

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X DI MAN 1 PAREPARE**



Oleh:

ALAM SURYA SJAIHUDDIN

NIM: 17.1700.011

**PROGRAM STUDI TADRIS IPS
JURUSAN TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2022

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare

Nama Mahasiswa : Alam Surya Sjaihuudin

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1700.011

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: 796 tahun 2021

Tanggal Ujian Skripsi : 8 Februari 2022

Disetujui oleh Tim Penguji,

Dr. Usman, M. Ag : Ketua (.....)

Ali Rahman, S.Ag, M. Pd : Sekretaris (.....)

Dr. Herdah, M.Pd. : Anggota (.....)

Drs. Abd, Rahman K, M.Pd : Anggota (.....)

Mengetahui:
Dekan
Fakultas Tarbiyah



(.....)

Dr. H. Saepudin, S.Ag. M.Pd
NIP. 19721216 199903 1 0019

KATA PENGANTAR



أَلْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ، وَ الصَّلَاةَ وَ السَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَ الْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَ أَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah swt., Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas izin dan pertolongan-Nya, skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare,” dapat selesai dengan baik. Salawat dan salam semoga tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad saw., para keluarga dan sahabatnya. Semoga rahmat yang Allah limpahkan kepada beliau akan sampai kepada umatnya *ila' yaum al-a'khir*.

Penulis menyadari sepenuhnya begitu banyak kendala yang dialami selama menyelesaikan penelitian skripsi ini, namun *alhamdulillah*, berkat pertolongan Allah swt. dan optimisme yang diikuti kerja keras tanpa kenal lelah, akhirnya selesai juga skripsi ini.

Teristimewa kepada kedua orang tua penulis Ayahanda tersayang Sjaihuddin dan Ibunda tersayang Suhuriah, yang telah mendidik, mengasuh penulis dari kecil hingga dewasa dengan susah payah, sehingga penulis dapat mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Begitu juga, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih atas bantuan semua pihak terutama kepada:

1. Rektor IAIN Parepare, Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si. yang telah bekerja dengan penuh tanggung jawab dalam pengembangan IAIN Parepare menuju ke arah yang lebih baik.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S.Ag. M.Pd. yang telah memberikan kesempatan dengan segala fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana IAIN Parepare.
3. Dr. Usman, M.Ag. dan Ali Rahman, M.Pd. sebagai Pembimbing I dan II atas saran-saran dan masukan serta bimbingannya dalam penyelesaian tesis ini.
4. Sirajuddin, S.Pd.I, S.IPI, M.Pd, Kepala UPT. Perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam menyiapkan referensi yang dibutuhkan dalam penyelesaian tesis ini.

5. Segenap civitas akademika di lingkungan IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.
6. Kepala MAN 1 Parepare, Wakil Kepala, serta semua pendidik dan tenaga kependidikan pada MAN 1 Parepare yang telah memberikan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Tanpa bantuan dari semua pihak tersebut, perkuliahan dan penulisan skripsi ini tidak mungkin dapat terwujud.

Akhirnya, semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, dan semoga pula segala partisipasinya akan mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Allah swt. *Āmīn*.

Parepare, 6 Januari 2022

Penyusun,



Alam Surya Sjahuddin

NIM: 17.1700.011



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

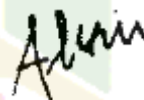
Mahasiswa bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alam Surya Sjaihuudin
N I M : 17.1700.011
Tempat/Tgl.Lahir : Parepare, 09-05-1999
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah
Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, skripsi ini benar adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan plagiat, tiruan, atau dibuat orang lain, sebagian dan seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 6 Januari 2022

Penyusun,



Alam Surya Sjaihuudin
NIM: 17.1700.011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN.....	xi
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelitian yang Relevan	11
B. Landasan Teori	14
1. Penggunaan Aplikasi Ruangguru.....	14
2. Minat Belajar.....	17
C. Kerangka pikir	25
D. Hipotesis.....	26

BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Definisi Operasional.....	31
F. Instrumen Penelitian	31
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	40
B. Pengujian Hipotesis.....	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	68
BIODATA PENULIS.....	

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul Tabel	Hal.
Tabel 2.1	Penelitian yang relevan	13
Tabel 3.1	Keadaan Populasi MAN 1 Parepare	30
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen	34
Tabel 3.3	Uji validitas variabel X	35
Tabel 3.4	Uji validitas variabel Y	36
Tabel 3.5	Statistik Realibilitas X	38
Tabel 3.6	Statistik Realibilitas Y	38
Tabel 4.1	Bobot Alternatif Jawaban Responden	43
Tabel 4.2	Statistik Variabel X	44
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Variabel X	44
Tabel 4.4	Tabel Hitung Angket Variabel X	46
Tabel 4.5	Statistik Variabel Y	47
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Variabel Y	48
Tabel 4.7	Tabel Hitung Angket Variabel Y	50
Tabel 4.8	Uji Normalitas	52
Tabel 4.9	Uji Homogenitas	53
Tabel 4.10	Uji Linieritas	54
Tabel 4.11	Analisis of Variance	55
Tabel 4.12	Model Summary	57
Tabel 4.13	Koefisien Regresi dan uji t Koefisien Regresi	58

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Hal.
Gambar 2.1	Skema kerangka teori	25



DAFTAR LAMPIRAN

1.	Instrumen Angket
2.	Data Mentah Penelitian
3.	Dokumentasi Penelitian
4.	Surat Izin Penelitian
5.	Surat Keterangan Penelitian



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ی	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُو	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَم : *nu‘ima*

عَدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai‘un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ *billāh* دِينُ اللَّهِ *dīnullāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl
Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan
Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fih al-Qur‘ān
 Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī
 Abū Naṣr al-Farābī
 Al-Gazālī
 Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>‘alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

ABSTRAK

Alam Surya Sjaihuudin, 17.1700.011, Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare. (Dibimbing oleh Usman dan Ali Rahman)

Skripsi ini membahas tentang penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dan termasuk penelitian kuantitatif. Data diperoleh melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial, dengan bantuan software SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Hasil penelitian ini menunjukkan, *Pertama*, penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare (variabel X) termasuk kategori 'tinggi', berdasarkan hasil perhitungan angket variabel X. (2), minat belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare (variabel Y) termasuk kategori 'tinggi' berdasarkan hasil perhitungan angket variabel Y. (3), hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Kata kunci: Aplikasi, Ruangguru, Minat Belajar

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam sangat memperhatikan segala aspek kehidupan umat manusia termasuk masalah pendidikan. Al-Qur'an menegaskan petunjuk dan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan usaha pendidikan. Oleh sebab itu, Islam bukan hanya menganjurkan umatnya untuk rajin belajar dan menggali berbagai ilmu, tetapi juga menghargai dan meninggikan derajat mereka yang sudah memiliki ilmu, sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Mujadalah/58: 11 yaitu:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.¹

Berdasarkan ayat tersebut di atas, menunjukkan bahwa orang yang beriman dan berpendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian untuk menuju kebahagiaan hidup, yang harus dimiliki dan tertanam dalam diri setiap umat Islam. Oleh karena itu, untuk menghasilkan hamba-hamba Allah yang taat dan saleh, Islam menekankan pentingnya penyelenggaraan pendidikan, baik dilingkungan sekolah, rumah tangga, maupun dalam lingkungan masyarakat, karena pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan

¹Qur'an Kemenag in MsWord. Tahun 2019.

peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam tiga lingkungan.²

Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju.

Penggunaan komputer dalam pendidikan dianggap sebagai model pengiriman yang layak untuk pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian. Media merupakan bagian dari teknologi pembelajaran dan pengembangan media berkontribusi positif pada pengembangan studi teknologi pembelajaran, dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sub bidang kajian teknologi pembelajaran yang mendukung kawasan pengembangan disiplin teknologi pembelajaran.³

Berkembangnya teknologi sistem informasi merupakan pendukung utama pengembangan pembelajaran yang efisien dan efektif untuk mendukung penerapan Kurikulum 2013. Penelitian Pavlik dalam Isjoni tentang pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi untuk keperluan pendidikan memberikan

²Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 3.

³Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), h. 5

dampak yang positif terhadap peserta didik. Studi lainnya dilakukan *Center for Applied Special Technology* dalam Isjoni menyebutkan bahwa pemanfaatan internet sebagai media pendidikan menunjukkan dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik.⁴ Melalui *e-learning* dapat diwujudkan program pengembangan materi pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran bisa diakses kapan saja dan dimana saja. *E-learning* memberikan harapan baru sebagai alternatif solusi atas sebagian besar permasalahan pendidikan di Indonesia, dengan fungsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), ataupun substitusi (pengganti) atas kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selama ini digunakan.

Penerapan media *e-learning* mempunyai fungsi untuk melancarkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut dilandasi keyakinan bahwa proses pembelajaran menggunakan bantuan media akan mempertinggi hasil belajar peserta didik dan menghasilkan proses belajar lebih baik dalam tenggang waktu cukup lama. Selain itu, penggunaan internet diharapkan dapat memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan peserta didik. Kondisi pembelajaran yang perlu didukung dengan penggunaan internet berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu proses komunikasi dilakukan untuk mengajak peserta didik mengerjakan tugas-tugas dengan mudah dan membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.⁵

Kemajuan teknologi hampir telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi sangat membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya. Dunia pendidikan adalah dimensi yang tak lepas dari pengaruh

⁴Isjoni dkk, *Model-Model Pembelajaran Mutakhir (Perpaduan Indonesia-Malaysia)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), h. 15.

⁵Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Pustaka Setia, 2011), h. 116.

teknologi, keberadaan teknologi telah merubah dan memberi sumbangsih yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Namun selain memiliki manfaat, kemajuan teknologi juga tidak lepas dari berbagai efek negatif yang bisa ditimbulkan jika tidak bijak dalam menggunakannya.

Kemajuan teknologi sedikit demi sedikit telah memengaruhi proses belajar mengajar, jika dahulu pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional maka seiring kemajuan teknologi telah banyak produk teknologi yang ditemukan dan diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga proses pembelajaran berangsur-angsur menyajikan konsep baru yang lebih modern dan sangat praktis. *E-learning* atau *elektronik learning* adalah istilah untuk menggambarkan pembelajaran yang dipadukan dengan penggunaan media teknologi yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Manfaat yang bisa dirasakan dengan pembelajaran menggunakan media *e-learning* adalah pembelajaran menjadi lebih realistis dan kontekstual, misalnya saja dalam penggunaan media proyektor dan LCD dalam pembelajaran yang telah disambung dengan komputer, guru dapat memutar video sebagai bentuk belajar yang lebih realistis dan kontekstual. Dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran peserta didik dapat lebih memahami konsep yang dijelaskan oleh pendidiknya karena peserta didik bisa menyaksikan secara langsung melalui tayangan video.

Berbeda halnya dengan metode pembelajaran konvensional yang sebagian besar hanya didominasi oleh konsep abstrak sehingga bisa saja membuat pemahaman materi pelajaran kurang maksimal. Akan tetapi beberapa materi pembelajaran sebenarnya juga ada yang cocok menggunakan metode konvensional dan sebagian lagi lebih cocok menggunakan pembelajaran dengan penerapan *E-learning*. Jadi semua tergantung dari kebutuhan karena dengan

menggunakan metode konvensional dan *E-learning* sangat tergantung dari kapasitas seorang guru dalam mendidik. Jadi bisa disimpulkan bahwa kualitas guru menjadi faktor utama suksesnya suatu pembelajaran.

Manfaat lain dari *e-learning* dalam pembelajaran adalah bisa membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Hal tersebut tak lepas dari banyaknya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat pelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan, misalnya saja pemutaran video-video bertema pendidikan. Pembelajaran yang serius juga bisa diselingi dengan kegiatan menonton film, khususnya film yang memiliki banyak pesan-pesan positif bagi peserta didik, Dengan menonton film peserta didik tidak hanya disugahi dengan materi yang bersifat audio maupun visual namun gabungan antara audio visual.

Ruang guru merupakan bimbingan belajar online di Indonesia dengan solusi terlengkap hanya dalam satu aplikasi bimbingan belajar online untuk belajar di mana saja dan kapan saja dengan puluhan ribu video beranimasi, ratusan ribu latihan soal, dan rangkuman berinfografis yang dipersiapkan dan diajarkan oleh *Master Teacher* terbaik.⁶

Ruang Guru meluncurkan aplikasi *Mobile ondemand* pembelajaran jarak jauh yang intensif untuk para peserta didik yang sangat dilayani dengan hadirnya guru *online* yang *standby* setiap hari selama 16 jam setiap harinya, belajar privat kini dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang dicanangkan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini merupakan revisi dari kurikulum yang pernah ada sebelumnya sehingga diharapkan merupakan kurikulum paling baik yang diterapkan pada sistem pendidikan saat ini. Tujuan kurikulum 2013 adalah menciptakan peserta didik yang memiliki

⁶Amallia, "Pembelajaran Online berbasis Aplikasi Ruangguru", *Jurnal Akrab Juara*, Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (143-156), diakses pada tanggal 17/03/2021.

pemahaman secara mendalam terhadap suatu materi pelajaran sehingga dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari dan diingat dalam waktu yang panjang. Kurikulum ini menggunakan pendekatan saintifik sehingga setiap materi pembelajaran dijelaskan berdasarkan keilmuan yang konkret dan ilmiah.

Perubahan kurikulum yang dilakukan akan berdampak pada komponen-komponen pendukungnya. Setiap komponen yang berkaitan dengan perubahan kurikulum harus ikut diperbaharui dan disesuaikan agar tidak ada kendala dalam pelaksanaannya. Salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu hal pokok yang harus tersedia karena merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan sehingga guru pun lebih terarah dalam memberikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan media yang harus terintegrasi dan disiapkan sebelum guru mengajarkan suatu materi di kelas.

Indonesia masih terus berupaya meningkatkan inovasi di bidang pendidikan khususnya pada pengajaran dan pembelajaran, karena sistem pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari keberhasilan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Menciptakan lingkungan belajar menjadi salah satu aspek penting untuk mewujudkan lingkungan belajar mandiri yang kondusif, di mana lingkungan belajar di era pendidikan 4.0 mengarah kepada pengembangan fasilitas yang memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk dapat memproses kegiatan pembelajaran dengan menyediakan dukungan yang fleksibel, dan kemudahan akses, salah satunya pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran daring.

Menteri pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Pada tanggal 24 maret 2020,

tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19). Kebijakan tersebut di antaranya isolasi, *social and physical distancing* serta pembatasan sosial berskala besar (PSBB) sehingga masyarakat tetap *stay at home*, bekerja, beribadah dan belajar di rumah. Proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan dalam lingkungan keluarga.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar.⁷

Pro dan kontra pembelajaran daring sudah biasa di kalangan masyarakat khususnya peserta didik. Penggunaan daring sendiri awalnya disambut baik peserta didik karena memang alternatif satu-satunya menggunakan metode daring atau online. Namun, beberapa hari penggunaan daring. Banyak peserta didik yang mengeluh karena keterbatasan sinyal, rumahnya susah sinyal, paket data yang terbatas, apalagi ditengah wabah corona seperti ini, sulit untuk membeli paket data atau kuota internet yang memberatkan orang tua peserta didik. Tak hanya itu, peserta didik mengeluhkan tentang banyaknya tugas dengan pengumpulan yang sangat singkat. Hal ini berdampak terganggunya psikologis orang tua maupun peserta didik.

