat mempengaruhi dalam dunia pendidikan, yakni dengan suatu kebijakan pemerintah bahwa seluruh pelaksanaan pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah secara daring. Dengan adanya kebijakan yang dibuat oleh pemerintah tersebut, maka siswa akan terkena dampak negatif selama pembelajaran daring karena meningkatnya konsumsi dunia digital (Hidayat, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran di setiap sekolah dihentikan secara nasional oleh Pemerintah Indonesia akibat wabah covid-19. Penghentian proses pembelajaran tersebut dilaksanakan sebagai upaya pemutusan penularan covid-19. Wabah virus Covid memberikan dampak negatif terhadap pembelajaran. Selama pandemik covid-19 ini pembelajaran di sekolah tidak berjalan dengan baik sesuai ketentuan yang telah di susun. Tujuan pembelajaran tidak selamanya tercapai secara maksimal karena dinamika pembelajaran yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Pada saat ini dunia sedang dilanda dengan pandemi covid-19 secara massal, karena menyebarnya pandemi tersebut penyelenggaraan Pendidikan menjadi berpengaruh (Mansyur, 2020).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu faktor yang penting dalam melakukan suatu penelitian, karena pada dasarnya metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan suatu usaha untuk menemukan, menguji dan mengembangkan suatu pengetahuan dengan cara cara ilmiah. Oleh sebab itu metode yang digunakan dalam sebuah penelitian harus tepat.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat alamiah, dan data yang dihasilkan oleh penelitian ini yaitu berupa deskriptif. Pendekatan kualitatif yang digunakan untuk menggambarkan atau mengetahui kejadian dari kenyataan yang diteliti sehingga memudahkan bagi seorang peneliti untuk mendapatkan data yang objektif (Adhimah, 2020).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu metode yang digunakan untuk menjadi pedoman bagi kita ketika akan melakukan suatu penelitian, tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif juga searah dengan rumusan masalah serta pertanyaan penelitian/ identifikasi masalah penelitian.

3.2 Kerangka Konsep

Kata konsep berasal dari bahasa latin, yaitu *conceptum* yang memiliki arti dapat dipahami. Secara etimologi konsep adalah susuna ide dan gagasan yang saling terkait antara satu peristiwa dengan yang lain sehingga dapat dijadikan sebuah dasar teori. Bila dipandang secara umum, konsep merupakan representasi dari sebuah objek, ide atau peristiwa. Pengertian konsep menjadi sangat penting dalam pembentukan ilmu pengetahuan karena konsep merupakan hasil dari pemikiran manusia yang mendalam.

Tabel 3.1 Kerangka Konsep



3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan suatu unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik masalah yang akan atau hendak diteliti.

- a. Persepsi, merupakan sebuah proses pemberian makna, interpretasi dari stimulasi dan sensasi yang diterima oleh individu, dan sangat dipengaruhi oleh faktor- faktor internal maupun eksternal masing-masing dari individu tersebut atau bisa juga dikatakan sebagai pandangan atau pengertian tentang bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu.
- b. Aplikasi, merupakan suatu program siap pakai yang bisa digunakan sebagai fungsi untuk menjalankan perintah-perintah

yang ada dari pengguna aplikasi tersebut dengan maksud tujuan untuk mendapatkan hasil yang akurat sesuai dengan tujuan dari pembuat aplikasi tersebut.

- c. Proses belajar, merupakan tahapan untuk mengembangkan kemampuan afektif, kognitif, psikomotorik yang terjadi dalam diri siswa, serta menghasilkan perubahan yang positif.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Tabel 3.2 Kategorisasi Penelitian

NO	KONSEP TEORITIS	KATEGORISASI
1	Persepsi Orang Tua Terkait Penggunaan Aplikasi Ruang Guru	<ul style="list-style-type: none"> • Panca Indra • Pandangan • Pengalaman
2	Proses Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Semangat • Upaya • Perkembangan • Langkah

Sumber: Hasil Olahan, 2022

3.5 Narasumber

Narasumber merupakan orang yang mengetahui dan memberikan secara jelas tentang suatu informasi, dengan kata lain narasumbernya yaitu orang tua dari anak yang menggunakan aplikasi ruang guru di Desa Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh seorang untuk pengumpulan data data penelitian dari sumber data. Teknik pengumpulan data merupakan suatu kewajiban, karena akan digunakan untuk sebuah penelitian. Pengumpulan data yang tepat akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas yang tinggi. Oleh karena itu dalam pengumpulan data harus dilakukan dengan benar dan cermat sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian lain diantaranya yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan aktivitas mencatat suatu peristiwa atau gejala dengan bantuan alat untuk mencatat guna tujuan ilmiah. Prinsip umum dalam melakukan sebuah observasi adalah pengamat tidak boleh memberikan perlakuan khusus pada subjek yang akan diamati, melainkan harus membiarkan subjek yang diamati bertindak dan berucap dengan kehidupan mereka sehari-hari (Hasanah, 2017).

2. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan informasi dengan cara tanya jawab secara lisan atau percakapan dalam sehari hari. Kegunaan metode ini adalah untuk mengetahui jawaban secara langsung tentang perkembangan suatu penelitian. Ada dua jenis wawancara, yaitu wawancara berstruktur dan wawancara tidak berstruktur.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu hal yang dilakukan oleh seorang peneliti guna untuk mengumpulkan data dari berbagai media yang membahas mengenai narasumber yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi untuk mencari suatu data tentang persepsi orang tua dalam penggunaan aplikasi ruang guru dalam proses belajar anak dimasa pandemi covid-19 (Suci Arischa, 2019).

