

**PERSEPSI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS
TERHADAP APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI
PEMBELAJARAN ALTERNATIF**

SKRIPSI

OLEH :

NURZIHAN SHAHIBA

1603110107

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI HUBUNGAN MASYARAKAT**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2020

BERITA ACARA 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 : NURZIHAN SHAHIBA

NPM : 1603110107

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari, Tanggal : Sabtu, 07 Maret 2020

Waktu : 07.30 Wib s/d Selesai

TIM PENGUJI

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

PENGUJI II : MUHAMMAD THARIQ, S.Sos, M.I.Kom

PENGUJI III : NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom

PANITIA UJIAN

Ketua

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, M.SP

Sekretaris

Drs. ZULFAHMI, M.LKom

PB. NURHASANAH NASUTION

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



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

Nama : NURZIHAN SHAHIBA
NPM : 1603110107
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PERSEPSI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS
TERHADAP APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI
PEMBELAJARAN ALTERNATIF

Medan, 07 Maret 2020

PEMBIMBING

NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom

DISETUJUI OLEH
KETUA PROGRAM STUDI

NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom.

DEKAN

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, M.SP

PERNYATAAN

Dengan ini saya Nurzihan Shahiba, NPM 1603110107 menyatakan dengan sungguh- sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang- undang, termasuk pembuatan karya ilmiah 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 hasil skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia 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 saya terima.

Medan, Februari 2020

Yang Menyatakan



Nurzihan Shahiba



Credas of Terperinci
 ab surat ini agar disebarkan
 tanggalnya

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

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610480 Ext. 200-201 Fax. (061) 682547
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: rektor@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : Nurzihan Shahiba
 NPM : 1603110107
 Jurusan : Ilmu Komunikasi
 Judul Skripsi : Persepsi siswa sekolah menengah atas terhadap
 Aplikasi Ruangguru sebagai Pembelajaran Alternatif

| No. | Tanggal | Kegiatan Advis/Bimbingan | Paraf Pembimbing |
|-----|------------|-----------------------------------|------------------|
| 1. | 09/12/2019 | Bimbingan Proposal Bab I, II, III | St |
| 2. | 20/12/2019 | Revisi Proposal | St |
| 3. | 25/12/2019 | ACC Proposal | St |
| 4. | 22/01/2020 | Bimbingan skripsi Bab I, II, III | St |
| 5. | 24/01/2020 | Bimbingan pedoman wawancara | St |
| 6. | 03/02/2020 | ACC pedoman wawancara | St |
| 7. | 06/02/2020 | Bimbingan skripsi Bab IV dan V | St |
| 8. | 11/02/2020 | Revisi skripsi Bab IV dan V | St |
| 9. | 14/02/2020 | Revisi skripsi Bab IV dan V | St |
| 10. | 18/02/2020 | ACC skripsi | St |


Medan, 18 Februari 2020.

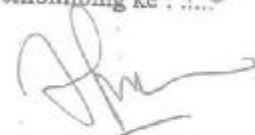
Dekan,

Ketua Program Studi,

Pembimbing ke : 10


 ARIFIN SALIM, S.SOS, MSP


 NUR HASANAH NST S.SOS, M.IKOM


 Nurzihan Shahiba

**PERSEPSI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS TERHADAP
APLIKASI RUANGGURU SEBAGAI PEMBELAJARAN ALTERNATIF**

OLEH :

NURZIHAN SHAHIBA

1603110107

ABSTRAK

Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa perkembangan teknologi di era milenial saat ini sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan. Generasi milenial yang sebagian besar merupakan pelajar SMA tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget mereka sehingga dapat dikatakan bahwa mereka ketergantungan terhadap teknologi. Teknologi dalam pendidikan berperan dalam memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran terlebih lagi untuk para peserta didik yang kesulitan dalam memahami pelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa menengah atas terhadap aplikasi ruangguru sebagai pembelajaran alternatif. Jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, metode penelitian deskriptif digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan masalah yang diteliti. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah analisis interaktif dimana penulis mewawancarai narasumber dan mengambil kesimpulan dari wawancara tersebut. Dapat disimpulkan persepsi siswa-siswi terhadap aplikasi Ruangguru sebagai pembelajaran alternatif mempermudah siswa- siswi dalam proses belajar dan meningkatkan minat pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran Alternatif, Persepsi, Ruangguru

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur yang tidak terbata kehadiran Allah SWT atas limpah dan rahmat taufiq dan hidayahnya karena dengan berkat anugerahnya penulis masih diberikan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Skripsi adalah laporan pertanggung jawaban penulis yang disusun berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Medan (SMAN 2 Medan). Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan yang disebabkan oleh keterbatasannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna penyempurnaan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang paling istimewa kepada ayah penulis Ir. Irhamuddin dan ibu Almh. Nila Nasution yang selalu mendoakan dan mendukung serta curahan kasih sayang yang melimpah dan telah menjadi pendukung untuk penulis yang tiada hentinya memberikan semangat yang sangat luar biasa. Teruntuk ibunda saya yang sudah tiada akhirnya keinginan ibunda terwujud karena anakmu akhirnya bisa mengerjakan skripsi. Dan kepada banyak pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan tanpa petunjuk, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak.

Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih yang sedalam- dalamnya kepada.

1. Bapak Dr. Agusani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh Siregar, S.Sos, MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus dosen pembimbing yang telah membantu mengkoreksi, memberi saran, memberikan nasihat selayaknya orang tua, dorongan serta pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis menemukan judul skripsi.
5. Kepada seluruh dosen serta staff Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bekal ilmu, bimbingan, arahan, motivasi serta nasihat selama penulis menempah pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Terima kasih kepada pihak sekolah SMAN2 Medan beserta adik- adik yang telah memberikan izin dan membantu penulis untuk meneliti di sekolah tersebut.
7. Untuk adik penulis Sarah Shahiba yang telah banyak memberi semangat penulis dan teruntuk kakak sepupu penulis Sofia Idham Nasution yang

telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam pembuatan skripsi ini.

8. Kepada sahabatku dikampus yang sudah dianggap saudara Dinda Dwi Setya Sitorus, akhirnya ya wak siap juga skripsi kita wkwkwk.
9. Kepada keluarga badak Adin, Cica, Iseh, Wina, Suci yang telah mendukung dan saling mengingatkan karna kita sama-sama pejuang skripsi.
10. Kepada sahabatku Sasa, Puspa, Tari, Ilak, Dan Irvan yang selalu menemani saat pembuatan skripsi ini dan mengingatkan dan ikut membantu dalam pembuatan skripsi ini
11. Teman- teman seperjuangan yang mengerjakan skripsi.

Penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penulis khususnya pembaca dalam menambah pengetahuan dan wawasan aamiin.

Medan, Februari 2020

Penulis

Nurzihan Shahiba

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| KATA PENGANTAR..... | II |
| ABSTRAK | V |
| DAFTAR ISI | VI |
| DAFTAR GAMBAR | VIII |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 LATAR BELAKANG | 1 |
| 1.2 PEMBATASAN MASALAH | 4 |
| 1.3 RUMUSAN MASALAH | 4 |
| 1.4 TUJUAN PENELITIAN | 4 |
| 1.5 MANFAAT PENELITIAN | 4 |
| BAB II URAIAN TEORITIS | 5 |
| 2.1 PENGERTIAN PERSEPSI | 5 |
| 2.1.1 PROSES TERJADINYA PERSEPSI..... | 6 |
| 2.1.2 FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERSEPSI..... | 7 |
| 2.2 PENGERTIAN PERSEPSI SISWA | 9 |
| 2.3 MEDIA PEMBELAJARAN | 11 |
| 2.4 KEGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN | 13 |
| 2.5 FUNGSI DAN MANFAAT PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN | 16 |
| 2.6 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS <i>MOBILE LEARNING</i> | 18 |
| 2.8 STRATEGI <i>E-LEARNING</i> | 21 |
| 2.7 KEUNTUNGAN DAN KEKURANGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELEJARAN ONLINE..... | 24 |
| 2.7.1 KEUNTUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE..... | 24 |

| | |
|---|--------------|
| 2.7.2 KEKURANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE | 25 |
| 2.9 APLIKASI RUANGGURU..... | 26 |
| 2.10 PEMBELAJARAN ALTERNATIF | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| 3.1 JENIS PENELITIAN | 35 |
| 3.2 KERANGKA KONSEP | 35 |
| 3.3 DEFINISI KONSEP | 36 |
| 3.4 KATEGORISASI | 37 |
| 3.5 NARASUMBER | 38 |
| 3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA..... | 38 |
| 3.7 TEKNIK ANALIS DATA..... | 39 |
| 3.8 WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN | 39 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 40 |
| 4.1 HASIL PENELITIAN | 40 |
| 4.2 PEMBAHASAN | 55 |
| BAB V PENUTUP | 58 |
| 5.1 SIMPULAN | 58 |
| 5.2 SARAN | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 60 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------|----|
| GAMBAR 1..... | 30 |
| GAMBAR 2 | 30 |
| GAMBAR 3..... | 30 |
| GAMBAR 4..... | 31 |
| GAMBAR 5..... | 36 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Di abad ke-21 ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah menjadi hal yang lumrah bagi masyarakat di dunia. Semua informasi dapat diakses dengan mudah seolah-olah informasi itu hanyalah berada di ujung jari. Perkembangan teknologi gadget seperti smartphone dan laptop semakin memudahkan orang memanfaatkan internet untuk mendapatkan semua kebutuhannya secara online. Generasi yang memanfaatkan TIK tersebut seringkali dinamakan dengan generasi milenial. Wikipedia mendefinisikan generasi/kaum milenial adalah generasi muda yang terlahir antara tahun 1980an sampai 2000an di mana dunia modern dan teknologi canggih diperkenalkan publik. Indonesia juga tak ketinggalan memiliki generasi milenial. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang yang menempatkan Indonesia sebagai negara pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat dengan sedikitnya 49,5 persen pengguna internet berusia 19-34 tahun. Rata-rata mereka menghabiskan waktu di depan layar perangkat mobile sekitar tiga jam sehari.