Ruang Guru meluncurkan aplikasi *mobile ondemand* pembelajaran jarak jauh yang intensif untuk para peserta didik yang sangat dilayani dengan hadirnya guru *online* yang *standby* setiap hari selama 16 jam setiap harinya, belajar privat kini dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun.

⁷Kuntarto E., "Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi". *Journal Indonesian Language Education and Literature*. Vol. 3 No. 1, 2017. h. 99-110

Untuk mendukung proses pembelajaran yang membuat para peserta didik merasa nyaman, Ruangguru.com mengemas layanan dan produknya dengan sentuhan personalisasi. Misalnya, pada video belajar, yang membuat penonton dengan cepat mengerti topik yang disajikan hanya dengan kurang dari 10 menit. Lengkap dengan animasi sebagai ‘alat peraga’ yang digunakan penyaji, yang berasal dari universitas-universitas ternama di dunia.

Penggunaan aplikasi ruangguru di MAN 1 Parepare sudah sejak tahun 2019, beberapa guru telah menjadikan ruangguru sebagai salah satu aplikasi pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Sosiologi penggunaan aplikasi sangat intens, dan memberikan dampak pada peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan realitas di atas cukup relevan bagi peneliti untuk menjadikan sebagai wacana penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat digambarkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare?
- b. Bagaimana minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare?
- c. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.
- b. Mengetahui minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.
- c. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Kegunaan teoritis, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat akademis yang dapat menambah informasi dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu teknologi pada khususnya, utamanya yang berkaitan dengan pengembangan bahan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis aplikasi *quipper school*.
- b. Kegunaan Praktis
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah perangkat pembelajaran yang konstruktif menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi ruangguru agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara praktis, efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi ruangguru.

- 2) Penelitian ini diharapkan sebagai bahan acuan dalam rangka memecahkan problematika belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan sebagai dokumentasi dan kontribusi di dalam rujukan *problem solving* persoalan di dunia pendidikan, khususnya pada saat guru menggunakan ruangguru berbasis aplikasi ruangguru.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran literatur yang peneliti lakukan maka ditemukan beberapa skripsi yang relevan dengan skripsi yang penulis bahas, yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Rahmawati. Dengan judul penelitian skripsi: *“Keefektifan Penerapan E-Learning – Quipper School pada Pembelajaran Akuntansi DI SMA Negeri 2 Surakarta”*. Hasil penelitian tersebut menggambarkan bahwa keefektifan penerapan *e-learning - Quipper School* yaitu tersedianya teknologi komunikasi yang semakin canggih dan dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, efektif dari segi waktu, membuat peserta didik merasa senang, penyajian materi pelajaran yang menarik serta mudah dipahami, penguasaan teknologi informasi peserta didik yang sudah sangat bagus, dan ketersediaan laptop dan telepon seluler yang memadai.⁸

Penelitian kedua adalah penelitian skripsi yang dilakukan oleh Sari Triatningsih, *Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta*. Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui kelayakan dan efektifitas Learning Management System Quipper School pada pembelajaran materi sistem

⁸Rizki Rahmawati, *Keefektifan Penerapan E-Learning – Quipper School Pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta*, Skripsi (Surakarta: Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2015).

pertahanan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Yogyakarta. Hasil penilaian kelayakan produk dan motivasi belajar siswa dianalisis dengan nilai skor. Hasil belajar siswa dianalisis dengan gain score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: kualitas produk secara umum adalah sangat baik sehingga layak digunakan, Learning Management System Quipper School efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar mengalami peningkatan dari kategori “Sedang” menjadi “Sangat Baik”. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditunjukkan nilai gain score 0,701 dengan kategori “Tinggi”.⁹

Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Elisa Rokhimatul Uma, Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Quipper School sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Jombang). Hasil analisis yang diperoleh memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa MAN Jombang telah menerima dan memanfaatkan Quipper School dengan baik di sekolah. Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui bahwa siswa MAN Jombang memiliki tingkat ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas yang mendukung yang tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor sebesar 4,05 untuk variabel ekspektasi kinerja, 4,075 untuk variabel ekspektasi usaha, 4,00 untuk variabel pengaruh

⁹Sari Triatningsih, *Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta*, Jurnal, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pbio/article/download/4600/4265, diakses tanggal 23/03/2018

sosial, dan 3,57 untuk variabel kondisi fasilitas yang mendukung.¹⁰

Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1.
Penelitian yang relevan

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	Rizki Rahmawati	Keefektifan Penerapan <i>E-Learning – Quipper School</i> pada Pembelajaran Akuntansi DI SMA Negeri 2 Surakarta.	keefektifan penerapan <i>e-learning - Quipper School</i> yaitu tersedianya teknologi komunikasi yang semakin canggih dan dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, efektif dari segi waktu, membuat peserta didik merasa senang, penyajian materi pelajaran yang menarik serta mudah dipahami, penguasaan teknologi informasi peserta didik yang sudah sangat bagus, dan ketersediaan laptop dan telepon seluler yang memadai.
2	Sari Triatningsih	Pengembangan <i>Learning Management System Quipper School</i> Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta	Hasil penilaian kelayakan produk dan motivasi belajar peserta didik dianalisis dengan nilai skor. Hasil belajar peserta didik dianalisis dengan gain score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: kualitas produk secara umum adalah sangat baik sehingga layak digunakan, <i>Learning Management System Quipper School</i> efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar mengalami peningkatan dari kategori “Sedang” menjadi “Sangat Baik”. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan ditunjukkan nilai gain score

¹⁰ Elisa Rokhimatul Uma, *Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Quipper School sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Jombang)*. (Surabaya: Universitas Airlangga, 2017)

			0,701 dengan kategori “Tinggi”.
3	Elisa Rokhimatul Uma	Pemanfaatan <i>Quipper School</i> di Kalangan Peserta didik SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan <i>Quipper School</i> sebagai Media Pendukung Belajar Peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Jombang)	Hasil analisis yang diperoleh memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik MAN Jombang telah menerima dan memanfaatkan <i>Quipper School</i> dengan baik di sekolah. Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui bahwa peserta didik MAN Jombang memiliki tingkat ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas yang mendukung yang tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor sebesar 4,05 untuk variabel ekspektasi kinerja, 4,075 untuk variabel ekspektasi usaha, 4,00 untuk variabel pengaruh sosial, dan 3,57 untuk variabel kondisi fasilitas yang mendukung.

Beberapa penelitian di atas yang dilakukan merupakan penggunaan aplikasi *Quipper School*, sedangkan pada penelitian ini lebih fokus pada penggunaan aplikasi ruangguru yang digunakan peserta didik agar lebih aktif dan mampu lebih memahami materi yang disajikan dalam bentuk video.

B. Tinjauan Teoritis

1. Penggunaan Aplikasi Ruangguru

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada dunia pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta penggunaan serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran

pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui *Forbes 30 under* untuk teknologi konsumen di Asia.¹¹

Ruangguru adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi berbasis *learning management system* yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, peserta didik, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua peserta didik untuk saling berinteraksi di dalam suatu *platform* digital komprehensif, yang telah mencakup lebih dari 2.000.000 peserta didik dan guru. Ruangguru menyediakan beberapa fitur menarik seperti (Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les Online, *Digital Boot Camp* dan *Edumail*). Ruang uji membantu peserta didik untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan seleksi bersama. Masuk Ruang Latihan memudahkan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal dari berbagai subjek dan topik, serta dilengkapi dengan sistem analisis dan gamifikasi (penggunaan dari teknik desain permainan, permainan berfikir dan permainan mekanik untuk meningkatkan non game konteks) sehingga proses latihan menjadi lebih menarik.¹²

Terdapat lebih dari 50.000 bank soal yang dapat diakses secara mudah dan gratis oleh peserta didik dari berbagai jenjang (SD, SMP hingga SMA) melalui aplikasi maupun *website*. Melalui system gamifikasi, ruang latihan memiliki keunggulan dalam memotivasi peserta didik untuk melatih dan mengasah kemampuan diri secara terus-menerus.