Tujuan dokumentasi adalah menyelenggarakan kegiatan dokumen dokumenter, dalam arti yaitu memilih dari informasi massa yang dibawa oleh berbagai wahana dan butir pengetahuan yang diperlukan, mengusahakan agar informasi tersebut tersedia untuk siapapun yang memerlukannya, serta mengusahakan agar dokumen yang tersedia tetap utuh dan mutakhir (Basuki, 2010).

4. Studi pustaka

Studi Pustaka merupakan kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan masalah atau topik menjadi objek penelitian atau topik cerita yang diusung dalam sebuah karya tulis non ilmiah.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses pembersihan, pemeriksaan, dan transformasi data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menginformasikan yang berguna serta mengambil kesimpulan.

Ada beberapa jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Reduksi Data merupakan proses pemilihan, pengabstarakan, transformasi

data kasar yang muncul dari sebuah catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung saat proyek penelitian kualitatif berlangsung. Reduksi data merupakan bagian dari suatu analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang mengarahkan, menggolongkan, mengorganisasikan data dengan sedemikian rupa sehingga pada akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan. Dengan reduksi data peneliti tidak perlu bersusah payah untuk mengartikannya sebagai kuantifikasi, data kualitatif dapat disederhanakan dalam beraneka macam, yaitu dengan meringkas suatu uraian, seleksi yang ketat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas dan sebagainya.

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan salah satu yang sangat penting dalam membuat suatu laporan atau penelitian. Penelitian atau jenis laporan apapun akan selalu menggunakan data dalam menyajikan fakta dan informasi yang terkandung dalam sebuah laporan. Penyajian data yang tepat walaupun sederhana akan sangat dapat membantu pembaca memahami apa saja yang ditulis dalam laporan (Otok & Ratnaningsih, 2019).

a. Menarik kesimpulan

Menarik kesimpulan merupakan suatu pernyataan singkat dari hasil analisis pembahasan dan deskripsi tentang hasil pengujian hipotesis yang dilakukan. Kesimpulan merupakan berisi jawaban atas suatu pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada bagian rumusan masalah. Keseluruhan dari jawaban hanya berfokus pada ruang lingkup suatu pertanyaan dan jawaban yang disesuaikan

dengan rumusan masalah yang diajukan (Handayani, 2019).

3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian dan pengumpulan data ini dilakukan mulai dari Desember 2021 sampai dengan September 2022 di Desa Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Data Informan

Data dari hasil peneliti yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi. Pada bagian tahap wawancara ini dilakukan dengan sembilan (9) informan yang dianggap memiliki representasi dan kompetensi terhadap objek penelitian. Informan yang berjumlah sembilan (9) tersebut merupakan orang tua dari Siswa/I yang memakai aplikasi Ruang Guru. Adapun data informan dari hasil penelitian ini yaitu:

Tabel 4.1. Identitas Narasumber

No	Nama	Inisial	Umur	Pekerjaan
1	Rina Kurniawati	RK	47	PNS
2	Fandi Setiawan	FS	39	Wiraswasta
3	Juliwati	J	52	PNS
4	Ferry	F	35	Wiraswasta
5	Widyaningsih	W	43	Ibu Rumah Tangga
6	Iyatno	I	65	Pensiunan
7	Denny Hermawan	DH	41	Wiraswasta
8	Tuti Hartani	TH	42	Wirausaha
9	Dian Maya	DM	45	Ibu Rumah Tangga

Sumber: Hasil Penelitian 2022

4.1.2 Hasil Wawancara Informan

Peneliti melakukan teknik wawancara untuk memperoleh data dari persepsi orang tua terkait penggunaan aplikasi Ruang Guru di Desa Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan terhadap proses belajar anak di masa pandemik Covid-19. Narasumber yang di wawancarai dalam penelitian ini berjumlah 9 orang.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Rina Kurniawati dan Fandi Setiawan pada hari Jum'at tanggal 10 Juni 2022, Juliawati dan Ferry pada hari Sabtu tanggal 11 Juni 2022, kemudian Widyaningsih dan Iyatno pada hari Senin tanggal 13 Juni 2022, Denny Hermawan dan Tuti Hartanti pada hari selasa tanggal 14 Juni 2022, dan yang terakhir Dian Maya pada hari Jum'at tanggal 17 Juni 2022. Dalam hal ini para orang tua yang di mintai tanggapan mengenai aplikasi Ruang Guru menyatakan bahwa Aplikasi Ruang Guru sangat membantu anak-anak dalam proses belajar terutama di masa pandemik covid-19, menurut persepsi dari para informan.

Aplikasi Ruang Guru adalah sebuah wadah yang menghubungkan pengajar dengan pelajar. Dimana pelajar dapat menemukan dan mencari pengajar berdasarkan kebutuhan masing-masing dan begitu pula sebaliknya, seorang pengajar dapat menyalurkan suatu ilmu yang dimilikinya. Kegiatan belajar mengajar yang difasilitasi oleh aplikasi Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran (*learning management system*) yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas dengan cara virtual. Aplikasi Ruang Guru 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.