Generasi milenial yang sebagian besar merupakan pelajar SMA tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget mereka sehingga dapat dikatakan bahwa mereka ketergantungan terhadap teknologi. Bagi mereka, teknologi di

genggaman tangan bisa diibaratkan seperti udara dan air. Mereka tidak akan bisa hidup dengan baik jika tidak didampingi teknologi. Mereka merasa kalau teknologi membuat mereka mudah terhubung satu sama lain dan mudah mengakses berbagai informasi penting setiap hari. Hal tersebut pada akhirnya mempengaruhi motivasi belajar mereka di sekolah. Sementara itu, Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah masih banyak menggunakan model konvensional yang lebih dikenal dengan *Teacher Centered Learning* (TCL) sehingga model tersebut dirasa membosankan bagi pelajar masa kini. Akibatnya, banyak pelajar masa kini sulit memahami pelajaran yang dipelajari di sekolah dan kemudian sampai di rumah mereka kembali sibuk dengan gadget-nya masing-masing dan melupakan topik pelajaran yang telah dipelajari di sekolah.

Teknologi dalam pendidikan berperan dalam memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran terlebih lagi untuk para peserta didik yang kesulitan dalam memahami pelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Belajar di luar kelas dapat dilaksanakan secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai media. Media yang dapat dimanfaatkan antara lain: video pembelajaran, ebook, VCD, komputer, internet, televisi, radio, dan media lainnya.

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan. Ruangguru telah memiliki lebih dari 15 juta pengguna serta mengelola 300.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Ruangguru mengembangkan berbagai layanan belajar berbasis teknologi, termasuk layanan kelas virtual, *platform ujian online*, video

belajar berlangganan, *marketplace* les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses di bawah 30 tahun melalui *Forbes 30 under 30* untuk sektor teknologi konsumen di Asia. Di tahun 2019, mereka mendapat penghargaan sebagai *Emerging Entrepreneur* dari *Ernst & Young*. Ruangguru juga percaya bahwa teknologi memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang berkualitas. Di mana pun mereka berada, Ruang guru dapat membantu proses belajar siswa tanpa batasan ruang dan waktu. Kami juga meyakini bahwa teknologi dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu juga biaya yang digunakan relative murah dibanding siswa les pada bimbingan biasa.

Tujuan penulis memilih judul “Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas Terhadap Aplikasi Ruangguru Sebagai Pembelajaran Alternatif” adalah karena di abad ke-21 ini peran teknologi informasi dan komunikasi sangat sering digunakan. Di dalam penelitian ini penulis akan memaparkan tentang persepsi siswa sekolah menengah atas tentang penggunaan Ruangguru, manfaat yang dapat diperoleh dan juga tujuan dari siswa-siswi dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online tersebut. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui wawancara kepada siswa-siswi sekolah menengah atas.

1.2 PEMBATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah yang akan diuraikan hanya dalam persepsi siswa-siswi sekolah menengah atas terhadap pemakaian pembelajaran berbasis online atau yang dikenal aplikasi ruangguru. Penelitian ini dikhususkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Medan yang duduk dikelas XI. Hal-hal lain yang tidak bersangkutan tidak akan diuraikan dalam penelitian ini.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, inti permasalahan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui “Bagaimana Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas Terhadap Aplikasi Ruangguru Sebagai Pembelajaran Alternatif”.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Dengan penelitian ini penulis bermaksud untuk menunjukkan manfaat dan tujuan dari siswa-siswi dalam memakai aplikasi ruangguru, sehingga siswa-siswi dapat lebih bijak dalam menerima informasi berupa pengetahuan.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Aspek Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa program studi ilmu komunikasi sehingga dapat memperkaya khasanah penelitian dan sumber bacaan khususnya dalam studi analisis semiotika.

2. Aspek Praktis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat apa yang dapat di capai dari penggunaan pembelajaran online.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 PENGERTIAN PERSEPSI

Umumnya istilah persepsi digunakan dalam bidang psikologi. Secara terminologi pengertian persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pengindraan. Sedangkan dalam kamus besar psikologi, persepsi diartikan sebagai suatu proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indra-indra yang dimiliki sehingga ia menjadi sadar akan segala sesuatu yang ada dilingkungannya. Menurut Asrori (2009:21) pengertian persepsi adalah proses individu dalam menginterpretasikan, mengorganisasikan dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan di mana individu itu berada yang merupakan hasil dari proses belajar dan pengalaman. Dalam pengertian persepsi tersebut terdapat dua unsur penting yakni interpretasi dan pengorganisasian. Interpretasi merupakan upaya pemahaman dari individu terhadap informasi yang diperolehnya. Sedangkan perorganisasian adalah proses mengelola informasi tertentu agar memiliki makna.

Selain itu pengertian persepsi kamus ilmiah adalah pengamatan, penyusunan, dorongan-dorongan dalam kesatuan-kesatuan, hal mengetahui, melalui indra, tanggapan dan daya memahami. Oleh karena itu, kemampuan manusia untuk membedakan, mengelompokkan dan memfokuskan yang ada di lingkungan mereka disebut sebagai kemampuan untuk mengorganisasikan, pengamatan atau

persepsi. Persepsi adalah sekumpulan tindakan mental yang mengatur implus-impuls sensorik menjadi suatu pola bermakna.

Kemampuan persepsi adalah sesuatu yang sifatnya bawaan dan berkembang pada masa yang sangat dini. Meskipun kebanyakan kemampuan persepsi bersifat bawaan, pengalaman juga menaikkan peran penting. Kemampuan bawaan tidak akan bertahan lama karena sel-sel dalam saraf mengalami kemunduran, berubah, atau gagal membentuk jalur saraf yang layak. Secara keseluruhan, kemampuan persepsi kita ditanamkan dan tergantung pada pengalaman.

2.1.1 PROSES TERJADINYA PERSEPSI

Proses Terjadinya Persepsi Menurut Hamka (2002:81), proses terjadinya melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap pertama, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses kealaman atau proses fisik, yaitu proses ditangkapnya suatu stimulus (objek) oleh panca indera.
- b. Tahap kedua, merupakan tahap yang dikenal dengan proses fisiologis, yaitu proses diteruskannya stimulus atau objek yang telah diterima alat indera melalui saraf- saraf sensoris ke otak.
- c. Tahap ketiga, merupakan proses yang dikenal dengan nama proses psikologis, yaitu proses dalam otak, sehingga individu mengerti, menyadari, menafsirkan dan menilai objek tersebut.
- d. Tahap keempat, merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan, gambaran atau kesan.

Menurut Walgito (2010:102), proses terjadinya persepsi diawali dari suatu objek yang menimbulkan stimulus, kemudian stimulus tersebut mengenai alat indera atau reseptor. Proses ini dinamakan proses kealaman atau proses fisik. Setelah melawati proses fisik, stimulus yang diterima alat indera tersebut diteruskan oleh saraf sensori ke otak. Proses ini dinamakan proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa saja yang dilihat, apa yang didengar, atau apa yang diraba. Proses yang terjadi di otak ini disebut sebagai proses psikologis. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi yang sebenarnya. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk. Selain itu Walgito juga menjelaskan secara lebih rinci bahwa proses persepsi berakhir pada proses psikologis yang merupakan interpretasi dari objek yang diterima.

2.1.2 FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERSEPSI

- a. Diri yang bersangkutan. Apabila seseorang melihat dan berusaha memberikan interpretasi tentang apa yang dilihat. Karakteristik individu yang turut berpengaruh antara lain sikap, motif, kepentingan, pengalaman, dan harapan.
- b. Sasaran persepsi yang mungkin berupa orang, benda atau peristiwa. Sasaran ini berpengaruh antara persepsi.
- c. Faktor situasi. Persepsi harus dilihat secara kontekstual yang artinya bahwa dalam situasi mana persepsi itu timbul perlu mendapat perhatian. Situasi merupakan faktor yang turut berperan dalam menumbuhkan persepsi.

Menurut David Krech dan Richard s. Krutch dalam Rakhmat (2007:51), persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor fungsional berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, dan hal-hal lain yang bersifat personal, seperti proses belajar, cakrawala dan pengetahuannya, latar belakang budaya, pendidikan yang kesemuanya diwarnai oleh nilai kepribadiannya. Faktor-faktor fungsional lazim disebut sebagai kerangka rujukan (*frame of reference*). Kerangka rujukan ini mempengaruhi bagaimana orang memberi makna pada pesan yang diterimanya atau mempersepsikannya.

Sementara itu faktor struktural adalah faktor yang datang dari luar individu, dalam hal ini adalah stimulus dan lingkungan. Agar stimulus dapat disadari oleh individu, stimulus harus cukup kuat karena pada suatu waktu individu menerima bermacam- macam stimulus. Dengan kata lain stimulus diperhatikan karena memiliki sifat- sifat yang menonjol, antara lain gerakan, intensitas stimuli, hal- hal yang baru, dan perulangan Rakhmat (2007:52).

Menurut Robbins dan Judge dalam Wibowo (2013:60), persepsi dibentuk oleh tiga faktor yaitu:

- 1) *Perceiver*, orang yang memberikan persepsi
- 2) *The object* atau *the target*, orang atau objek yang menjadi sasaran persepsi
- 3) *The situation*, keadaan pada saat persepsi dilakukan.

Faktor *Perceiver* mengandung komponen *attitudes* (sikap), *motives* (motif), *interest* (minat atau kepentingan), *experience* (pengalaman), dan *expectation* (harapan). Faktor target mengandung komponen *novelty* (sesuatu yang baru), *motion* (gerakan), *sounds* (suara), *size* (ukuran), *background* (latar belakang),

proximity (kedekatan), dan *similarity* (kesamaan). Sedangkan faktor situasi mengandung komponen *time* (waktu), *work setting* (pengaturan kerja), dan *social setting* (pengaturan sosial).

2.2 PENGERTIAN PERSEPSI SISWA

Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 telah dijelaskan bahwa peserta didik (siswa) adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Selain itu peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Peserta didik memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan; otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil penginderaan ke dalam memori yang kompleks; dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari. Dari definisi dan pengertian persepsi dan pengertian siswa, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari persepsi siswa adalah proses pada diri siswa dalam mengorganisasikan dan menginterpretasikan kesan yang diterima oleh panca indera (melihat, mendengar, membau, merasa dan meraba) untuk memberi arti pada lingkungan di sekolah termasuk saat proses pembelajaran berlangsung.

Peran siswa sebagai subjek dan objek dalam pembelajaran sangat sentral dalam dunia pendidikan, karena jika tidak ada siswa maka dapat dikatakan tidak ada proses pembelajaran. Proses terjadinya persepsi siswa didapat ketika siswa berada di lingkungan sekolah baik ketika proses pembelajaran berlangsung

maupun tidak. Persepsi siswa sendiri merupakan proses perlakuan siswa terhadap informasi tentang suatu objek dalam hal ini baik kegiatan di dalam maupun di luar kegiatan yang ada di sekolah melalui pengamatan dengan indra yang dimiliki, sehingga siswa dapat memberi arti serta menginterpretasikan objek yang diamati.