Ruang video memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang

¹¹Nindi Silvia Rahmadani dan Mia Setiawati Aplikasi “Pendidikan *Online* “Ruang Guru” sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, No. 2, Maret 2019

¹²Neng Marlina Efendi. “Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada Starup Ruangguru sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)”. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi*. Volume 2. Nomor 2. Tahun 2018.

pendidikan. Ruang les merupakan fitur yang menyediakan layanan guru- guru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Ruang les *online* merupakan fitur yang memungkinkan bagi peserta didik untuk konsultasi belajar secara *online* melalui *smartphone* mereka. Peserta didik dapat memfoto soal-soal sulit yang mereka hadapi kemudian mendiskusikannya (*chat online*) dengan tutor melalui fitur ruang les *online* tersebut.¹³

Tetapi pada aplikasi ruangguru juga terdapat kelebihan dan kekurangan. Dari aplikasi *online* ruangguru adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan *smarthphone* maupun *laptop*,
- b. Guru atau tutor selalu ada dan interaktif,
- c. Guru atau tutor berkualitas yang sudah berpengalaman bisa diakses secara *online*,
- d. Pembelajaran dilengkapi dengan video animasi sehingga pembelajaran tidak bosan,
- e. Tersedia materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terbaru,
- f. Peserta didik juga bisa memberikan penilaian untuk cara mengajar dan aplikasi ruangguru,
- g. Harga bimbel tidak semahal ditempat biasa dan bisa dicicil.

Kekurangan aplikasi *online* ruangguru adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi yang belum banyak diketahui,
- 2) video materi tidak bisa didownload,
- 3) aplikasinya lumayan besar sehingga memakan banyak memori *smartphone* maupun *laptop*.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas aplikasi pendidikan *online* ruangguru sebagai hasil dan minat belajar peserta didik generasi milenial dalam menyikapi

¹³Erlina Langi, "Pengaruh Komunikasi Media *online* aplikasi Ruangguru terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Manado", *Skripsi*, (Manado, Universitas Sam Ratulangi, 2018), h.7

¹⁴Nindi Silvia Rahmadani dan Mia Setiawati Aplikasi "Pendidikan *Online* "Ruang Guru" sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, No. 2, Maret 2019

perkembangan revolusi industri 4.0. Salah satu bentuk media pendidikan yang memanfaatkan *smarthphone/gadget* maupun laptop yang dapat diakses di manapun dan kapanpun, penggunaannya yang mudah dan membantu permasalahan pembelajaran. Aplikasi ruangguru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas.

2. Minat Belajar

Minat belajar secara terminologi terdiri dari dua istilah yang masing-masing memiliki pengertian sendiri-sendiri yaitu istilah minat dan istilah belajar. Untuk menjelaskan keduanya, terlebih dahulu perlu diketahui definisi dari istilah minat dan belajar itu sendiri.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah atau keinginan.¹⁵ Sedangkan menurut Abdur Rahman Shaleh dalam bukunya mengatakan minat sebagai sumber hasrat belajar yang lahir dari diri seseorang, sesuatu sosial atau sesuatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya.¹⁶ Crow and crow menyatakan bahwa minat itu berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang Oleh kegiatan itu sendiri.¹⁷ Muhibbin syah, mengatakan minat atau interest berarti kecenderungan psikis dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu, sehingga dapat tercapai sikap untuk meningkatkan pemusatan perhatian, keingintahuan, serta pencapaian prestasi.¹⁸

¹⁵Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), h. 744

¹⁶Abdul Rahman Saleh dan Muhibbin Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2014), h. 65

¹⁷Djaali, *Psikologi Pendidik an* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 121

¹⁸Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidik an dengan Pendekatan baru*. (Bandung : Raja Rosdakarya, 2018), h. 229

Secara definisi konseptual minat berarti watak yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong seseorang mencari obyek, aktivitas, pengertian, keterampilan untuk tujuan perhatian atau penguasaan. Sedangkan secara definisi operasional minat adalah keingintahuan seseorang tentang keadaan suatu objek.¹⁹ Minat adalah kecenderungan suatu individu yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajarinya.²⁰

Penulis sengaja menyajikan beberapa keterangan mengenai pengertian atau definisi agar minat dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang sekurang-kurangnya makna dan aspek-aspek apa saja yang terkandung dalam pengertian minat. Minat adalah suatu landasan yang paling menyakinkan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Jika seorang peserta didik memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat untuk dapat mengerti, memahami, dan mengingatnya.

L. Crow & A. Crow menyatakan bahwa minat adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk menghadapi atau berurusan dengan orang lain, benda atau kegiatan ataupun suatu pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.²¹ Peserta didik atau individu itu memiliki sedikit minat alamiah namun yang beragam itu mereka peroleh sebagai hasil dari pengalamannya dari lingkungan tempat mereka tinggal. Terutama yang menyangkut penemuan pendidik terhadap minat yang ada pada peserta didiknya, seorang pendidik diharapkan dapat merancang pembelajaran yang akan dilakukannya untuk memenuhi taraf minat yang berbeda yang terjadi pada peserta didik. Disamping itu, pendidik didorong untuk merencanakan bimbingan belajar sehingga bisa memberikan kemungkinan dan kesempatan bagi setiap peserta didik

¹⁹Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2017), h. 102

²⁰W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Gramedia, 2014), h. 105

²¹L.Crow & A.Crow, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Nur Cahaya, 2011), h. 303

untuk mengembangkan minatnya terhadap apa yang sedang mereka pelajari sambil melanjutkan belajarnya dilembaga formal.

Minat adalah suatu kekuatan yang muncul dari dalam yang mempunyai tujuan tertentu, atau suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu, yang merupakan kekuatan dari dalam dan tampak dari luar sebagai gerak-gerak atau partisipasi terhadap suatu hal.²²

Berdasarkan beberapa pengertian minat di atas, dapat diungkapkan beberapa hal penting yaitu:

- a. Minat merupakan bagian dari aspek psikologis seseorang yang menampakkan dirinya pada beberapa macam gejala, seperti perasaan senang atau kesadaran seseorang akan sesuatu, rasa ingin tahu tentang sesuatu, sehingga menyebabkan mereka untuk ikut berpartisipasi.
- b. Minat merupakan bagian dari aspek-aspek psikologis kejiwaan) seseorang. Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa minat merupakan aspek psikologis yang tampak pada seseorang seperti halnya perasaan senang, rasa ingin tahu, perhatian, ketertarikan, dan kesadaran akan sesuatu yang berhubungan dengan individu itu sendiri.

Selanjutnya penulis akan memaparkan beberapa istilah yang menyangkut makna dari belajar, menurut Skinner dalam bukunya Pupuh Fathurrahman mengartikan belajar sebagai proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.²³ Sedangkan dalam bukunya Muhammad Surya, belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu

²²Agus Sujanto, *Psikologi Umum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 84

²³Pupuh Fathurrahman, dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar dan Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam* (Bandung: Refika Aditama, 2017), h. 5

perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.²⁴

Belajar adalah usaha aktif yang terjadi dalam diri atau mental seseorang untuk mengkonstruksi suatu pengetahuan sehingga menimbulkan perubahan secara kognitif, afektif dan psikomotor.²⁵ Belajar adalah tahapan perubahan perilaku peserta didik yang relatif positif dan menetapkan sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.²⁶ Hilgard dan Bower masih dalam bukunya Pupuh Fathurrahman mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon bawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan lain sebagainya).