Ruang guru memiliki *mobile-app* untuk memudahkan pelajar dalam mengerjakan suatu tugas untuk dapat berkomunikasi secara langsung dengan guru *online* yang *standby* setiap hari selama 16 jam disetiap harinya. Dengan cara memotret soal yang sulit, *upload* dan *chat/call* dengan pengajar *online* melalui fasilitas yang telah disediakan oleh Ruang Guru tersebut. Dengan meluncurkan aplikasi *mobile on demand* pembelajaran jarak jauh menjadi intensif untuk para pelajar dan difasilitasi dengan guru membuat para pelajar dapat memanfaatkan pengguna *smartphone*. Sehingga belajar privat ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada seluruh informan dapat dikatakan bahwa kebanyakan orang tua setuju aplikasi Ruang Guru sangat membantu dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberikan oleh sekolah. Aplikasi Ruang Guru memberikan tutorial atau cara yang dapat mempermudah anak-anak dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Peneliti bertanya lebih lanjut kepada para orang tua terkait penggunaan aplikasi Ruang Guru yang digunakan oleh anak-anak mereka bahwa fitur yang tersedia pada aplikasi Ruang Guru mempermudah proses pembelajaran sehingga anak-anak dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran yang diberikan. Tampilan video yang menarik serta penjelasan tutor yang kreatif membuat anak menjadi tidak bosan ketika sedang belajar, terutama dalam pembelajaran

matematika. Hal tersebut di sampaikan oleh para informan.

Wawancara selanjutnya mengenai upaya yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak selama mengikuti metode pembelajaran yang diberikan oleh aplikasi Ruang Guru. Menurut para informan mengatakan bahwa selama menggunakan aplikasi Ruang Guru mereka juga memberikan fasilitas yang mendukung dan memadai untuk kebutuhan anak-anak seperti media elektronik *smartphone*, laptop, dan *wi-fi*.

Selain menyediakan sarana dan prasarana untuk memenuhi proses belajar, para informan juga mengatakan bahwa mereka sering menemani dan mengingatkan anak mereka untuk menggunakan aplikasi Ruang Guru pada saat mereka dirumah. Mereka akan membimbing anaknya secara perlahan jika mereka mengerti tentang masalah soal yang perlu diselesaikan.

Kemudian mengenai tampilan belajar yang disediakan oleh Ruang Guru, menurut para orang tua Ruang Guru memberikan tampilan video pembelajaran yang inspiratif, inovatif dan kreatif pada setiap mata pelajarannya. Oleh sebab itu aplikasi Ruang Guru sangat membantu anak-anak dalam memahami pelajaran yang kurang dimengerti disekolahnya, terlebih lagi aplikasi Ruang Guru yang dapat dibuka dan diakses setiap saat sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar anak. Kebanyakan para orang tua yang saya wawancarai disini sangat setuju bahwa aplikasi Ruang Guru merupakan aplikasi yang sangat direkomendasikan, terutama bagi para orang tua yang memiliki anak yang masih sekolah di SD, SMP dan SMA.

Aplikasi pembelajaran Ruang Guru memberikan motivasi serta rasa semangat belajar yang tinggi kepada anak-anak. Para orang tua mengatakan, terdapat peningkatan semangat belajar yang dialami oleh anak-anak mereka semenjak penggunaan aplikasi Ruang Guru tersebut. Hal tersebut juga mempengaruhi nilai belajar anak disekolah yang terus meningkat dan mengajarkan bagaimana anak untuk mau belajar sendiri. Dalam hal ini anak dapat terbantu dalam mengikuti dan memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru disekolah.

Di masa pandemik covid-19 aplikasi Ruang Guru dapat dikatakan efektif, karena banyak dari para orang tua yang merasakan manfaatnya untuk anak-anak mereka akibat pembelajaran yang dilakukan secara online yang memiliki banyak kekurangan dan dirasa tidak efektif serta penyampaian yang sulit dimengerti karena tidak bertatap muka secara langsung. Bertepatan dengan covid-19 yang membuat program belajar dirumah, maka tugas utama dari seorang pendidik tidak hanya mengupload materi, tetapi seorang pendidik juga harus menyediakan lingkungan bagi para pelajar dimana mereka dapat melakukan interaksi untuk mendiskusikan secara bersama suatu masalah yang muncul dikelas. Oleh karena itu Ruang Guru menjadi alternatif solusi, terutama bagi pelajar untuk belajar secara mandiri dirumah.

Menurut para orang tua aplikasi Ruang Guru memberikan konten-konten penjelasan materi dengan baik sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak. Tampilan fiturnya yang simpel dan tidak ribet saat akan digunakan mempermudah anak-anak ketika akan mengakses aplikasi Ruang Guru. Aplikasi Ruang Guru bisa digunakan dimana saja dan kapan saja yang menjadikannya

sebagai aplikasi yang lebih fleksibel untuk membantu proses belajar anak dengan tampilan video pembelajaran yang bisa diulang sehingga memudahkan anak-anak pengguna aplikasi Ruang Guru untuk dapat memahami materi yang disampaikan lebih dalam sehingga tidak perlu khawatir jika tertinggal dan tentunya dengan biaya yang lebih terjangkau dari pada bimbel biasa. Selain itu materi yang diberikan oleh aplikasi Ruang Guru juga lengkap sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari di sekolah.