Noeng Muhadjir dalam Arif Rahman (2009:105) mengemukakan pada hakikatnya pendidikan selalu berlangsung dengan melibatkan pihak-pihak sebagai aktor penting yang ada di dalam aktivitas pendidikan, aktor penting tersebut adalah subjek yang memberi disebut pendidik, sedangkan subjek yang menerima disebut peserta didik.

Istilah peserta didik pada pendidikan formal di sekolah jenjang dasar dan menengah dikenal dengan nama anak didik atau siswa. Siswa merupakan subjek yang menerima apa yang disampaikan oleh guru. Sosok siswa umumnya merupakan sosok anak yang membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa tumbuh dan berkembang ke arah kedewasaan. Dengan demikian siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui pendidikan.

Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berkepribadian, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri.

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama.

Setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian. Dalam proses belajar mengajar, karakteristik para siswa sangat perlu diperhitungkan lantaran dapat mempengaruhi jalannya proses dan hasil pembelajaran siswa yang bersangkutan.

Persepsi siswa merupakan proses perlakuan siswa terhadap informasi tentang suatu objek yang berlaku dalam lingkungan sekolah khususnya dalam ruangan kelas melalui pengamatan dengan indra yang dimiliki, sehingga siswa dapat memberi arti serta menginterpretasikan objek yang diamati.

2.3 MEDIA PEMBELAJARAN

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Jadi, secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar pada siswa atau peserta didik.

Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Media pembelajaran bisa juga diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara siswa dan guru untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya

kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Ada beberapa contoh dan jenis media pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- b. Media Audio: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- c. *Projected Still Media*: slide, over head projektor (OHP), In Focus dan sejenisnya
- d. *Projected motion media*: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR,) komputer dan sejenisnya

Namun yang perlu dicatat adalah, kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

2.4 KEGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran sekarang ini telah menjadi bagian yang sangat vital dalam proses belajar mengajar. Hampir pada setiap pembelajaran dapat kita temui penggunaan media pembelajaran. Tidak mengherankan karena memang media pembelajaran sangat membantu baik bagi guru maupun siswa atau peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat.

Ketergantungan proses belajar mengajar terhadap media pembelajaran bukanlah sesuatu yang buruk, justru pemanfaatan media pembelajaran dalam

proses belajar mengajar ini banyak memberikan efek yang positif. Tentunya agar media pembelajaran dapat memberikan efek yang positif dan berdaya guna harus diperhatikan banyak hal agar pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Kegunaan Media dalam Pembelajaran Beberapa kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran, berikut kegunaan media dalam pembelajaran menurut Miarso (2009:458), adalah :

- a) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal;
- b) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para mahasiswa atau peserta didik;
- c) Media dapat melampaui batas ruang kelas, karena banyak hal yang tak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh siswa;
- d) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara mahasiswa atau pesertadidik dan lingkungannya;
- e) Media menghasilkan keseragaman pengamatan;
- f) Media membangkitkan keinginan dan minat baru;
- g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar;
- h) Media memberikan pengalaman yang integral/meyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak;
- i) Media memberikan kesempatan kepada mahasiswa atau pesertadidik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri;

- j) Media meningkatkan kemampuan keterbatasan baru (new literacy), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambing yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan;
- k) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkannya kesadaran akan dunia sekitar;
- l) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri dosen maupun mahasiswa.

Media pembelajaran memberikan sumbangsing langsung terhadap proses belajar mengajar. Efek yang ditimbulkan pun juga dapat dirasakan secara langsung, dimana siswa atau peserta didik dapat secara langsung terlihat perkembangan belajarnya ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran harus direncanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Ini bertujuan agar media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik dan tidak menimbulkan efek negatif bagi guru, siswa, maupun proses belajar mengajar itu sendiri. Perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik akan membuat media pembelajaran berguna bukan hanya untuk pembelajaran saat itu saja, namun juga untuk pembelajaran dimasa mendatang.

2.5 FUNGSI DAN MANFAAT PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Wina sanjaya (2006:169-171) Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin berkurang, karena siswa kurang diajak berfikir dan menghayati pesan yang disampaikan, padahal untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis.

Namun, pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukan sesuatu yang mudah bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari langsung oleh siswa. Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan film. Televisi atau Gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi konkret.

Memerhatikan penjelasan di atas, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa- peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat mebjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Atau, bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu- kupu, proses perkembangan bayi dalam rahim dari mulai sel telur dibuahi hingga menjadi

embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga dalam pelajaran IPS guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan dan lain sebagainya.

b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pemberlajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah di pahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan alat- alat perang, berbagai binatang buas, benda- benda langir, dan lain sebagainya. Untuk menampilkan objek tersebut guru dapat memanfaatkan film slide, foto- foto, atau gambar. Benda- benda yang kecil, misalkan, bakteri, jamur, virus, dan lain sebagainya. Untuk mempelajari objek tersebut dapat memanfaatkan mikroskop atau microprojektor.

c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

Dari beberapa fungsi diatas, maka media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

Pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

Kedua, media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta. Dalam kondisi ini media dapat berfungsi untuk:

1. Menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa kedalam kelas
2. Memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat mata telanjang, seperti sel-sel butir darah/ molekul bakteri dan sebagainya
3. Mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambay sehingga dapat dilihat dalam waktu yang lebih cepat
4. Memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat
5. Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks
6. Memperjelas bunyi- bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga.

2.6 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE LEARNING*

Kemajuan dalam bidang pendidikan salah satunya ditandai dengan proses pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru. Permasalahan tersebut menuntut para ahli untuk mengembangkan pembelajaran yang berimplikasi pada pembelajaran yang berpusat pada siswa atau peserta didik. Salah satu model yang mengarah pada siswa adalah *mobile learning*. Sistem *mobile learning* merupakan

suatu bentuk implementasi teknologi yang ditujukan untuk membatu proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik atau digital dan pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer berbasis *web* dalam situs internet. Pada dasarnya *mobile learning* mengandung pengertian dan memberikan dampak memperluas peran, cakrawala, dan memberikan jangkauan proses mengajar seperti biasanya. Aplikasi *mobile learning* ini dapat memfasilitasi aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses maupun informal. Selain juga memfasilitasi kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, Video, DVD, televisi, HP, PDA, dan lain sebagainya Darmawan (2012:67).

Pembelajaran media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen yang lain, yaitu: sumber informasi, informasi dan penerima informasi. Seandainya satu dari empat komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi. Sementara itu, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Aripurnamayana (2012) mendefinisikan *mobile learning* sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu. Istilah *mobile learning (m-learning)* sendiri mengacu kepada penggunaan perangkat IT genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. *M-*

learning merupakan pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapan-pun dan di manapun. Hal ini akan membantu para pembelajar untuk meningkatkan perhatiannya pada materi pembelajaran, membuat para pembelajar meresapi materi pembelajaran serta dapat mendorong motivasi pembelajaran untuk terus belajar sepanjang hidup.

Lebih lanjut *m-learning* akan menjadi cukup pesat dan semakin banyak digunakan dalam jangka waktu dekat. Hal ini didukung oleh beberapa faktor antara lain:

- Gadget yang beredar semakin banyak, murah dan canggih;
- Pengguna gadget bertumbuh lebih banyak dari pengguna komputer;
- Perkembangan teknologi wireless/seluler (2G; 2,5G; 3G);
- Tuntutan kebutuhan konsumen. Kehadiran *m-learning* memang tidak akan bisa menggantikan *e-learning* (*electronic learning*) yang biasa apalagi menggantikan/ pembelajaran dengan tatap muka dalam kelas (Purbasari dkk, 2012).

Kehadiran *m-learning* ini ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada sertamemberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. Hal ini tentu dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran bagi siswa.

2.7 STRATEGI *E- LEARNING*

Strategi penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari mahasiswa atas materi yang diajarkan; meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa; meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa; meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dengan perangkat biasa sulit untuk dilakukan; memperluas daya jangkau proses belajar-mengajar dengan menggunakan jaringan komputer, tidak terbatas pada ruang dan waktu. Untuk mencapai hal-hal tersebut di atas, dalam pengembangan suatu aplikasi *e-learning* perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja; memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan; memperhatikan teknik evaluasi kemajuan mahasiswa dan penyimpanan data kemajuan mahasiswa.

Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (*e-learning*), yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (“jaringan” dalam uraian ini dibatasi pada penggunaan internet. Jaringan dapat saja mencakup LAN atau WAN).
- b. Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya CD - ROM, atau bahan cetak, dan tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

Ada beberapa strategi pengajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi *e-learning* adalah sebagai berikut :

1. *Learning by doing*. Simulasi belajar dengan melakukan apa yang hendak dipelajari; contohnya adalah simulator penerbangan (*flight simulator*), dimana seorang calon penerbang dapat dilatih untuk melakukan penerbangan suatu pesawat tertentu seperti ia berlatih dengan pesawat yang sesungguhnya.
2. *Incidental learning*. Mempelajari sesuatu secara tidak langsung. Tidak semua hal menarik untuk dipelajari, oleh karena itu dengan strategi ini seorang mahasiswa dapat mempelajari sesuatu melalui hal lain yang lebih menarik, dan diharapkan informasi yang sebenarnya dapat diserap secara tidak langsung. Misalnya mempelajari geografi dengan cara melakukan “perjalanan maya” ke daerah- daerah wisata.
3. *Learning by reflection*. Mempelajari sesuatu dengan mengembangkan ide/gagasan tentang subyek yang hendak dipelajari. Mahasiswa didorong untuk mengembangkan suatu ide/gagasan dengan cara memberikan informasi awal dan aplikasi akan “mendengarkan” dan memproses masukan ide/gagasan dari mahasiswa untuk kemudian diberikan informasi lanjutan berdasarkan masukan dari mahasiswa.
4. *Case-based learning*. Mempelajari sesuatu berdasarkan kasus-kasus yang telah terjadi mengenai subyek yang hendak dipelajari. Strategi ini tergantung kepada narasumber ahli dan kasus-kasus yang dapat dikumpulkan tentang materi yang hendak dipelajari. Mahasiswa dapat

mempelajari suatu materi dengan cara menyerap informasi dari narasumber ahli tentang kasus-kasus yang telah terjadi atas materi tersebut.