Sedangkan menurut Thursan Hakim mengartikan belajar sebagai suatu proses perubahan didalam keribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain sebagainya.²⁷ C.T. Morgan dalam bukunya Suti'ah merumuskan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari latihan dan pengalaman masa lalu.²⁸ Sedangkan dalam bukunya Oumar Hamalik Ahli belajar modern mengemukakan dan merumuskan belajar sebagai sesuatu bentuk pertumbuhan

²⁴Muhammad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2014), h. 48

²⁵Suti'ah, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Universitas Negeri Malang, 2003), h. 3

²⁶Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2018), h. 102

²⁷Pupuh Fathurrahman, dan M. Sobry Sutikno, M. Pd. *Strategi Belajar dan Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam...*, h. 5-6

²⁸Suti'ah, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran...*, h. 2

atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.²⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, belajar dapat ditarik sebagai usaha seseorang untuk membentuk suatu perubahan tingkah laku yang dihasilkan oleh kegiatan atau pengalaman yang telah dialaminya. Berdasarkan pemahaman tentang dua definisi minat belajar diatas, dapat penulis rumuskan bahwa minat belajar merupakan aspek psikologi yang tampak pada diri seseorang seperti halnya gairah, keinginan, atau perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar adalah perhatian, rasa suka, atau ketertarikan seorang peserta didik terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Mengamati definisi minat belajar di atas dihubungkan dengan pendidikan dalam arti mata pelajaran sebagai obyek atau sasaran minat belajar maka minat belajar memiliki arti aspek psikologis seorang peserta didik yang menampakkan diri dalam gejala untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran dalam berbagai aspeknya. Minat atau perhatian peserta didik terhadap sesuatu merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui oleh pendidik. Dengan adanya minat atau perhatian peserta didik kepada mata pelajaran yang kita berikan maka isi dari materi pelajaran akan terserap dengan baik. Sebaliknya tanpa adanya perhatian terhadap apa yang kita berikan dengan susah payah tidak akan didengar, apalagi disukai oleh peserta didik. Untuk itu hal yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah menjadikan bahan pelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, alat-alat yang juga dapat menarik minat peserta didik, serta keadaan atau situasi

²⁹Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar* (Bandung: Tarsito, 2013), h. 21

yang dapat menarik minat peserta didik, dan tanpa kecuali sikap atau pribadi pendidik yang dapat menarik perhatian peserta didik itu sendiri.³⁰ Bertambahnya motivasi dalam belajar Motivasi merupakan kekuatan energi, penopang/ penyokong dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.³¹

Minat belajar yang ada pada diri peserta didik memungkinkan sekali akan menjaga pikiran peserta didik sehingga dia bisa menguasai materi yang sedang dipelajarinya. Pada akhirnya prestasi yang berhasil atau kemudahan dalam belajar akan menambah minatnya, yang dapat berlanjut sepanjang hayatnya. Kalau pelajaran terus-menerus dipelajari dan dikaji, maka akan diperoleh kecakapan yang lebih besar disertai dengan bertambahnya minat belajar dan hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.³² Tingkah laku yang diharapkan sebagai hasil dari belajar mengacu kepada tiga ranah yang diharapkan melekat pada peserta didik yaitu: *pertama*, ranah kognitif, *kedua*, ranah afektif, dan *ketiga*, ranah psikomotor. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak, dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi yaitu: (1) Pengetahuan, hapalan, ingatan (*Knowledge*), (2) Pemahaman (*comprehension*), (3) Penerapan (*aplication*), (4) Analisis (*analysis*), (5) Sintetis (*synthesis*) dan (6) Penilaian (*evaluation*).³³ Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, ranah ini terinci dalam lima jenjang yaitu: (1) Menerima atau memperhatikan (*recaiving* atau *attending*), (2) Menanggapi (*responding*), (3) Menilai atau

³⁰Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 103-106

³¹Eggen, Paul and Don Kauchak. *Educational Psychology, Windows on Classroom* (New Jarsey: Prentice Hall, Inc., 1997), h. 341.

³²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...*, h. 2.

³³Bloom, *Taxonomy of Educational Objektives the Classification of Educational Objektives, Cognition Domain* (New York: David McKay Company, 1956), h. 59.

menghargai (*valuing*), (4) Mengorganisasikan (*organization*), (5) Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*crakterization by a value or value complex*).³⁴ Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu.³⁵

c. Pelajaran Sosiologi

Sosiologi sebagai mata pelajaran baru pertama kali diajarkan di SMA/MA sejak tahun 1994. Guru yang berlatar belakang pendidikan Sosiologi masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan mata pelajaran sosiologi diampu oleh disiplin Geografi, Sejarah, Kewarganegaraan, Biologi, Ekonomi, Pertanian, dan Bahasa Indonesia. Ketidak sesuaian latar belakang pendidikan ini tentunya akan berimbas pada kemampuan dan kendala bagi guru dalam pembelajaran. Dengan perangkat pembelajaran dan metode pembelajaran. Guru berlatar belakang pendidikan non sosiologi sebagian besar mengalami kendala dalam sumber belajar, media, dan sarana prasarana.

Sosiologi' berasal dari bahasa Latin dan Yunani, yakni kata '*socius*' dan '*logos*'. '*Socius*' (Yunani) yang berarti 'kawan', 'berkawan', ataupun 'bermasyarakat', sedangkan '*logos*' berarti 'ilmu' atau bisa juga 'berbicara tentang sesuatu'. Dengan demikian secara harfiah istilah "sosiologi" dapat diartikan ilmu tentang masyarakat. Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok-kelompok dan struktur sosialnya.³⁶

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengertian sosiologi dapat disimpulkan bahwa objek kajian dari sosiologi dilihat dari sudut hubungan manusia di dalam masyarakat. Persepsi sosiologi mengenai manusia yaitu dengan

³⁴Krathwohl, *et.al.*, *Taxonomy of Educational Objectives, Affective Domain* (New York: David McKay Company, 1974), h. 89.

³⁵Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001), h. 57.

³⁶ Ali Maksum, *Sosiologi Pendidikan* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2013), h. 2

adanya perwujudan hubungan sosial serta timbulnya proses sosial dari hubungan sosial yang terjalin antar individu maupun kelompok di dalam masyarakat sehingga membentuk struktur sosial.

Menurut Alex Inkeles dalam Puji Qomariah, kajian utama sosiologi adalah hubungan sosial, lembaga dan masyarakat yang menjadi unit analisis sendiri dalam ilmu Sosiologi. Kajian sosiologi selalu berkaitan dengan adanya hubungan-hubungan sosial masyarakat, proses-proses sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, konflik sosial yang selalu ada didalam suatu masyarakat.”³⁷

Tujuan Mempelajari Ilmu Sosiologi adalah Untuk menghasilkan pengertian-pengertian dan pola-pola umum, karena sosiologi meneliti dan mencari apa yang menjadi prinsip atau hukum-hukum umum dari interaksi antar manusia dan juga perihal sifat hakekat, bentuk, isi dan struktur masyarakat. Oleh karena itu diharapkan ilmu sosiologi dapat memberikan wawasan akademis maupun praktis.

Adapun materi-materi dalam pelajaran Sosiologi pada SMA dan Madrasah Aliyah adalah sebagai berikut:

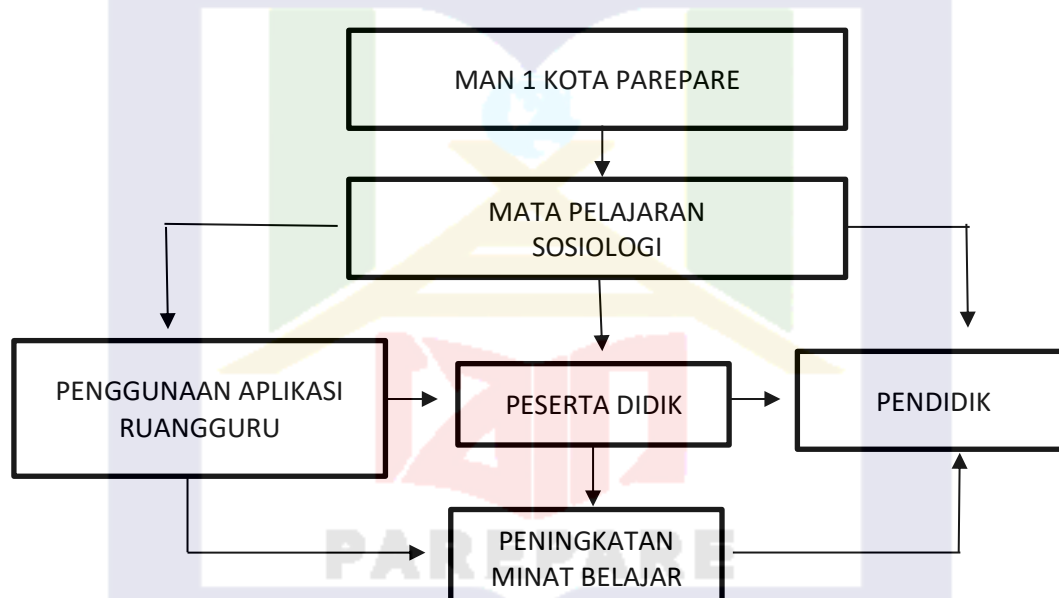
1. Sosiologi sebagai ilmu
2. Interaksi Sosial
3. Hubungan Sosial
4. Proses Sosialisasi
5. Pengendalian Sosial
6. Kelompok Sosial
7. Struktur Sosial
8. Perubahan Sosial
9. Penelitian Sosial.³⁸

³⁷Puji Qomariyah, *Teori Ringkas Sosiologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 9.

³⁸Ali Maksum, *Sosiologi Pendidikan...*, h. 5

C. Kerangka Pikir

Kerangka konseptual yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah alur pikir yang dijadikan pijakan atau acuan dalam memahami masalah yang diteliti. Kerangka ini merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara sistematis sehingga menghasilkan sintesa antar variabel yang diteliti. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang arah penelitian ini, maka dapat gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Skema kerangka teori

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Penggunaan Aplikasi Ruangguru berpengaruh dalam meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

H_0 : Penggunaan Aplikasi Ruangguru tidak berpengaruh dalam meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Bila dilihat dari jenis datanya, penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif, karena berusaha mendapatkan data yang obyektif, valid, dan reliable dengan menggunakan data yang berbentuk angka, atau data kuantitatif, yang diangkakan.³⁹

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah variabel *independen* dan variabel *dependen*. Variabel *independen* adalah penggunaan aplikasi ruangguru yang diberi simbol X dan variabel *dependen* adalah minat belajar peserta didik yang diberi symbol Y.



Keterangan:

X = Penggunaan aplikasi ruangguru (variabel independen)

Y = Minat belajar peserta didik (variabel dependen)

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2021. Setelah dilakukan seminar proposal dan disetujui oleh tim penguji dan tim pembimbing, dan telah mendapatkan ijin penelitian dari pemerintah daerah. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah di MAN 1 Parepare yang terletak di Jalan Amal Bakti Kecamatan Soreang, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan peneliti memilih MAN 1 Parepare menjadi lokasi penelitian karena dalam proses pembelajaran menggunakan beberapa aplikasi salah satunya aplikasi ruangguru.

³⁹Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian* (Bandung; Alfabeta: 2016), h. 7.

C. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan sumber informasi data. Informasi mengenai sesuatu yang ada hubungannya dengan penelitian tentang data yang diperlukan. Berkaitan dengan hal tersebut Arikunto, memberikan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam penelitian, maka penelitiannya adalah penelitian populasi.⁴⁰ Hal tersebut dapat diartikan bahwa populasi merupakan seluruh bagian yang terdiri dari manusia, peristiwa dan objek. Senada dengan itu Hadi, memberi pengertian populasi adalah keseluruhan penduduk yang dimaksud untuk diselidiki atau diteliti disebut populasi atau *universum*. Populasi dibatasi sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama.⁴¹

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MAN 1 Parepare yang terdiri dari 3 rombongan belajar dengan jumlah peserta didik sebanyak 66 orang. Populasi tersebut mempunyai karakteristik yang beragam baik kemampuan akademik, maupun latar belakang sosialnya. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Keadaan Populasi MAN 1 Parepare

Kelas X	Perempuan	Laki-laki	JUMLAH
1	8	13	21
2	12	10	22
3	13	10	23
	33	33	66

Dokumentasi: Kantor Tata Usaha MAN 1 Parepare tahun 2021

⁴⁰Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian; Suatu Pengantar Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 102.

⁴¹Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Ofset, 2014), h. 45.

Sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi, atau sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu.⁴² Oleh karena sampel bagian dari populasi, maka sampel yang diambil harus mencerminkan keadaan umum dari populasi. Sampel merupakan bagian dari populasi yang *representative* sehingga hasil penelitian sampel dapat digeneralisir pada seluruh populasi. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 66 responden. Teknik sampling adalah total sampling yaitu penentuan sampel dengan mengambil semua populasi sebagai sampel atau sampel jenuh.

D. Teknik Pengumpulan data dan Pengolahan data

Pengumpulan data adalah pekerjaan peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dengan prosedur yang telah ditentukan, atau berdasarkan kaidah-kaidah penelitian yang telah dijadikan acuan oleh para pakar peneliti. Pengumpulan data melalui penelitian lapangan (*field research*). Peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung ke lokasi untuk mendapatkan data-data yang ada hubungannya dengan penelitian ini. yaitu:

1. Angket atau kuesioner

Angket (kuesioner), adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh informasi dari responden.⁴³ Adapun instrument penelitian yang dipergunakan adalah metode angket yaitu pedoman angket yang berisi pertanyaan terkait dengan penelitian, dengan bentuk kuesioner tertutup, dalam artian telah tersedia jawaban dalam bentuk pilihan ganda. Angket diberikan

⁴²Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 43

⁴³Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 32

untuk mengetahui variable-variabel yang akan diteliti yaitu variable tentang minat belajar peserta didik dan variabel tentang penggunaan aplikasi ruangguru pada pembelajaran Sosiologi Kelas X pada MAN 1 Parepare.

2. Observasi

Observasi salah satu teknik yang peneliti gunakan dengan mengamati secara langsung. Pengamatan tentang masalah yang diperlukan untuk dicatat. Dalam hal ini, peneliti mengamati langsung proses pembelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare.

Bentuk observasi yang digunakan adalah bentuk bebas yang tidak perlu ada jawaban tetapi mencatat apa yang tampak sebagai pendukung hasil penelitian, meliputi pengambilan bentuk partisipan dan non partisipan. Observasi partisipan digunakan untuk meneliti proses strategi penyampaian pembelajaran dalam kelas. Sedangkan non partisipan, peneliti fokuskan pada strategi pengorganisasian, strategi penyampaian pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran.⁴⁴

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang menggunakan bahan klasik untuk meneliti perkembangan yang khusus yaitu untuk menjawab pertanyaan atau persoalan-persoalan tentang apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana. Metode dokumentasi adalah cara mencari tentang hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya.⁴⁵ Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran yang digunakan. Peneliti mengumpulkan data tertulis tentang MAN 1 Parepare dan data-data tertulis serta data-data penting lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

⁴⁴ Sanafiah Faizal, *Format-format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 78

⁴⁵Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 39

E. Definisi Operasional Variabel

Proposal ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare”. Untuk memperjelas arah deskripsi proposal ini dan juga guna menghindari kesalahan pemahaman maka penting untuk dijelaskan beberapa istilah yang diperlukan sebagai pegangan dalam studi ini lebih lanjut.