Terlepas dari semua itu, tanggapan yang sama diungkapkan oleh para orang tua mengenai penggunaan aplikasi Ruang Guru, terkait cara penyampaian dengan bentuk video pada aplikasi Ruang Guru terkadang kurang sesuai dengan anak-anak sekolah tingkat menengah atau SMA. Melihat dari tampilan video yang terlalu kekanak-kanakan sehingga dirasa kurang cocok apabila penyampaian dengan cara yang seperti itu ditunjukkan kepada siswa tingkat SMA. Karena bagi para orang tua mungkin hal tersebut dapat menjadi sedikit terganggu berbeda apabila hal tersebut digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak yang masih tingkat SD dan SMP. Selain itu, terdapat beberapa kekurangan lainnya, seperti fitur yang terkadang kurang memiliki fungsi dan juga volume bantuan suara yang cukup tinggi yang mungkin bagi sebagian pengguna hal tersebut cukup mengganggu.

Para informan juga menjelaskan tentang kekurangan menggunakan Aplikasi Ruang guru, karena tidak adanya paksaan dalam belajar menggunakan aplikasi Ruang Guru mereka merasa anak mereka dalam proses belajar menjadi malas karena tidak ada unsur paksaan dalam mengerjakan soal. Jika mereka merasa

bosan melihat aplikasi belajar Ruang Guru maka mereka akan berhenti belajar dan tidak menyelesaikan masalah soal yang harus dikerjakan. Hal tersebut dirasakan ketika para orang tua tidak ada dirumah, jadi tidak ada yang mengontrol anak mereka untuk tetap belajar walaupun saat jenuh.

Aplikasi Ruang Guru juga memiliki beberapa kelebihan yang menguntungkan bagi para penggunanya. Orang tua pengguna aplikasi Ruang Guru menjelaskan bahwa ada beberapa keuntungan bagi mereka, lain diantaranya yaitu biayanya lebih murah dari pada bimbel biasa yang menggunakan guru secara langsung, pembayaran dapat dicicil sehingga tidak memberatkan orang tua, lalu tersedianya fitur yang membuat video penjelasan bisa diputar berulang kali sampai anak mereka paham dengan penjelasan yang diberikan.

Kebanyakan dari orang tua mengatakan bahwa aplikasi Ruang Guru merupakan aplikasi yang cukup direkomendasikan apalagi terkhusus untuk orang tua yang ingin anaknya memiliki semangat belajar tinggi serta bisa belajar kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut tentunya karena aplikasi Ruang Guru memiliki kualitas yang sangat baik untuk keberlangsungan kegiatan belajar anak. Aplikasi Ruang Guru dapat membantu anak dalam pengerjaan tugas sekolah di rumah dilala orang tua sedang sibuk bekerja. Anak-anak dapat menemukan solusi ketika mereka kurang memahami materi pelajaran yang diberikan di sekolah, dengan mempelajarinya di aplikasi Ruang Guru yang sudah menyediakan berbagai macam materi dengan lengkap. Para orang tua dari anak pengguna aplikasi Ruang Guru mengatakan bahwa mereka semua tentu merekomendasikan aplikasi ini untuk digunakan sebagai penunjang dan alat bantu belajar anak-anak.

4.2 Pembahasan

Dunia pendidikan memiliki peranan penting terutama dalam kehidupan manusia sehari-hari untuk mendapati kehidupan yang lebih baik. Merupakan sebuah faktor yang fundamental dalam upaya peningkatan kualitas kehidupan dan juga sebagai faktor penentu perkembangan sosial dan ekonomi. Sejauh ini dapat kita ketahui bahwa dunia pendidikan terus berkembang secara dinamis, terutama dalam hal untuk menciptakan teknologi baru. Teknologi dan pendidikan tidak bisa dipisahkan terhadap perkembangan zaman, hal itu karena teknologi dapat membantu proses perkembangan pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses mengembangkan serta membuka wawasan ilmu pengetahuan peserta didik yang dalam diri guna mencerdaskan baik untuk diri sendiri maupun untuk banyak orang disekitar supaya memiliki kepribadian yang baik. Dengan adanya sebuah pendidikan, dapat menjadikan seseorang memiliki kecerdasan dan kepribadian serta keterampilan yang berguna untuk diri sendiri dan masyarakat.

Pada zaman sekarang ini tidak terlepas dari kemajuan suatu teknologi yang begitu pesat. Di era revolusi ini hampir semua orang menginginkan pemecahan persoalan hidup manusia berbasis digital. Semakin pesatnya teknologi membuat aktivitas yang dilakukan berbasis teknologi pula. Seseorang dapat menghabiskan waktu sehari-harinya untuk menggunakan *smartphone*.

Media merupakan suatu sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau tujuan yang hendak dicapai. Sedangkan media

pembelajaran merupakan benda yang dapat dilihat, dibaca atau didengar serta dibicarakan dipergunakan untuk kegiatan belajar dan mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program pembelajaran.

Sebuah kemajuan teknologi berperan penting dalam sistem pendidikan modern dengan semakin berkembangnya sistem pembelajaran secara online, hal ini mempermudah pelajar sehingga tidak perlu datang ke lokasi belajar setiap harinya, hal tersebut juga sama seperti dengan bimbingan belajar, dimana para pelajar tidak perlu datang ke lokasi bimbel dua atau tiga kali seminggu. Hal tersebut membuat mereka bisa belajar kapanpun mereka mau asalkan mereka tetap terhubung dengan *smartphone* dan laptop yang mereka miliki. Fenomena tersebut dikatakan sebagai bimbingan belajar online (bimbel online).

Begitu juga dengan dunia pendidikan yang tidak kalah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif. Salah satunya media aplikasi online Ruang Guru, yang menjadi alternatif untuk kesulitan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar dengan fitur yang menarik. Konten yang disediakan aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional Indonesia dan dirancang khusus oleh penhajar terbaik dan berpengalaman.