5. *Learning by exploring*. Mempelajari sesuatu dengan cara melakukan eksplorasi terhadap subyek yang hendak dipelajari. Mahasiswa didorong untuk memahami suatu materi dengan cara melakukan eksplorasi mandiri atas materi tersebut. Aplikasi harus menyediakan informasi yang cukup untuk mengakomodasi eksplorasi dari mahasiswa. Mempelajari sesuatu dengan cara menetapkan suatu sasaran yang hendak dicapai (*goal-directed learning*). Mahasiswa diposisikan dalam sebagai seseorang yang harus mencapaitujuan/sasaran dan aplikasi menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam melakukan hal tersebut. Mahasiswa kemudian menyusun strategi mandiri untuk mencapai tujuan tersebut.

Memasuki era globalisasi (era digital) di abad 21, sangat diperlukan suatu paradigma baru dalam sistem pendidikan dunia, dalam rangka mencerdaskan sumber daya manusia. Oleh UNESCO dengan merekomendasikan “empat pilar pembelajaran” untuk memasuki era globalisasi atau era digital ini., bahwa program pembelajaran hendaknya mampu memberikan kesadaran masyarakat agar mau dan mampu. Bahan belajar yang dipilih mampu memberikan suatu pekerjaan alternatif kepada peserta didik (*learning to do*) dan mampu memberikan mampu memberikan motivasi untuk belajar dalam era digital sekarang ini dan masa mendatang (*learning to be*). Pembelajaran di era digital ini tidak cukup hanya suatu keterampilan untuk dirinya sendiri melainkan tercakup didalamnya

suatu ketrampilan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dengan suatu semangat kesamaan dan kesejajaran (*learning to live together*) Anwar (2004:5)

2.8 KEUNTUNGAN DAN KEKURANGANMENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE

2.8.1 Keuntungan Media Pembelajaran Online

a. Media yang Bervariasi

Internet merupakan sarana serba guna yang memberikan informasis kepada siswa atau peserta didik diseluruh dunia. Situs- situs interner berisi media yang bervariasi, contohnya teks, grafik, animasi, video, *software* yang bisa di download.

b. Informasi yang *Up To Date*

Sampai saat ini, para siswa atau peserta didik terbatas pada sumber-sumber yang ada di kelas maupun fasilitas sekolahnya. Sekarang, dengan kemampuan untuk menghubungkan kesumber- sumber di komunitas dan diseluruh dunia, membuka pandangan baru mengenai pengajaran dan pembelajaran. Siswa atau peserta didik bisa mengakses perpustakaan dan data base dengan baik di luar batasan lokal, ini memperluas cakrawala yang lebih kecil dan sekolah pedesaan dan partisipasi individu dalam *home schooling*.

c. Navigasi

Keuntungan utama dari ini adalah dapat untuk bergerak dengan mudah dalam dan antar dokumen. Dengan menekan tombol atau mengklik dari *mouse*,

pengguna bisa mencari berbagai macam dokumen di berbagai lokasi tanpa bergerak dari tempatnya.

d. Bertukar Ide

Siswa bisa terlibat dalam “percakapan” dengan para ahli di bidang studi tertentu. Kemudian, mereka dapat berpartisipasi dalam aktivitas yang memungkinkan untuk bertukar ide dengan siswa lain, bahkan mereka yang tinggal di luar negeri.

e. Komunikasi yang Nyaman

E-mail memungkinkan orang- orang diberbagai lokasi untuk berbagi ide, semahalnya mereka lakukan di telepon sekarang, tanpa memainkan “tag telepon” begitu umumnya di kalangan orang sibuk. Pengguna bisa “bercakap” satu sama lain di waktu yang berbeda dan meresponnya sesuai kenyamanan mereka masing- masing. Rekaman yang ditukar juga bisa disimpan.

f. Biaya Murah

Biaya *hardware*, *software*, waktu telepon, dan servis telekomunikasi murah dan terjangkau.

2.8.2 Kekurangan Online Learning

a. Umur Materi Yang Tidak Pantas

Salah satu hal yang menjadi keprihatinan beberapa topik dalam jaringan komputer, umumnya di internet, ialah tidak cocoknya materi tersebut untuk siswa sekolah dasar. Iklan tembakau dan alkohol di internet bisa ditampilkan bersama permainan dan musik yang bisa dinikmati anak- anak.

b. Hak Cipta

Karena informasi begitu mudah untuk diakses, hal itu juga sangat sederhana untuk seorang individu untuk secepatnya mendownload sebuah berkas dan dengan membuat beberapa perubahan, ia bisa mengerjakan tugasnya tanpa bersusah- payah lagi.

c. Pertumbuhan Yang Belum Pernah Terjadi Sebelumnya

Diperkirakan setiap harinya ribuan situs baru diunggah ke internet. Pertumbuhan ini membuat penemuan informasi jadi sangat sulit. Untuk membantu dalam pencarian informasi. Beberapa perusahaan komersial dan universitas menyediakan mesin pencari dengan mengikuti link web dan menampilkan hasil yang sesuai dengan pertanyaan anda.

d. Pendukung

Dukungan teknis yang baik mesti tersedia. Tanpa dukungan dan manajemen yang bijaksana tersebut, sebuah jaringan komputer akan cepat mati. Untuk itu teknis supervisor diperlukan untuk mengatur dan menjaga jaringan,

e. Akses

Baik dengan cara sistem tertanam atau nirkabel atau modem, semua pengguna harus mempunyai cara untuk menghubungkan ke jaringan.

2.9 APLIKASI RUANGGURU

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimiliki aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi users. Selain itu menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengelola data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan dan mengerjakan tugas khusus dari pengguna.

Dengan semakin berkembangnya *m-learning*, siswa tidak perlu lagi harus datang ke lokasi bimbel dua atau tiga kali seminggu. Mereka bisa belajar kapanpun mereka mau setiap mereka membawa laptop atau *smartphone*. Fenomena tersebut dinamakan dengan bimbingan belajar online (bimbel online). Pelajaran yang siswa dapatkan di sekolah dapat dipelajari lewat bimbel online ini. Kurikulum yang sudah disiapkan oleh pemerintah yang biasanya diaplikasikan di dalam sekolah juga ada di bimbel online. Kini jasa bimbel online semakin marak tidak di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Maka dari itu, banyak sekali orang-orang yang berinisiatif untuk membuat jasa bimbel online dengan tutor atau guru berkompetensi tinggi serta pengalaman dan jam terbang yang tinggi. Beberapa aplikasi bimbel online yang terkenal di luar negeri bahkan mendunia seperti Khan Academy, BYJU, Descomplica dan Yuanfudao sedangkan aplikasi online yang populer antara lain adalah quipper video, zenius.net dan ruangguru.

Ruangguru memiliki misi untuk menyediakan dan memperluas akses terhadap pendidikan berkualitas melalui teknologi untuk semua siswa, kapan saja dan dimana saja. Ruangguru percaya bahwa pendidikan adalah hak setiap manusia. Ruangguru juga meyakini bahwa pendidikan adalah tiket untuk masa depan yang lebih baik. Maka dari itu, Ruangguru bertujuan untuk menyediakan layanan pendidikan dan materi pembelajaran dari guru-guru terbaik di Indonesia,

yang bisa diakses oleh seluruh siswa dimana saja mereka berada dengan biaya yang terjangkau. Ruangguru juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan tambahan penghasilan bagi guru di Indonesia. Ruangguru percaya, dengan meningkatnya kualitas guru, maka mutu pendidikan di Indonesia juga akan menjadi lebih baik.

Ruangguru juga percaya bahwa teknologi memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang berkualitas. Di mana pun mereka berada, Ruangguru dapat membantu proses belajar siswa tanpa batasan ruang dan waktu. Ruangguru juga meyakini bahwa teknologi dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien. Ruangguru bertekad untuk terus mengembangkan layanannya serta berkolaborasi dengan berbagai pihak guna mencapai tujuan-tujuan Ruangguru.

Aplikasi Ruangguru adalah aplikasi belajar dengan solusi belajar terlengkap untuk segala kesulitan belajar. Di aplikasi ini, kita bisa memahami materi lebih mudah dengan video, kuis, infografis, konsultasi soal dan materi yang sulit dengan tutor secara online, memesan guru privat (bukan hanya guru akademis tapi juga non- akademis), serta mengikuti *tryout* UN, SBMOTN, dan ujian lainnya.

Fitur yang tersedia pada Aplikasi Ruangguru antara lain:

a. Ruangbelajar

Adalah tempat untuk belajar mandiri online lewat misi- misi belajar (*learning journey*) yang terdiri dari ribuan video, rangkuman infografis, serta ribuan kuis dan latihan soal untuk masing- masing sub- topik pelajaran. Selain itu, juga bisa

memantau perkembangan belajar secara langsung setiap harinya melalui *raport* ruangbelajar.

b. Digitalbootcamp

Adalah bimbel online pendukung segala persiapan belajar mulai dari kelas VI SD sampai dengan kelas XII SMA hingga SBMPTN. Disini, akan dapat berbagai fasilitas belajar lengkap, mulai dari grup chat mata pelajaran dengan kakak tutor *stanby* yang akan membantu belajar, modul belajar, *tryout online*, dan fasilitas belajar seru lainnya baik di app maupun diluar app Ruangguru.

c. Ruangles

Tingkatkan kemampuan secara akademik maupun non- akademik dengan memesan guru privat yang berpengalaman di bidangnya untuk datang dan mengajar dirumah. Semua diatur sesuai keinginan.

d. Ruanglesonline

Bisa konsultasi secara online dengan via aplikasi *live chat*, tutor ruanglesonline akan membantu membahas semua soal maupun pertanyaan dalam hitungan menit.

e. Ruanguji

Adalah tempat untuk mengukur kesiapan mengikuti ujian dengan mengerjakan *tryout*. Tidak hanya ujian nasional, juga bisa menemukan soal SBMPTN, UTS, UAS, dan UKG. Selesai mengerjakan, bisa langsung mendapatkan pembahasan, analisis topil kelemahan dan peringkat.



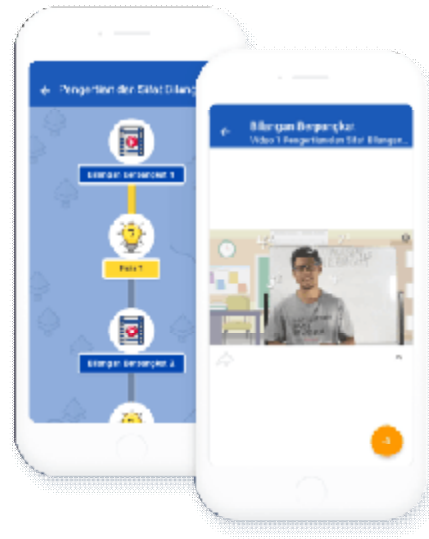
Gambar 1 : Logo Aplikasi Ruangguru



Gambar 2: Aplikasi Ruangguru



Gambar 3: Aplikasi Ruangguru



Gambar 4 :Aplikasi Ruangguru

2.10 PEMBELAJARAN ALTERNATIF

Saat ini masyarakat memasuki pendidikan abad ke-21 yang butuh satu paradigma baru. Memasuki era industri ke 4 dengan fenomena generasi Z-Milenial menjadi satu realitas tak terbantahkan zaman ketika revolusi digital 30 tahun terakhir membentuk lompatan produksi massal. Secara otomatis orang terhubung dengan *mobile, gadget* dengan akses tak terbatas, memungkinkan data mudah dibajak pihak ke 2 dan tidak ada lagi privasi.