1. Penggunaan aplikasi Ruangguru adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan aplikasi ruangguru. Ruangguru adalah salah satu bentuk aplikasi pendidikan yang memanfaatkan *smarthphone/gadget* maupun laptop yang dapat diakses di manapun dan kapanpun, penggunaannya yang mudah dan membantu permasalahan pembelajaran.
2. Minat belajar peserta didik adalah perhatian, rasa suka, atau ketertarikan seorang peserta didik terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang amat penting dan strategis kedudukannya dalam keseluruhan kegiatan penelitian, karena data yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian diperoleh melalui instrument. Berikut ini instrument yang peneliti gunakan: pedoman observasi, daftar pertanyaan angket dan dokumentasi untuk untuk menjawab pertanyaan atau persoalan-persoalan tentang apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana.

a. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen

No	Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Penggunaan Aplikasi Ruangguru (X)	a. Menyampaikan informasi/ Representasi isi	2,18	2
		b. Memperjelas informasi/ kejelasan pesan	4,8	2
		c. Melengkapi dan memperkaya informasi / berdiri sendiri	11,15	2
		d. Mendorong minat peserta didik	9,13	2
		e. Meningkatkan efektivitas dan efesiensi	3,19	2
		f. Menambah variasi dalam menyajikan materi pelajaran/ visualisasi dengan media	1,7	2
		g. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan	5,16	2
		h. Memberikan pengalaman-pengalaman	17,20	2
		i. Memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya/bersahabat	10, 14	2
		j. Interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dan lingkungannya/ digunakan klasikal dan individual	6,12	2
2	Minat Belajar Peserta Didik	a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	6,7,8,9	4
		b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1,17,18,19	4
		c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	2,3,4,12,	4
		d. Adanya penghargaan dalam belajar	5,14,15,16,	4
		e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	10,11,13,20	4

b. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila menunjukkan kesahihan suatu yang hendak diukur dan mampu mengungkapkan data variabel yang akan diteliti secara tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono yang mengatakan bahwa; “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur”.

Validitas yang digunakan dalam angket ini adalah validitas konstruktif, yang pengujian validitasnya dilakukan dengan menganalisis tiap butir pertanyaan pada kuesioner. Proses pengujian dilakukan dengan cara menganalisis setiap item dalam masing-masing aspek tentang penggunaan aplikasi ruangguru (X) dengan minat belajar peserta didik (Y). Dengan proses perhitungannya menggunakan korelasi *product moment person* dengan bantuan *software SPSS for windows*.

Angket atau kuesioner diujicobakan pada peserta didik kelas XI dengan jumlah responden 30 orang. Kelas XI menjadi sampel ujicoba karena dianggap telah memahami materi yang telah diberikan.

Peneliti menggunakan aplikasi program SPSS. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 3.3. Uji validitas (variabel X)

No. item	R hitung	R tabel	Keterangan
x1	0,349	0,204	valid
x2	0,474	0,204	valid
x3	0,436	0,204	valid
x4	0,232	0,204	valid
x5	0,470	0,204	valid
x6	0,486	0,204	valid

x7	0,609	0,204	valid
x8	0,596	0,204	valid
x9	0,616	0,204	valid
x10	0,464	0,204	valid
x11	0,472	0,204	valid
x12	0,498	0,204	valid
x13	0,515	0,204	valid
x14	0,462	0,204	valid
x15	0,478	0,204	valid
x16	0,391	0,204	valid
x17	0,612	0,204	valid
x18	0,574	0,204	valid
x19	0,526	0,204	valid
x20	0,565	0,204	valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen pada variabel X yang valid sebanyak 20 item. Sedangkan uji validitas pada variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 3.4. Uji validitas (variabel Y)

No	R hitung	R tabel	Keterangan
y1	0,424	0,204	valid
y2	0,425	0,204	valid
y3	0,532	0,204	valid
y4	0,548	0,204	valid
y5	0,526	0,204	valid
y6	0,290	0,204	valid
y7	0,712	0,204	valid
y8	0,616	0,204	valid
y9	0,696	0,204	valid
y10	0,697	0,204	valid
y11	0,637	0,204	valid
y12	0,571	0,204	valid
y13	0,556	0,204	valid
y14	0,416	0,204	valid
y15	0,217	0,204	valid

y16	0,425	0,204	valid
y17	0,577	0,204	valid
y18	0,509	0,204	valid
y19	0,534	0,204	valid
y20	0,560	0,204	valid

Berdasarkan tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa instrumen yang valid sebanyak 20 item.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan arti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas adalah jika nilai alpha (R hitung) lebih besar dari nilai R tabel maka item-item instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten, sebaliknya jika nilai alpha (R hitung) lebih kecil dari R tabel maka item-item instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Analisis reliabilitas menggunakan pengujian reliabilitas internal dengan rumus Alpha Cronbach yang perhitungannya dilakukan menggunakan *software SPSS for windows*. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas (r) menggunakan kriteria berikut:

- Nilai di atas 1,00 : sempurna
- Nilai (0,81-1,00) : tinggi sekali
- Nilai (0,61-0,80) : tinggi
- Nilai (0,41-0,60) : sedang
- Nilai (0,21-0,40) : rendah

Nilai (0,00-0,20) : rendah sekali.

Reliabilitas yang diajukan adalah nilai di atas 0,5 (nilainya antara sedang dan tinggi) sehingga instrumen yang diajukan sebagai kuesioner disebut baik dan handal. Hasil uji realibilitas variabel X dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5. Statistik Realibilitas (variabel X)

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,780
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,783
		N of Items	10 ^p
	Total N of Items		19
Correlation Between Forms			,744
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,853
	Unequal Length		,853
Guttman Split-Half Coefficient			,852

a. The items are: x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10,

b. The items are: x11, x12,x13, x14, x15, x16, x17, x18, x19. X20.

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program *SPSS for Windows version 22*, diperoleh nilai alpha (r hitung) sebesar 0,852 lebih besar dari r tabel 0,204. Dan berada pada nilai, 0,81-1,00, pada kategori tinggi sekali. Maka dapat dinyatakan item-item instrumen variabel x dinyatakan reliabel dan konsisten.

Sedangkan Uji Realibilitas variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 3.6. Uji Realibilitas variabel Y

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,762
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,724
		N of Items	10 ^b
	Total N of Items		19
Correlation Between Forms			,807
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,893
	Unequal Length		,894
Guttman Split-Half Coefficient			,892

a. The items are: y1, y2, y3, y4, y5, y6, y7, y8, y9, y10.

b. The items are: y11, y12, y13, y14, y15, y16, y17, y18, y19, y20

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program *SPSS for Windows version 22*, diperoleh nilai alpha (r hitung) sebesar 0,892 lebih besar dari r tabel 0,204. Dan berada pada interval nilai, 0,81-1,00, pada kategori tinggi sekali. Maka dapat dinyatakan item-item instrumen variabel Y dinyatakan reliabel dan konsisten.

G. Teknik Analisis Data

Proses penyusunan, pengaturan, dan pengolahan data agar dapat digunakan untuk membenarkan atau menyalahkan hipotesis. Data yang telah dikumpulkan diolah kemudian dianalisis. Dengan pengolahan data dimaksudkan untuk mengubah data kasar menjadi data yang lebih halus dan lebih bermakna.⁴⁶ sedangkan analisis dimaksudkan untuk mengkaji data dalam hubungannya dengan keperluan pengujian hipotesis penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

- a. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran minat belajar dengan menggunakan aplikasi ruangguru pada pembelajaran Sosiologi.

⁴⁶Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2015), h. 76.

b. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis pengaruh penggunaan aplikasi ruangguru terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sosiologi.

1) Uji Persyaratan Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data, digunakan SPSS 22 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

(2) Menguji normalitas data dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada SPSS 22.

(3) Melihat nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk, dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Jika kedua data kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas data dengan menggunakan uji Levene.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah hubungan masing-masing variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan linear atau tidak tetap terhadap variabel terikat. Menurut Tulus Winarsunu untuk menghitung hubungan linieritas digunakan rumus:⁴⁷

$$f_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan:

f_{reg} : harga F garis regresi

N : cacah kasus

M : cacah prediktor

R^2 : koefisien korelasi kuadrat

Pengujian linearitas menunjukkan bahwa variabel independen terhadap variabel dependen mempunyai nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 (signifikansi > 0,05).