Sejauh ini seperti yang kita ketahui bahwa Covid-19 telah berdampak pada pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar, dimana seorang guru harus mampu untuk melakukan cara yang kreatif dalam melakukan pengajaran secara online akibat dari kondisi tatap muka yang terbatas. Sistem pembelajaran saat ini

membuat setiap guru harus dapat menggunakan beberapa aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Proses belajar yang seperti ini tentunya dapat dikatakan kurang efektif karena banyaknya keterbatasan dan kendala terutama yang dihadapi oleh seorang pelajar. Selama proses pembelajaran dilakukan secara online banyak pelajar yang menjadi kurang paham atas materi yang disampaikan di sekolah. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap nilai yang diperoleh.

Pandemik covid-19 sangat mempengaruhi dalam dunia pendidikan, yakni dengan suatu kebijakan pemerintah bahwa seluruh pelaksanaan pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah secara daring. Dengan adanya kebijakan yang dibuat oleh pemerintah tersebut, maka siswa akan terkena dampak negatif selama pembelajaran daring karena meningkatnya konsumsi dunia digital.

Pelaksanaan pembelajaran di setiap sekolah dihentikan secara nasional oleh Pemerintah Indonesia akibat wabah covid-19. Penghentian proses pembelajaran tersebut dilaksanakan sebagai upaya pemutusan penularan covid-19. Wabah virus Covid memberikan dampak negatif terhadap pembelajaran. Selama pandemik covid-19 ini pembelajaran di sekolah tidak berjalan dengan baik sesuai ketentuan yang telah di susun. Tujuan pembelajaran tidak selamanya tercapai secara maksimal karena dinamika pembelajaran yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Pada saat ini dunia sedang dilanda dengan pandemi covid-19 secara massal, karena menyebar luasnya pandemi tersebut penyelenggaraan Pendidikan menjadi berpengaruh.

Aplikasi belajar Ruang Guru merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun serta penggunaannya yang mudah. Ruang guru perusahaan teknologi terlengkap dan terbesar yang berfokus pada dunia Pendidikan yang telah memiliki 6 juta pengguna. Hadirnya aplikasi ruang guru memberikan harapan supaya siswa bisa semangat belajar dan juga dapat meningkatkan prestasi, serta memberikan cara belajar yang kreatif dan tidak membosankan. Aplikasi ruang guru menyediakan sistem tata kelola pebelajaran dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara online atau virtual. Dalam aplikasi tersebut telah dilengkapi dengan ribuan soal yang kontennya telah disesuaikan dengan kurikulum yang ada dan berlaku di indonesia.

Dalam aplikasi Ruang Guru terdapat banyak latihan soal yang disusun berdasarkan topik mata pelajaran. Dengan tersedianya konsep belajar yang menarik pada latihan soal sehingga menambah nuansa semangat belajar dan menyenangkan. Ruang Guru dapat dibuka dan diakses dimana saja dan kapan saja dengan cara yang mudah, cukup dengan memotret soal yang sulit, mengirim atau mengunggah pesan dan telepon dengan guru secara *online*. Hal tersebut membuat penggunaan aplikasi pembelajaran ini sangat memanfaatkan penggunaan laptop dan *smartphone* dengan baik.

Dalam dunia pendidikan aplikasi Ruang Guru merupakan suatu tempat atau forum yang dimana semua orang dapat memberikan serta mencari informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan *smartphone* dan laptop yang terhubung dengan internet. Dengan adanya aplikasi pembelajaran Ruang Guru dengan duni pendidikan membuat siswa mudah untuk

belajar serta menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan dan meningkatkan minat belajar.

Aplikasi pembelajaran Ruang Guru memiliki beberapa kelebihan, yaitu aplikasi dapat diakses dan dibuka dimana saja dengan menggunakan *smartphone* dan laptop, tutor atau guru akan selalu tersedia, tutor dan guru yang berkualitas yang sudah berpengalaman bisa diakses secara online, pembelajaran dilengkapi dengan animasi yang menarik, tersedianya kurikulum yang terbaru dan *update*, pengguna aplikasi ini dapat memberi ulasan atau penilaian terhadap cara mengajar yang ada di dalam aplikasi Ruang Guru, harganya tidak semahal bimbel ditempat biasa dan dapat dicicil.

Selain kelebihan juga terdapat kekurangan dari aplikasi pembelajaran Ruang Guru ini, yaitu aplikasi ini belum banyak diketahui oleh orang terutama di daerah yang sangat terpencil, video materi yang disediakan tidak dapat didownload, aplikasi ini lumayan besar sehingga memakan banyak memori di laptop atau *smartphone* dalam penggunaannya.