Dinamika abad ke-21 pengetahuan, kreativitas, dan inovasi menjadi penting. Kecepatan dan ketangkasan menjadi faktor utama. Dalam konteks pembelajaran masa kini, perlu adanya pembelajaran yang inovatif dan *multiple intelligences* karena pembelajaran tatap muka lambat laun akan tereduksi. Pembelajaran inovatif ini meliputi proses humanisasi, pembebasan, pemilihan potensi siswa, adaptif, membangun keseimbangan, pengembangan personalitas, kapabilitas,

interaksi secara intens, dan dinamis. Setiap siswa atau peserta didik masing-masing mempunyai gaya dan cara belajar yang berbeda, perkembangan dan pengembangan potensi mereka tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Menurut Faizah (2010) bimbingan belajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah belajar yang dihadapi siswa, sehingga tercapai tujuan belajar yang diinginkan. Menurut Safrudin (2014) bimbingan belajar adalah suatu bantuan kepada siswa dalam memecahkan kesulitan dalam belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Tarwiah (2012) bimbingan belajar dijabarkan melalui empat hal yaitu strategi pembelajaran, konsultasi belajar, pemecahan masalah dan evaluasi perkembangan belajar. Thahir dan Hidriyanti (2017) layanan bimbingan yang memungkinkan para peserta didik secara memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan wawancara dengan murid-murid SMA yang pernah mengikuti lembaga bimbingan belajar, Novandhika (2013) menyatakan bahwa lembaga bimbingan belajar memiliki perbedaan dengan sekolah. Misalnya, segi durasi kegiatan pembelajaran, lembaga bimbingan belajar memiliki durasi yang lebih pendek dari pada sekolah pada umumnya, dan segi pemberian materi juga dapat dilihat perbedaannya. Pada kegiatan belajar, peserta didik diajarkan cara-cara (misalkan saja rumus) yang tidak diajarkan di sekolah, yang notabene lebih

mudah dicerna oleh memori peserta didiknya. Suherman (2010) menyatakan bahwa fungsi bimbingan belajar adalah:

- 1) Fungsi pencegahan (*preventive function*), yaitu bimbingan belajar berupaya untuk mencegah atau mereduksi kemungkinan timbulnya masalah;
- 2) Fungsi penyaluran (*distributive function*) yang berarti menyediakan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan bakat dan minat sehingga mencapai hasil belajar yang sesuai dengan kemampuannya;
- 3) Fungsi penyesuaian (*adjustive function*) yaitu membantu siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan;
- 4) Fungsi perbaikan (*remedial function*) melalui pengajaran remedial (*remedial teaching*);
- 5) Fungsi pemeliharaan (*maintenance and development function*) di mana hasil belajar siswa yang dipandang positif harus tetap dipertahankan, atau bahkan harus ditingkatkan agar tidak mengalami kesulitan lagi.

Dari definisi yang diberikan oleh tersebut kita dapat membedakan bahwa bimbingan belajar di sekolah merupakan tugas dari seorang guru dan sifatnya adalah formal sedangkan bimbingan belajar di luar sekolah merupakan bimbingan belajar tambahan yang sifatnya non-format di mana dapat dilakukan oleh orangtua di rumah ataupun melalui lembaga bimbingan belajar (yang biasa dikenal dengan istilah “bimbel”), kursus maupun les privat. Pada awal munculnya, lembaga bimbingan belajar terkenal sebagai lembaga pendidikan yang mengkhususkan diri untuk memberikan pengetahuan bagi siswa kelas tiga SMA yang akan mengikuti

ujian masuk Perguruan Tinggi Negeri (PTN). Munculnya lembaga bimbingan belajar didorong juga oleh adanya peraturan mengenai ujian untuk masuk ke perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta yang ada di Indonesia. Seiring berjalannya waktu, lembaga bimbingan belajar tidak hanya menawarkan jasa bagi siswa kelas tiga SMA saja melainkan juga program-program belajar secara intensif, reguler, dan privat bagi siswa SD, SMP dan SMA untuk semua kelas.

Bimbingan belajar adalah suatu tempat yang dibuat khusus untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sekolah. Bimbingan belajar biasanya diperuntukkan bagi mereka yang membutuhkan pelajaran tambahan selain di sekolah. Materi yang disajikan di sebuah bimbingan belajar biasanya kepanjangan tangan dari materi yang di dapat di sekolah. Bedanya, bimbingan belajar lebih menitik beratkan pada trik-trik mengerjakan soal pelajaran tertentu. Siswa yang masuk ke sebuah bimbingan belajar akan selalu disajikan materi pembahasan soal. Dia dibimbing mengerjakan soal dengan cepat. Bimbingan belajar cocok bagi siswa yang membutuhkan waktu tambahan di luar pelajaran sekolah dengan titik berat pada soal-soal. Bahasa yang lebih mudah, bimbingan belajar tidak memperdulikan proses materi, tapi bagaimana menyelesaikan persoalan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 JENIS PENELITIAN

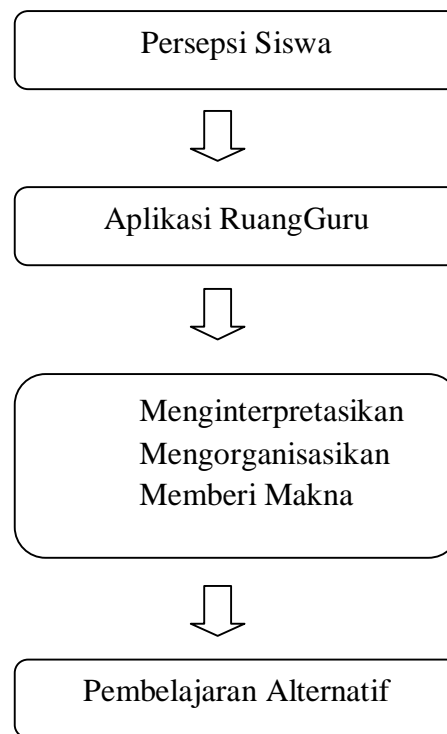
Adapun jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini ialah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Zuriyah (2006:47) penelitian menggunakan metode deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala- gejala, fakta- fakta, atau kejadian- kejadian, secara sistematis dan akurat, mengenai sifat- sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling berhubungan dan menguji hipotesis. Menurut Suryono (2010:1) merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.

Dimana pada konteks penelitian ini, peneliti akan menggambarkan Bagaimana Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Medan Terhadap Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Alternatif.

3.2 KERANGKA KONSEP

Kerangka konseptual menurut Kuncoro (2009:4) adalah pondasi utama dari proyek penelitian, hal ini merupakan jaringan hubungan antar variabel yang secara logis diterangkan, dikembangkan, dan dielaborasi dari perumusan masalah yang telah diidentifikasi melalui proses wawancara.

Konsep utama dalam penelitian ini adalah Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Medan Terhadap Aplikasi Ruangguru Sebagai Pembelajaran Alternatif. Untuk memudahkan penjelasan ini, maka konsep penelitian sebagai berikut :



Gambar 5: Kerangka Konsep

3.3 DEFINISI KONSEP

Definisi konsep adalah penjabaran mengenai kerangka konsep. Untuk memperjelas dan menyederhanakan beberapa konsep uraian teoritis dalam penelitian maka penulis menyederhanakan beberapa konsep tersebut sebagai berikut :

- a. Persepsi Siswa adalah proses pada diri siswa dalam mengorganisasikan dan menginterpretasikan kesan yang diterima oleh panca indera (melihat, mendengar, membahu, merasa dan meraba) untuk memberi arti pada lingkungan di sekolah termasuk saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. *Mobile Learning* adalah suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu.
- c. Aplikasi Ruangguru adalah aplikasi belajar dengan solusi belajar terlengkap untuk segala kesulitan belajar. Di aplikasi ini, kita bisa memahami materi lebih mudah dengan video, kuis, infografis, konsultasi soal dan materi yang sulit dengan tutor secara online, memesan guru privat (bukan hanya guru akademis tapi juga non-akademis), serta mengikuti tryout UN, SBMPTN, dan ujian lainnya.
- d. Pembelajaran Alternatif adalah suatu proses pemberian bantuan kepada siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah belajar yang dihadapi siswa, sehingga tercapai tujuan belajar yang diinginkan.

3.4 KATEGORISASI

Berdasarkan kerangka konsep diatas, lebih lanjut agar teori tersebut jelas penggunaannya maka teori yang ada diterjemahkan kedalam kategorisasi sebagai berikut :

- a) Menginterpretasikan Aplikasi Ruangguru Dan Minat Belajar.

- b) Mengorganisasikan Kemampuan Aplikasi Ruangguru Dalam Menyampaikan Pembelajaran Kepada Siswa.
- c) Memberi Makna Yang Berkaitan Antara Aplikasi Ruangguru Dengan Minat Pembelajaran.

3.5 NARASUMBER

Menurut Andi Prastowo dalam Hakim (2017:152) Informan adalah orang yang bisa memberikan informasi- informasi utama yang dibutuhkan dalam penelitian atau sebagai sasaran penelitian. Dalam konteks ini, informan pada penelitian ini yaitu : Siswa- Siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Medan

3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian deskriptif kualitatif dikenal beberapa teknik atau metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian deskriptif kualitatif terdiri dari pengumpulan data primer yakni dan data sekunder.

Data primer adalah data utama atau data pokok yang digunakan dalam penelitian. Data pokok dapat dideskripsikan sebagai jenis data yang diperoleh langsung dari tangan pertama subjek penelitian atau responden. Data primer melibatkan kontak atau komunikasi langsung antara peneliti dan narasumber.

Data sekunder adalah data pelengkap yang diperoleh tidak melalui tangan pertama, melainkan melalui tangan kedua, ketiga atau seterusnya.

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif menurut Idrus (2009:147) yaitu analisis interaktif. Teknik analisis data kualitatif dengan analisis interaktif melalui tahap sebagai berikut:

1. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan data diri semesta data yang sudah di dapat.
2. Penyajian data adalah proses pengorganisasian untuk memudahkan data untuk di analisis dan di simpulkan.
3. Penarikan kesimpulan, dalam proses ini adalah membuat pernyataan atau kesimpulan secara bulat tentang suatu permasalahan yang diteliti dalam bahasa yang deskriptif dan bersifat interaktif.

3.8 WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menentukan dan mengambil objek atau lokasi penelitiannya di SMAN 2 Medan. Waktu penelitian di mulai dari bulan Februari 2020.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas dan menyajikan deskripsi dari data yang diperoleh melalui hasil penelitian dilapangan melalui metode-metode pengumpulan data yang telah di sebutkan pada bab sebelumnya. Disini peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor dalam Moleong (2010:4), penelitian kualitatif yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang- rang dan perilaku dapat diamati.

Pada penelitian kualitatif peneliti dituntut dapat menggali data berdasarkan apa yang diucapkan, dirasakan, dan dilakukan oleh sumber data. Pada penelitian kualitatif penulis bukan sebagaimana seharusnya apa yang dipikirkan oleh penulis tetapi berdasarkan sebagaimana adanya yang terjadi di lapangan, yang dialami, dirasakan, dan dipikirkan oleh narasumber.

Demikian juga halnya permasalahan yang hendak dijawab pada bab ini adalah Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas Terhadap Aplikasi Ruangguru Sebagai Pembelajaran Alternatif. Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 Februari 2020 yang dilakukan di Sekolah SMAN 2 Medan dengan 5 orang narasumber yang di teliti sebagai berikut:

1) Nama : Putri Dini Agustin
Usia : 16 Tahun
Kelas : XI Mipa 10

1. Menurut pendapat anda apa aplikasi Ruangguru secara pribadi?

Jawab: Menurut saya aplikasi Ruangguru bimbel berbasis online yang memudahkan pengguna untuk mengakses pelajaran- pelajaran disekolah dengan cara yang kreatif dan inovatif.

2. Siapa yang mengenalkan anda pada aplikasi Ruangguru?

Jawab: Selain teman saya juga melihat melalui iklan yang di tayangkan di televisi.

3. Mengapa tertarik menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Kerena mudah mengaksesnya dan dapat belajar dimanapun dan kapanpun selain itu juga tampilan yang beranimasi diberikan Ruangguru tidak membuat bosan dan sangat menarik.

4. Apakah penggunaan aplikasi Ruangguru sudah sesuai dengan gaya belajar anda?

Jawab: Sudah, karena Ruangguru memakai sistem audio visual yang sangat membantu sama seperti kita belajar di sekolah dan memudahkan kita dalam mengerjakan tugas- tugas sekolah.

5. Apakah aplikasi Ruangguru memberikan informasi materi/ soal yang mudah dipahami?

Jawab: Sejauh ini iya dikarena dengan adanya audio visual kami pengguna sangat dimudahkan dengan adanya itu ditambah lagi adanya video yang juga sangat membantu.

6. Apakah setelah menggunakan aplikasi Ruangguru anda dapat menyelesaikan soal dengan mudah?

Jawab: Bisa dibilang iya walaupun masih ada beberapa materi saya harus mengulanginya untuk memahaminya lagi, tetapi sejauh ini saya dapat memahami pelajaran lebih baik.

7. Adakah kekurangan aplikasi Ruangguru bagi pengguna?

Jawab: Dikarena ini aplikasi yang harus diakses dengan harus adanya internet jadi masalah nya hanya ada pada internet, jika internetnya lama ya untuk mengakses aplikasi ini juga pasti akan lama.

8. Adakah hal yang mempersulit dalam menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Sejauh ini saya rasa tidak ada, karena video- video yang menjelaskan mata pelajaran di aplikasi Ruangguru sangat mudah dipahami.

9. Seberapa efektif aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran?

Jawab: Karena bisa diakses dimana dan kapanpun ditambah dengan adanya fasilitas yang baik membuat aplikasi ini sangat efektif karena membantu proses belajar dengan baik.

10. Apakah menggunakan aplikasi Ruangguru meningkatkan proses belajar menjadi efektif?

Jawab: Jawabannya udah pasti iya karena aplikasi Ruangguru sama seperti kita belajar disekolah tapi versi lebih kreatif dan inovatif.

11. Menurut anda apakah aplikasi Ruangguru membantu dalam mengerjakan tugas/ berdiskusi secara online?

Jawab: Iya, karena di aplikasi Ruangguru banyak memberikan metode- metode dalam mengerjakan soal-soal dan jika kita tidak paham kita bisa mengulang video itu sampai kita paham.

12. Menurut anda fasilitas yang diberikan Ruangguru sudah memenuhi standar pembelajaran online?

Jawab: Sudah, dikarena fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Ruangguru sudah cukup memadai dibidang pendidikan berbasis online ini.

13. Apakah aplikasi Ruangguru dapat meningkatkan prestasi anda?

Jawab: iya, karena pada saat belajar di aplikasi Ruangguru saya paham yang dijelaskan itu yang membuat saya aktif dikelas jika ditanya oleh guru karena saya sudah memahami materi yang akan disampaikan guru saya.

Kesimpulan : Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa Ruangguru sangat efektif dan memudahkan siswa untuk belajar dan dapat diakses dimana dan kapanpun. Selain itu juga siswa ini bisa mengulang video yang belum dipahami sampai dia memahami materinya.

2) Nama : Raja Davala Rizky

Usia : 16 Tahun

Kelas : XI Mipa 4

1. Menurut pendapat anda apa aplikasi Ruangguru secara pribadi?

Jawab: Menurut saya aplikasi Ruangguru itu tempat les berbasis online mulai tingkat SD, SMP, SMA. Di aplikasi ini juga terdapat video pembahasan materi- materi yang diajarkan di sekolah.

2. Siapa yang mengenalkan anda pada aplikasi Ruangguru?

Jawab: Awalnya saya tertarik dengan aplikasi Ruangguru ketika orang tua saya melihat iklan di televisi dan orang tua saya merekomendasikannya

3. Mengapa tertarik menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Saya tertarik pada aplikasi Ruangguru karena saya dapat belajar kapan dimana saja dan kapanpun saya mau, selain itu waktu saya memakai aplikasi Ruangguru saya sangat menikmati proses belajar mengajarnya.

4. Apakah penggunaan aplikasi Ruangguru sudah sesuai dengan gaya belajar anda?

Jawab: Penggunaan aplikasi Ruangguru sangat sesuai dengan gaya belajar saya karena saya gaya belajar saya bisa belajar kapan saja dan waktunya saya bisa mengaturnya sesuai keinginan saya dan aplikasi Ruangguru sesuai dengan keinginan saya.

5. Apakah aplikasi Ruangguru memberikan informasi materi/ soal yang mudah dipahami?

Jawab: Dikarenakan saya sulit memahami materi hanya sekali saja langsung paham jadi saya harus berulang kali mendengar penjelasannya, di aplikasi Ruangguru ini bisa mengulang kembali video yang diputar jadi itu sangat memudahkan saya untuk memahami materinya.

6. Apakah setelah menggunakan aplikasi Ruangguru anda dapat menyelesaikan soal dengan mudah?

Jawab: Ya, setelah saya menggunakan aplikasi Ruangguru saya bisa menyelesaikan beberapa soal yang diberikan disekolah.

7. Adakah kekurangan aplikasi Ruangguru bagi pengguna?

Jawab: Selama saya menggunakan aplikasi Ruangguru saya belum menemukan kekurangannya karena aplikasi ini mudah diakes dan sangat membantu saya memahami materi.

8. Adakah hal yang mempersulit dalam menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Dari saya menggunakan aplikasi Ruangguru hingga sekarang belum ada hal yang mempersulit saya, dikarenakan tampilannya simpel dan tidak membosankan.

9. Seberapa efektif aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran?

Jawab: Aplikasi Ruangguru sangat efektif bagi saya, karena tampilan yang simpel dan keren, materi dan pembahasan soal yang lengkap.

10. Apakah menggunakan aplikasi Ruangguru meningkatkan proses belajarmenjadi efektif?

Jawab: Iya, karena saya dapat belajar dengan efektif karena pembahasan soal yang sangat lengkap yang mempermudah saya untuk memhaminya dan video yang mempermudah saya untuk cepat untuk memahami soal dan materi.

11. Menurut anda apakah aplikasi Ruangguru membantu dalam mengerjakan tugas/ berdiskusi secara online?

Jawab: Iya, karena saya bisa mengulang kembali materi yang saya tidak pahami, ketika dikelas juga saya bisa menggunakan aplikasi Ruangguru untuk membantu saya menyelesaikan tugas yang diberikan guru disekolah.

12. Menurut anda fasilitas yang diberikan Ruangguru sudah memenuhi standar pembelajaran online?

Jawab: Bagi saya fasilitas yang diberikan sudah sangat memenuhi standar dan videonya selain bisa diulang juga bisa di download.

13. Apakah aplikasi Ruangguru dapat meningkatkan prestasi anda?

Jawab: Bisa dibilang seperti itu, karena awalnya saya malas untuk belajar tetapi setelah saya menggunakan aplikasi Ruangguru tingkat malas saya menurun karena saat mengerjakan soal di aplikasi Ruangguru sangat gampang dan mudah dipahami.

Kesimpulan : Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ruangguru bisa digunakan dimana dan kapan saja, dan aplikasi Ruangguru menyediakan soal berupa video yang bisa diulang dan didownload dan sangat lengkap sehingga yang awalnya dia malas dalam belajar sekarang tingkat malasnya menurun karena belajar mengajar di aplikasi Ruangguru sangat gampang dan mudah dipahami.

3) Nama : Nimas Kholilla

Usia : 16 Tahun

Kelas : XI Mipa 8

1. Menurut pendapat anda apa aplikasi Ruangguru secara pribadi?

Jawab: Dikarenakan saya menyukai belajar dalam keadaan tenang dan suka belajar menyendiri jadi menurut saya aplikasi Ruangguru sangat cocok untuk orang yang suka belajar menyendiri dan menyukai ketenangan, karena bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

2. Siapa yang mengenalkan anda pada aplikasi Ruangguru?

Jawab: Yang mengenalkan saya pada aplikasi Ruangguru adalah om saya.

3. Mengapa tertarik menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Karena aplikasi Ruangguru sangat menyenangkan, karena aplikasi Ruangguru menyajikan video yang beranimasi, tentor yang menjelaskannya seru- seru, selain itu saya juga tidak harus pulang malam untuk les dan saya bisa belajar dimana dan kapan saja.