Desa Lohsari 1 Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan sangat merasakan dampak pandemik dari Covid-19 ini tentang masalah pendidikan. Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan menurut persepsi dari para orang tua, terutama orang tua yang anaknya sebagai pengguna aplikasi Ruang Guru mengatakan bahwa dalam mengatasi permasalahan ini mereka dengan sangat setuju untuk menganjurkan kepada para orang tua lain untuk menggunakan aplikasi belajar Ruang Guru sebagai penambahan media belajar

kepada anak-anak mereka sebagai penunjang proses belajar anak di rumah agar mereka dapat memahami materi pelajaran yang tidak mereka pahami dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan di sekolah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Masalah pendidikan merupakan masalah yang tidak dapat berhenti untuk dibahas karena merupakan sebuah masalah yang tidak mudah untuk diselesaikan sehingga diperlukan berbagai upaya yang harus dilakukan demi mewujudkan suatu kemajuan dalam dunia pendidikan. Sasaran pembangunan dibidang pendidikan adalah peningkatan mutu dalam pendidikan yang merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia di seluruh indonesia. Selama pandemik covid-19 ini sistem pendidikan berjalan kurang maksimal. Pembelajaran di sekolah tidak berjalan dengan baik sesuai dengan ketentuan yang telah disusun. Dengan adanya pandemik covid-19 pemerintah mengeluarkan kebijakan dengan membatasi aktivitas di luar rumah agar untuk tetap berada di rumah sampai dengan kondisi yang membaik. Hal ini dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus corona sehingga setiap kegiatan yang dilakukan di luar harus dihentikan sampai pandemik covid-19 meredah.

Adapun simpulannya, dengan adanya penggunaan metode penelitian ini yaitu, metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, maka dalam hal ini peneliti telah mendapatkan berbagai jawaban yang diambil dari persepsi oleh para orang tua dari anak pengguna aplikasi Ruang Guru tentang bagaimana sudut pandang dari para orang tua tersebut terhadap penggunaan aplikasi Ruang Guru dalam

mempengaruhi semangat dan motivasi belajar anak terhadap proses belajar dimasa pandemik covid-19. Dimana dari jawaban yang diperoleh menyatakan bahwa para orang tua merasa sangat terbantu dengan adanya aplikasi Ruang Guru. Terutama bagi mereka yang tidak memiliki waktu 24 jam bersama anak, sehingga tidak perlu khawatir karena tidak bisa mendampingi anak ketika mereka sedang belajar di rumah. Menurut para orang tua tersebut penggunaan aplikasi Ruang Guru sangat praktis dan mudah untuk digunakan serta dapat meningkatkan nilai belajar anak di sekolah.

Ruang Guru merupakan perusahaan teknologi pendidikan terlengkap dan terbesar di Indonesia. Sejauh ini mereka memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelolah lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini telah didirikan oleh Belva Devara dan Imam Usman pada tahun 2014 dan telah berhasil masuk kedalam jajaran pengusaha yang sukses dibawah usia 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia. Desa Lohsari 1 merupakan salah satu desa yang telah memanfaatkan aplikasi Ruang Guru sebagai media pembelajaran pada saat ini dimasa pandemik covid-19.

5.2 Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kedepannya bagi peneliti, diharapkan untuk dapat melakukan penelitian dengan lebih cermat lagi terutama dalam hal ketika melakukan survei lokasi dan wawancara kepada para narasumber.

2. Peneliti berharap kepada aplikasi Ruang Guru untuk dapat terus meningkatkan mutu dan kualitas dari aplikasi tersebut agar semakin banyak digunakan terutama dikalangan pelajar.
3. Peneliti berharap agar aplikasi Ruang Guru dapat menjangkau lebih banyak pengguna, terutama para pelajar di Asia, terkhusus di Indonesia.
4. Melalui penelitian ini, peneliti berharap untuk kepada para pembaca agar mampu memahami makna yang terkandung dan maksud yang telah dijelaskan dalam penelitian ini.
5. Diharapkan agar untuk kedepannya dapat muncul penelitian-penelitian lainnya yang mengkaji tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan aplikasi ruang guru dalam proses belajar anak dimasa pandemik covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Amalliah, A. (2019). Peran Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Memotivasi Belajar (The Role of Ruang Guru Application As A Parent And Child Communication Media In Motivate Learning). *Jurnal Akrab Juara*, 4(3), 143–156.
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Basuki, S.-. (2010). *Teknik Jasa dan Dokumentasi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Beatus Mendelson Laka. (2020). Role Of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1, 69–74.
- Boeree, & George, D. C. (2017). *General Psychology*. Prismsophie.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Handayani, M. (2019). *Metodologi Penelitian Akuntansi (Bagi Pendidikan Vokasi)*. 53(9), 1689–1699.
- Hardiyanto, S., & Pulungan, D. (2019). Komunikasi Efektif Sebagai Upaya Penanggulangan Bencana Alam di Kota Padangsidempuan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 30–39. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i1.2694>
- Hasanah, H. (2017). Teknik- Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hidayat, F. P. (2021). *Media Literacy Education for Students During Learning Online the Covid-19 Pandemic*. 2(3), 628–634.
- Husein, M. F. (2002). *Aplikasi Komputer Untuk Perkantoran*. Salemba Infotek.
- Jayanti, F., & Arista, N. T. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence : Journal of*

Management Studies, 12(2), 205–223.
<https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4958>

- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 16. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Langi, E. (2019). Pengaruh Komunikasi Media Online Aplikasi Ruang Guru PT. Ruang Raya Indonesia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 1.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran. Mansyur, Abd Rahim. “Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia.” *Education and Learning Journal* 1, no. 2 (2020): 113. *an Di Indonesia. Education and Learning Journal*, 1(2), 113.
- Nofrion. (2018). *Komunikasi Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Nolly. (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>
- Otok, B. W., & Ratnaningsih, D. J. (2019). Konsep Dasar dan Pengumpulan Penyajian Data. *B Sats4213/Modul 1*.
- Ratnasari, K. I. (2019). Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 100–109. <https://doi.org/10.36835/au.v1i1.166>
- Rudianto, & Hendra, Y. (2014). Persepsi Pembaca Surat Kabar Tentang Berita Masalah Kemiskinan Di Medan. *Pembangunan Perkotaan*, 2(2), 185–193.
- Solina, W. (2017). Persepsi Orangtua tentang Pendidikan. *Konselor*, 6(3), 91–92. <https://doi.org/10.24036/02017637691-0-00>
- Suci Arischa. (2019). Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau*, 6(Edisi 1 Januari-Juni 2019), 1–15. <http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Usmany, P., & Cecilia, E. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses

Pembelajaran Online. *Jurnal Akuntansi*, 6(1), 23–38.
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jak/article/view/2709/2283>

Zaki, A., & Diyan Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>

LAMPIRAN

Panduan pertanyaan wawancara mendalam

1. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang adanya aplikasi pembelajaran ruang guru?
2. Apakah bapak/ibu yakin bahwa aplikasi ruang guru dapat menjadi upaya untuk membantu proses belajar anak?
3. Apakah tanggapan bapak/ibu tentang fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi ruang guru?
4. Bagaimana cara aplikasi ruang guru dalam membantu semangat proses belajar anak?
5. Apa upaya bapak/ibu lakukan agar anak mengikuti metode pembelajaran yang diberikan oleh aplikasi ruang guru?
6. Apa upaya yang diberikan oleh aplikasi ruang guru dalam membantu proses belajar anak dimasa pandemik ini?
7. Apakah metode aplikasi ruang guru menjadi rekomendasi alat proses belajar anak saat pandemik?
8. Bagaimana perkembangan dari anak bapak/ibu setelah menggunakan aplikasi ruang guru ini?
9. Apakah langkah-langkah yang diberikan aplikasi ruang guru efektif untuk media pembelajaran anak dimasa pandemik covid-19 ini?
10. Apa kelebihan dari penggunaan aplikasi ruang guru yang membedakan dengan aplikasi pembelajaran lainnya?
11. Apa saja kekurangan dalam penggunaan aplikasi ruang guru?

12. Menurut bapak/ibu apakah aplikasi ruang guru dapat menjadi rekomendasi ke orang tua lain untuk membantu perkembangan prestasi anak?



Keterangan: Wawancara Bersama Ibu Rina Kurniawati, 10 Juni 2022



Keterangan: Wawancara bersama Bapak Fandi Setiawan, 10 Juni 2022



Keterangan: Wawancara bersama Ibu Juliawati, Sabtu 11 Juni 2022



Keterangan: Wawancara bersama Bapak Ferry, Sabtu 11 Juni 2022



Keterangan: Wawancara bersama Ibu Widyaningsih, Senin 13 Juni 2022



Keterangan: Wawancara bersama Bapak Iyatno, Senin 13 Juni 2022



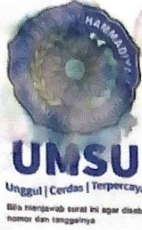
**Keterangan: Wawancara bersama Bapak Denny Hermawan, Selasa 14 Juni
2022**



Keterangan: Wawancara bersama Ibu Tuti Hartanti, Selasa 14 Juni 2022



Keterangan: Wawancara bersama Ibu Dian Maya, Jum'at 17 Juni 2022



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Tel. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (0610) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [fumsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi ILMU KOMUNIKASI
FISIP UMSU
di
Medan.

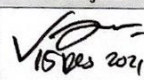
Medan, 23 Desember 2021.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Nina Yuni Ginanti
N P M : 1603110125
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Tabungan sks : 127,0 sks, IP Kumulatif ..2,50.

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Persepsi orang tua terkait penggunaan Aplikasi Ruang Guru dalam membantu proses belajar anak selama pandemi covid-19	 15 Des 2021
2	Peranan Marketing PR terhadap customer loyalty pada Agen JNE di Lohsari	
3	Sudut pandang mahasiswa prokof aktif terhadap pesan peringatan bahaya merokok	

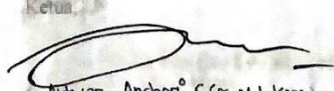
Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik Mahasiswa (DKAM) yang disahkan oleh Dekan.


Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

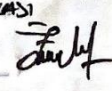
Medan, 24 Desember 2021
Ketua


Anshori Anshori S.Sos., M.I. Kom
NIDN: 0127048401

Pemohon

067.18.311

(Nina Yuni Ginanti)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi ILMU KOMUNIKASI

(FADHIL PAHLEVI )



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mengesah surat ini agar dibubuhkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
🌐 <https://fisip.umsu.ac.id> ✉ fisip@umsu.ac.id 📘 [umsu](#) 📺 [umsu](#) 📺 [umsu](#) 📺 [umsu](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 1629/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **15 Desember 2021**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **NINA YUNI GINANTI**
N P M : 1803110125
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2021/2022
Judul Skripsi : **PERSEPSI ORANGTUA TERKAIT PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DALAM MEMBANTU PROSES BELAJAR ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19**
Pembimbing : **FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 067.18.311 tahun 2021.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan **batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.**

Masa Kadaluarsa tanggal: 15 Desember 2022.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 20 Jumadil Awal 1443 H
24 Desember 2021 M

Dekan,

DR. GRINDAN ALIH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402

- Tembusan:
1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
 2. Pembimbing v.b.a. di Medan;



UMSU
Unggul Canda! Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 18 Maret 2022

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dehgan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Nina Yuni Ginanti
N P M : 1803110125
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor 1221 /SK/II.3/UMSU-03/F/2021... tanggal 12 20 21 awal 1443 H/26 Oktober 2021 M..... dengan judul sebagai berikut :