4. Apakah penggunaan aplikasi Ruangguru sudah sesuai dengan gaya belajar anda?

Jawab: Sudah, saya bisa belajar dimana saja dan kapan saja, lalu di aplikasi Ruangguru terdapat banyak video dan pembahasan soal. Aplikasi Ruangguru juga terdapat banyak fitur- fitur dan ruang guru sudah merangkum materi dari semua kurikulum.

5. Apakah aplikasi Ruangguru memberikan informasi materi/ soal yang mudah dipahami?

Jawab: Ya, karena di aplikasi Ruangguru ada beberapa pilihan kurikulum sesuai dengan kurikulum si pengguna. Selain itu setiap video pembelajaran ada

soal dan juga pembahasannya jadi kita setiap menonton ada soal untuk mengasah kemampuan.

6. Apakah setelah menggunakan aplikasi Ruangguru anda dapat menyelesaikan soal dengan mudah?

Jawab: Sudah, karena di aplikasi Ruangguru terdapat pembahasannya di setiap soal, selain itu tutor yang mengajar saat menjelaskan menggunakan cara cepat dan jelas.

7. Adakah kekurangan aplikasi Ruangguru bagi pengguna?

Jawab: Kekurangan bagi saya di aplikasi Ruangguru kita harus membeli berupa koin jika ingin bertanya. Lalu videonya walaupun bisa disave atau di download tetapi tidak bisa di *screenshoot*, jika kita ingin menanyakan sesuatu kepada tutor saya bingung mau menunjukkannya soal yang mana.

8. Adakah hal yang mempersulit dalam menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Didalam aplikasi Ruangguru terdapat hal yang mempersulit di aplikasi Ruangguru yaitu, jika sinyal kita susah atau jelek kita tidak bisa menggunakannya atau *loading* di video akan sangat lama dan hasil yang jelek.

9. Seberapa efektif aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran?

Jawab: Aplikasi Ruangguru termasuk efektif dalam proses belajar saya, karena aplikasi Ruangguru ini terdapat video yang beranimasi dan dapat mudah di pahami, setelah kita mengerjakan soal juga ada evaluasi dari soal yang sudah kita kerjakan.

10. Apakah menggunakan aplikasi Ruangguru meningkatkan proses belajar menjadi efektif?

Jawab: Ya, aplikasi Ruangguru ini meningkatkan proses belajar menjadi efektif karena aplikasi Ruangguru ini dapat di gunakan atau di akses dimana dan kapan pun. Lalu video pembelajarannya juga dapat di download dan bisa di ulang jika kita masih belum paham.

11. Menurut anda apakah aplikasi Ruangguru membantu dalam mengerjakan tugas/ berdiskusi secara online?

Jawab: Menurut saya aplikasi Ruangguru ini sangat membantu dalam mengerjakan soal karena setiap soal ada pembahasannya dan saat menjelaskannya juga menggunakan cara cepat atau cara yang dapat dipahami pengguna.

12. Menurut anda fasilitas yang diberikan Ruangguru sudah memenuhi standar pembelajaran online?

Jawab: Sudah, di aplikasi Ruangguru terdapat video yang beranimasi dan videonya bisa di download dan bisa di ulang kembali, di setiap materi pelajaran aplikasi Ruangguru bisa merangkum materi yang kita pelajari dan kita bisa memposting rangkuman kita.

13. Apakah aplikasi Ruangguru dapat meningkatkan prestasi anda?

Jawab: Menurut saya aplikasi Ruangguru bisa meningkatkan prestasi saya karena ada pembahasan dan latihan soal dengan cepat.

Kesimpulan : Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ruangguru bisa digunakan dimana dan kapan saja,

dan aplikasi Ruangguru sangat membantu siswa dengan fitur- fitur yang sangat membantu seperti video animasi yang membahas soal beserta pembahasannya dan Ruangguru memberi pilihan kurikulum sesuai dengan kurikulum pengguna.

4) Nama : Karina Nurfebria

Usia : 16 Tahun

Kelas : XI Mipa 8

1. Menurut pendapat anda apa aplikasi Ruangguru secara pribadi?

Jawab: Aplikasi yang sangat membantu pengguna dalam proses belajar, karena kita dapat belajar mandiri, selain itu aplikasi ini sangatlah terjangkau harganya dibanding dengan bimbingan lainnya, dan juga aplikasi ini sangat mudah di pahami untuk belajar sendiri.

2. Siapa yang mengenalkan anda pada aplikasi Ruangguru?

Jawab: Berawal dari iklan ditambah lagi dengan rekomendasi dari teman saya sendiri.

3. Mengapa tertarik menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Karena pada saat iklan, aplikasi Ruangguru dijelaskan dengan fitur-fiturnya yang menarik, selain itu aplikasi Ruangguru sangatlah terjangkau harganya di banding bimbel lainnya dan bisa belajar dimana saja dan kapan saja.

4. Apakah penggunaan aplikasi Ruangguru sudah sesuai dengan gaya belajar anda?

Jawab: Ya sesuai, karena di aplikasi Ruangguru terdapat fitur- fitur menarik, di aplikasi ini terdapat video animasi yang menarik, selain itu tentor yang menjelaskan di video sangat mudah dipahami dan tidak ribet.

5. Apakah aplikasi Ruangguru memberikan informasi materi/ soal yang mudah dipahami?

Jawab: Ya, aplikasi Ruangguru memberikan informasi materi yang sangat mudah dipahami, penjelasan yang terperinci, video yang menarik sesuai materi yang dijelaskan.

6. Apakah setelah menggunakan aplikasi Ruangguru anda dapat menyelesaikan soal dengan mudah?

Jawab: Ya, karena di aplikasi Ruangguru saat menjelaskan sangat detail dan memudahkan saya untuk memahami apa yang dijelaskan.

7. Adakah kekurangan aplikasi Ruangguru bagi pengguna?

Jawab: Kekurangan di aplikasi Ruangguru yaitu apabila video materi terdapat hal yang penting tidak bisa di *screenshoot*.

8. Adakah hal yang mempersulit dalam menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Apabila internet kita sedang jelek saat kita mengakes aplikasi Ruangguru maka videonya akan sangat jelek dan tidak jelas.

9. Seberapa efektif aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran?

Jawab: Aplikasi Ruangguru sangat efektif untuk proses belajar, karena aplikasi ini terdapat video pembelajaran yang sangat mudah untuk dipahami, dan bisa diakses dimana dan kapan saja.

10. Apakah menggunakan aplikasi Ruangguru meningkatkan proses belajar menjadi efektif?

Jawab: Ya, aplikasi Ruangguru ini dapat meningkatkan proses belajar menjadi efektif, karena video bisa didownload dan dapat diulang ketika saya masih belum memahami soal yang diberikan.

11. Menurut anda apakah aplikasi Ruangguru membantu dalam mengerjakan tugas/ berdiskusi secara online?

Jawab: Menurut saya aplikasi Ruangguru ini sangat membantu dalam mengerjakan tugas atau diskusi online karena di aplikasi ini saat menjelaskan soal secara detail dan mudah untuk menyelesaikan soal.

12. Menurut anda fasilitas yang diberikan Ruangguru sudah memenuhi standar pembelajaran online?

Jawab: Menurut saya fasilitas yang diberikan Ruangguru sudah memenuhi standar pembelajaran online, karena di aplikasi ini terdapat video pembahasan, latihan soal, kuis dan juga terdapat live penjelasan.

13. Apakah aplikasi Ruangguru dapat meningkatkan prestasi anda?

Jawab: Iya, karena pembahasan yang disampaikan mudah dipahami otomatis prestasi saya meningkat.

Kesimpulan : Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ruangguru sangat membantu siswa dalam proses belajar secara mandiri, selain itu harga yang sangat terjangkau dari bimbingan belajar lainnya dan juga fitur- fitur yang menarik.

5) Nama : M. Daffa Aqia Zaufa
Usia : 16 Tahun
Kelas : XI Mipa 9

1. Menurut pendapat anda apa aplikasi Ruangguru secara pribadi?

Jawab: Aplikasi Ruangguru tempat bimbingan online yang masih dikatakan baru yang sedang banyak dibicarakan siswa, karya anak bangsa yang masih sangat muda yang membuat inovasi yang sangat kreatif.

2. Siapa yang mengenalkan anda pada aplikasi Ruangguru?

Jawab: Melalui iklan di televisi.

3. Mengapa tertarik menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Karena menurut saya dengan adanya aplikasi Raungguru sangat membantu terkhusus siswa yang memiliki banyak kegiatan karena aplikasi Ruangguru bisa diakses dimana dan kapan saja beserta waktu dan kondisi sesuai dengan keinginan pengguna.

4. Apakah penggunaan aplikasi Ruangguru sudah sesuai dengan gaya belajar anda?

Jawab: Sudah, karena pembahasan yang dapat di ulang- ulang yang memudahkan saya untuk memahami soal tersebut tanpa susah payah.

5. Apakah aplikasi Ruangguru memberikan informasi materi/ soal yang mudah dipahami?

Jawab: Ya, karena di aplikasi Ruangguru video pembelajarannya dikemas dengan animasi dan diajarkan oleh tutor terbaik yang memudahkan saya untuk memahami setiap materi yang dijelaskan.

6. Apakah setelah menggunakan aplikasi Ruangguru anda dapat menyelesaikan soal dengan mudah?

Jawab: Ya, karena pembahasan di aplikasi Ruangguru sangat efektif dan mudah dipahami, sehingga membuat saya mengerti ketika mengerjakan soal.

7. Adakah kekurangan aplikasi Ruangguru bagi pengguna?

Jawab: Kekurangannya ialah karena materi video yang ada di aplikasi Ruangguru ini tidak bisa *screenshoot* dan membuat kuota saya cepat habis.

8. Adakah hal yang mempersulit dalam menggunakan aplikasi Ruangguru?

Jawab: Ketika saya tidak punya kuota dan saya punya tugas saya tidak bisa mengakses aplikasi ini. .

9. Seberapa efektif aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran?

Jawab: Sangat efektif, karena belajar online ini kita lebih cepat paham ditambah dengan cara belajar melalui video dan animasi.

10. Apakah menggunakan aplikasi Ruangguru meningkatkan proses belajar menjadi efektif?

Jawab: Ya, karena saya bisa mengerjakan tugas- tugas saya yang diberikan guru saya disekolah dengan baik karena video yang disampaikan mudah untuk saya pahami.

11. Menurut anda apakah aplikasi Ruangguru membantu dalam mengerjakan tugas/ berdiskusi secara online?

Jawab: Ya, karena ditambah kini sekarang Ruangguru mempunyai fitur baru yaitu *live teaching* di mana fitur ini sangat membantu siswa mendapatkan panduan langsung dari tentor Ruangguru.

12. Menurut anda fasilitas yang diberikan Ruangguru sudah memenuhi standar pembelajaran online?

Jawab: Sudah, karena menurut saya fitur di aplikasi Ruangguru sangat lengkap mulai dari latihan soal, kuis, pembahasan dan les online.

13. Apakah aplikasi Ruangguru dapat meningkatkan prestasi anda?

Jawab: Ya, dulunya saya *ranking* 15 keatas, setelah saya daftar dan ikut bimbingan di aplikasi Ruangguru kini saya mendapatkan *ranking* 10 besar.

Kesimpulan : Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ruangguru sangat membantu siswa yang memiliki banyak kegiatan diluar sekolah dengan diaksesnya aplikasi Ruangguru dimana dan kapan saja, ditambahkan lagi video yang disampaikan sangat menarik dengan animasi dan pembahasan yang sangat mudah dipahami siswa ini. Apalagi setelah menggunakan aplikasi Ruangguru prestasinya meningkat dari *rangking* 15 keatas menjadi 10 besar.

4.2 PEMBAHASAN

Dalam dunia Persepsi, lingkungan sangat mempengaruhi terjadi persepsi itu sendiri. Karena lingkunganlah yang menyediakan pengalaman tentang objek atau benda, suatu peristiwa yang sedang atau telah terjadi, dan informasi- informasi

yang secara tidak sadar terekam oleh alat indera manusia. Seperti halnya pengertian persepsi menurut Asrori (2009:21) “proses individu dalam menginterpretasikan, mengorganisasikan, dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan di mana individu itu berada yang merupakan hasil dari proses belajar dan pengalaman.”

Tujuan media pembelajaran bagi siswa adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan prestasi siswa juga akan meningkat. Sama halnya dengan pengertian media pembelajaran menurut Miarso (2009: 458) yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan is belajar sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Tidak ada media pembelajaran yang sempurna, seperti aplikasi Ruangguru yang tidak dapat diakses ketika koneksi internet sedang jelek.

Dari hasil penelitian diatas, dapat dipaparkan jawaban dari Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Ruangguru Sebagai Pembelajaran Alternatif bahwa proses pembelajaran yang terjadi di aplikasi Ruangguru termasuk efektif dan tempat bimbingan dengan harga yang terjangkau. Karena menurut siswa, pembelajaran yang lakukan di aplikasi Ruangguru sangat menyenangkan. Banyak faktor yang menyebabkan proses pembelajaran menyenangkan, salah satunya karena adanya video pembelajaran yang dikemas dengan animasi yang dapat menambah semangat dan ketertarik siswa tersebut, fitur- fitur yang menarik dan saat mengakses juga bisa di akses dimana dan kapan saja. Pembahasan soal juga dijelaskan dengan detail oleh tentor yang mengajarkan dan ketika siswa selesai

mengerjakan soal yang diberikan terdapat pembahasan untuk mengavaluasi jawaban dari siswa tersebut. Apalagi ada fitur terbaru yaitu live pembahasan. Selain itu juga video bisa di download dan di ulang ketika siswa masih belum memahami soal, walaupun bisa di download dan diulang aplikasi Ruangguru tidak bisa di *screenshoot*, karena ketika siswa ingin menanyakan kepada tentor siswa bingung untuk menjelaskannya. Tidak hanya itu aplikasi Ruangguru juga memiliki beberapa pilihan kurikulum sesuai dengan kurikulum pengguna.

Kekurangan dalam aplikasi Ruangguru ialah karena aplikasi Ruangguru diakses menggunakan internet, jadi jika internet sedang jelek video yang diputar akan sangat jelek dan tidak jelas. Setelah siswa menggunakan aplikasi Ruangguru prestasi mereka juga ikut meningkat karena pembelajaran yang disampaikan aplikasi Ruangguru sangat membantu siswa dalam memahami soal.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, adapun simpulan dari penelitian yang peneliti lakukan tentang Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Ruangguru Sebagai Pembelajaran Alternatif yaitu:

- 1) Aplikasi Ruangguru sangat membantu siswa dalam proses belajar, dikarenakan video pembahasan yang sangat detail dan sangat mudah untuk dipahami yang membuat siswa mudah dalam mengerjakan soal-soal selanjutnya dan siswa dapat belajar secara mandiri selain itu siswa belajar dalam keadaan tenang. Siswa yang mempunyai kegiatan lain selain disekolah juga sangat terbantu dengan adanya aplikasi Ruangguru karena bisa mengatur jadwal sesuai keinginan.
- 2) Aplikasi Ruangguru dapat diakses dimana dan kapan saja, selain itu biaya yang terjangkau dengan fasilitas yang baik dan sangat menarik seperti video pembelajaran yang dikemas dengan animasi dan juga video yang dapat di download dan di ulang kembali dan tutor yang menjelaskannya menggunakan cara agar cepat dipahami, sangat jelas, dan detail.
- 3) Setelah menggunakan aplikasi Ruangguru para siswa-siswa juga mendapatkan prestasi yang lebih memuaskan dari sebelum menggunakan aplikasi Ruangguru. Dan fitur-fitur yang sangat membantu seperti latihan soal yang terdapat evaluasi dari jawaban, les online, bisa mengikuti kuis.

5.2 SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian, akan di paparkan beberapa saran sebagai kelengkapan penulisan skripsi penulis, yakni sebagai berikut:

- 1) Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang persepsi terhadap sebuah aplikasi sebaiknya terlebih dahulu mempelajari mengenai aplikasi tersebut.
- 2) Aplikasi Ruangguru dapat terus berkonsistensi dalam mengembangkan program belajar online.
- 3) Aplikasi Ruangguru diharapkan untuk mengikut sertakan aspirasi atau saran dari pengguna aplikasi untuk mengembangkan aplikasi Ruangguru sebagai media pembelajaran online.

Daftar Pustaka

- Anwar (2004). *Pendidikan Kcakapan Hidup (Life Skills Educations)*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Mohammad. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Aripurnamayana, M.I. (2012). *Rancangan dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Android Studi Kasus:n Pembelajaran Sejarah din SMP*. Vol.7, pp. 1-9.
- Daryanto. (2011). *Manajemen Pemasaran*. Bandung: Satu Nusa
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya
- Faizah, N. (2010). *Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Prestasi (Studi di Panti Asuhan Yatim Putra Islam Berbah Kabupaten Sleman Propinsi Daerah Istimiewa Yogyakarta)*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hamka, Muhammad. (2002). *Hubungan Antara Persepsi Terhadap Pengawasan Kerja dengan Motivasi Berprestasi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Fakultas Psikologi.
- Hakim, Abdul. (2017). *Metodelogi Penelitian;Penelitian Kualitatif;Tindakan Kelas & Studi*. Sukabumi: CV. Jejak
- Idrus, Muhammad.(2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Erlangga
- Kuncoro, Mudrajat. (2007). *Metode Kuantitatif, Teori Dan Aplikasi Untuk Bisnis Dan Ekonomi*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, J Lexy. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya
- Novandhika, Y.P. (2013). *Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) sebagai Penambah Modal Budaya bagi Siswa SMA Kelas XII Studi Kasus pada LBB Quantum Xcellensia Surabaya*, Vol.3, No.3, Hal.4.

Purbasari, R.J., Kahfi, M.S. & Yunus, M. (2012). *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*, Vol.1, No.2, hal 8.

Rahman, arif. (2009). *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Mediatama

Rakhmat, Jalaluddin. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Safudin, H. (2014). *Pengaruh Pelayanan Bimbingan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Vol.2, No.1, Hal.63.

Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Bandung: Kencana.

Suherman. (2010) *Bimbingan Belajar*. Jurnal Universitas Indonesia.

Suryono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Alfabeta.

Tarwiah, V.J. (2012). *Pengaruh mBimbingan Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mts Negeri Godean, Sleman, Yogyakarta*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Thahir, A. & Indiyanti, B. (2017). *Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al-Utrujiyah Kota Karang Bandar Lampung*, Vol.1, No.2, Hal.2.

Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: CV Andi.

Wibowo. (2013). *Perilaku Dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Zuriah, Nurul. (2006). *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Internet :

<https://docplayer.info/40198254-Pengenalan-media-pembelajaran-berbasis-mobile-mobile-learning-muh-tamimuddin-h-pppstk-matematika.html> Diakses pada tanggal 16 Desember 2019 pukul 11.55 wib.

<https://ruangguru.com/general/about> Diakses pada tanggal 16 Desember 2019 pukul 11.40 WIB

<https://duniapendidikan.co.id/tut-wuri-handayani/Diaksespadatanggal> 17 Desember 2019 pukul 10.35

Dokumentasi Penelitian





**PERSEPSI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS TERHADAP APLIKASI
RUANGGURU SEBAGAI PEMBELAJARAN ALTERNATIF**

NURZIHAN SHAHIBA

1. Menurut pendapat anda apa aplikasi Ruangguru secara pribadi?
2. Siapa yang mengenalkan anda pada aplikasi Ruangguru?
3. Mengapa tertarik menggunakan aplikasi Ruangguru?
4. Apakah penggunaan aplikasi Ruangguru sudah sesuai dengan gaya belajar anda?
5. Apakah aplikasi Ruangguru memberikan informasi materi/ soal yang mudah dipahami?
6. Apakah setelah menggunakan aplikasi Ruangguru anda dapat menyelesaikan soal dengan mudah?
7. Adakah kekurangan aplikasi Ruangguru bagi pengguna?
8. Adakah hal yang mempersulit dalam menggunakan aplikasi Ruangguru?
9. Seberapa efektif aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran?
10. Apakah menggunakan aplikasi Ruangguru meningkatkan proses belajar menjadi efektif?
11. Menurut anda apakah aplikasi Ruangguru membantu dalam mengerjakan tugas/ berdiskusi secara online?
12. Menurut anda fasilitas yang diberikan Ruangguru sudah memenuhi standar pembelajaran online?
13. Apakah aplikasi Ruangguru dapat meningkatkan prestasi anda?

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : NurzihanShahiba
Tempat, TanggalLahir : Medan , 5 Oktober 1998
JenisKelamin : Perempuan
Agama : Islam
PendidikanTerakhir : S1/ IlmuKomunikasi
Alamat : Jl. KaryaWisataKomp. Villa Kencana No 34
E-mail : nurzihanshahiba1998@gmail.com

LatarBelakang

2004-2010 : SD Negeri 055975
2010-2013 : SMP Swasta Harapan 2 Medan
2013-2016 : SMA Negeri 2 Medan