PERSEPSI ORANG TUA TERKAIT PENGGUNAAN APLIKASI KWANG GURU DALAM
MEMBANTU PROSES BELAJAR ANAK DIMASA PANDEMI COVID 19

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir ASLI;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proopsal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :

Pembimbing

(FACHIL KALIEVI HIRDIAT, S.I.Kom, M.I.Kom)

Pemohon,

(NINA YUNI GINANTI)



UNDANGAN PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 515/UND/II.3-AU/UMSU-03/F/2022

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Rabu, 13 April 2022
Waktu : 09.00 WIB s.d. 12.00 WIB
Tempat : Online/Daring
Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PEWANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
1	SYIFA MASITHA	1503110111	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	MANAJEMEN BRANDING "THE FAME MUSICIAN ENTERTAINMENT" DALAM MEMASARKAN TALENT DI KOTA MEDAN
2	FIKRI PEBREALDI	1803110064	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS FRAMING PEMOTONGAN GAJI MPR DI MEDIA ONLINE TRIBUNNEWS.COM
3	DINDA PUTRI SAKINAH	1803110086	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	DAMPAK IKLAN LAYANAN TELEVISI VAKSINASI COVID-19 TERHADAP UPAYA PERLINDUNGAN DIRI MASYARAKAT KABUPATEN ASAHAN
4	NINA YUNI GINANTI	1803110125	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	RESEPSI ORANGTUA TERKAIT PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DALAM MEMBANTU PROSES BELAJAR ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19
5	CICI WULAN DARI	1803110008	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI MAKNA ANTARA CINTA DAN PERSAHABATAN DALAM FILM NETFLIX TERSEJANG THE MOVIE

Medan, 09 Ramadhan, 1443 H
11 April 2022 M



Dr. Artfin Saleh, S. Sos., MSP.



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : Nima Yuni Gimanti
N P M : 1803110125
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Persepsi Orang Tua Terkait Penggunaan Aplikasi Uang Guru dalam Membantu Proses Belajar Anak Dimasa Pandemi covid - 19

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	23-01/22	Bimbingan Proposal I	
2	24-01/22	Bimbingan Proposal II	
3	28-01/22	Bimbingan Proposal III	
4	24-05/22	Revisi Proposal dan membuat daftar Pustaka	
5	04-08/22	Revisi Skripsi Bab II dan IV	
6	24-08/22	Bimbingan Skripsi Bab V	
7	29-08/22	Revisi Skripsi Bab V	
8	09-09/22	Revisi Skripsi Akhir	
9	13-09/22	ACC Skripsi	

Medan, 13 September 2022

Dekan,

Dr. Anis W. Saleh, S.Sos, M.S.P

Ketua Jurusan,

(Ahyar Anshori, S.Sos, M.I.kom

Pembimbing,

(Fadhil Rahlan Hutagalung, S.I.kom, M.I.kom



UMSU
Unggul | Cerdas | Terampil

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

SK-10



UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI

Nomor : 1470/UND/II.3.AU/UMSU-03/IF/2022

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 07 Oktober 2022
Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai
Tempat : Ruang Sidang FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJUI I	PENGUJUI II	PENGUJUI III	
11	HANDRAWAN SYAHPUTRA	1803110024	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.	PERSEPSI MASYARAKAT TENTANG TRADISI MARPANGIR DALAM MENYAMBUT RAMADHAN DI KECAMATAN NATAL
12	ATIKA ARFA MATONDANG	1903110292P	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, S.S., M.Hum.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS SEMIOTIKA DESAIN POSTER IKLAN LAYANAN MASYARAKAT 'AYO VAKSIN' DI RUMAH SAKIT UMUM DAERAH BATUBARA
13	SILVIA SAHARA TANJUNG	1803110231	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS FRAMING PEMBERITAAN KASUS EKSPOR MINYAK GORENG PADA HARIAN KOMPAS
14	NINA YUNI GINANTI	1803110125	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom.	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	PERSEPSI ORANGTUA TERKAIT PENGGUNAAN APLIKASI RUANG GURU DALAM MEMBANTU PROSES BELAJAR ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19
15	ADRIAN FAHRI	1803110192	Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	STRATEGI KOMUNIKASI KADER BINA KELUARGA REMAJA DALAM SOSIALISASI PENCEGAHAN STUNTING DI KECAMATAN MEDAN TIMUR

Notulis Sidang :

Medan, 09 Rabu Awal 1444 H
05 Oktober 2022 M

Ditetapkan oleh :
a.n. Rektor
Rektor I



Ketua



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Panitia Ujian



Sekretaris



Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

DAFTAR RIYAWAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Nina Yuni Ginanti
Tempat/ Tanggal Lahir : Lohsari, 19 Juni 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Status Perkawinan : Belum Menikah
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Perumahan Alam Lestari Blok A No. 9 Jl. Mesjid,
Tembung
Email : Ninaginanti123@gmail.com

Status Keluarga

Nama Ayah : Ngatimin
Pekerjaan Ayah : Petani
Nama Ibu : Mistiana
Pekerjaan Ibu : PNS
Alamat : Desa Lohsari 1 Utara, Jl. Arjuna Labuhan Batu Selatan

Pendidikan Formal

2007-2012 : SDN 112242 Lohsari
2012-2015 : MTs N Lohsari
2015-2018 : SMA Swasta Primbana Gedong Johor
2018-2022 : Strata-1 Ilmu Komunikasi Fisip UMSU