2) Uji Hipotesis

Untuk keperluan tersebut digunakan rumus persamaan analisis regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

⁴⁷Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan* (Malang, UMM Press, 2002), h. 209

Keterangan:

X = Minat peserta didik

Y = Penggunaan Aplikasi ruangguru

a = Konstanta

b = Koefisien pengaruh penggunaan aplikasi ruangguru terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sosiologi

Proses perhitungan rumus-rumus tersebut di atas untuk hasil regresi, korelasi, validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak program *SPSS for Windows*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Penggunaan Aplikasi Ruangguru Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X Di MAN 1 Parepare

Penggunaan media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi (IT) dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi ruangguru sebagai media perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan penggunaan media pembelajaran dalam hal ini media aplikasi ruangguru.

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik pada penelitian ini, menunjukkan adanya sikap yang beragam tentang penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare. Teknik analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui gambaran umum data, cara penyajian data, dan cara meringkas data hasil perhitungan sesuai dengan tujuan penelitian dan untuk mengetahui gambaran umum variabel. Penyajian data dimaksudkan untuk mendeskripsikan penggunaan tabel distribusi frekuensi.

Angket yang disebarakan dikembangkan berdasarkan indikator-indikator dan dikategorikan ke dalam 4 jawaban sebagai berikut:

Tabel 4.1 Bobot Alternatif Jawaban Responden

Kategori	Kode
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis validitas dan reabilitasnya dengan menunjukkan “valid” yang telah penulis sebarakan kepada peserta didik maka dapat digambarkan tentang penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare. Dua puluh pertanyaan dalam angket yang disebar menurut peneliti telah representatif dan dapat mewakili deskripsi penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Berdasarkan data hasil angket variabel penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare (variabel X), hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel X berada antara 48 sampai dengan 80, nilai rata-rata (mean) sebesar 65,11, median 64,75, modus 64, varians 54,558 dan standar deviasi 7,386. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 4.2. Statistik variabel X
penggunaan aplikasi ruangguru

N	Valid	66
	Missing	0
Mean		65,11
Std. Error of Mean		,909
Median		64,75 ^a
Mode		64 ^b
Std. Deviation		7,386
Variance		54,558
Skewness		-,061
Std. Error of Skewness		,295
Kurtosis		,321
Std. Error of Kurtosis		,582
Minimum		48
Maximum		80
Sum		4297

a. Calculated from grouped data.

b. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sedangkan distribusi frekuensi skor variabel minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi MAN 1 Parepare dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Distribusi frekuensi variabel Y

Minat Belajar Peserta Didik				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 49	1	1,5	1,5	1,5
52	3	4,5	4,5	6,1
53	2	3,0	3,0	9,1
55	1	1,5	1,5	10,6
57	5	7,6	7,6	18,2
59	3	4,5	4,5	22,7
60	6	9,1	9,1	31,8
61	2	3,0	3,0	34,8
63	1	1,5	1,5	36,4
64	3	4,5	4,5	40,9
65	7	10,6	10,6	51,5
66	5	7,6	7,6	59,1
67	6	9,1	9,1	68,2
68	5	7,6	7,6	75,8
69	4	6,1	6,1	81,8
70	2	3,0	3,0	84,8
71	6	9,1	9,1	93,9
73	1	1,5	1,5	95,5
74	1	1,5	1,5	97,0
77	1	1,5	1,5	98,5
78	1	1,5	1,5	100,0
Total	66	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa 20 butir pertanyaan angket yang disebar ke 66 responden di Kelas X di MAN 1 Parepare. Penentuan skor penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk persentase sebagai berikut:

90% - 100% kategori sangat tinggi

80% - 89% kategori tinggi

70% - 79% kategori sedang

60% - 69% kategori rendah

50% - 59% kategori sangat rendah

Skor total variabel penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4297, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare adalah $4297 : 5280 = 0,814$ atau 81,4 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Adapun tabel hitung angket untuk variabel X (penggunaan aplikasi ruangguru dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 4.4. Tabel Hitung Angket Variabel X (aplikasi ruangguru)

No	Uraian Variabel	SL	SR	J	TP
		4	3	2	1
1	Guru menggunakan aplikasi ruangguru setiap kali pelajaran	42	23	1	0
2	Guru menggunakan media aplikasi ruangguru sesuai dengan materi	37	26	3	0
3	Guru menggunakan aplikasi ruangguru secara lancar	12	47	7	0
4	Guru menggunakan aplikasi ruangguru keluar dari materi pembelajaran	36	27	3	0
5	Anda pernah melihat/membuka aplikasi ruangguru yang digunakan guru	35	28	3	0
6	Guru menggunakan aplikasi ruangguru dengan baik	14	27	22	3
7	Guru menggunakan aplikasi ruangguru yang berbeda-beda	20	39	6	1
8	Anda paham dengan penjelasan dengan menggunakan aplikasi ruangguru	16	39	11	0
9	Anda tidak meminta bantuan teman yang sudah mengerti ketika anda bingung dengan penjelasan aplikasi ruangguru	24	31	11	0
10	Guru menggunakan aplikasi ruangguru yang itu-itu saja	20	32	14	0
11	Ada batasan waktu ketika guru menggunakan aplikasi ruangguru	26	27	13	0
12	Guru memberikan umpan balik sesuai menyampaikan materi menggunakan aplikasi ruangguru	18	24	24	0
13	Penggunaan aplikasi ruangguru oleh guru membuat anda senang dalam belajar	18	30	18	0
14	Guru gugup ketika menggunakan aplikasi ruangguru	34	24	6	2
15	Guru tergesa-gesa ketika menggunakan aplikasi ruangguru	39	27	0	0
16	Guru monoton dalam penggunaan aplikasi ruangguru	27	32	7	0
17	Guru memberi anda kesempatan untuk bertanya pada saat menggunakan aplikasi ruangguru	21	27	18	0
18	Aplikasi ruangguru menjelaskan materi dengan baik	34	31	1	0
19	Suasana ramai ketika guru menggunakan aplikasi ruangguru	24	31	11	0
20	Guru kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat menggunakan aplikasi ruangguru	38	27	1	0

Selanjutnya uji validitas dan realibilitas instrumen, selengkap dapat dilihat pada uraian berikut ini:

2. Minat Belajar Peserta Didik pada pelajaran sosiologi di MAN 1 Parepare (Variabel Y)

Berdasarkan data hasil angket variabel minat belajar peserta didik pada pelajaran sosiologi di MAN 1 Parepare (variabel Y). Tabel rangkuman hasil statistik variabel Y dapat dilihat pada sebagai berikut:

Tabel 4.5. Statistik Variabel Y

Statistics		
Minat Belajar Peserta Didik		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		64,18
Std. Error of Mean		,776
Median		65,42 ^a
Mode		65
Std. Deviation		6,307
Variance		39,782
Skewness		-,360
Std. Error of Skewness		,295
Kurtosis		-,235
Std. Error of Kurtosis		,582
Range		29
Minimum		49
Maximum		78
Sum		4236

a. Calculated from grouped data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel Y berada antara 49 sampai dengan 78, harga rata-rata (mean) sebesar 64,18, median 65,42, modus 65, varians 39,782 dan standar deviasi 6,307. Sedangkan distribusi frekuensi skor variabel minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.6. Distribusi frekuensi variable Y

		Minat Belajar Peserta Didik			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	49	1	1,5	1,5	1,5
	52	3	4,5	4,5	6,1
	53	2	3,0	3,0	9,1
	55	1	1,5	1,5	10,6
	57	5	7,6	7,6	18,2
	59	3	4,5	4,5	22,7
	60	6	9,1	9,1	31,8
	61	2	3,0	3,0	34,8
	63	1	1,5	1,5	36,4
	64	3	4,5	4,5	40,9
	65	7	10,6	10,6	51,5
	66	5	7,6	7,6	59,1
	67	6	9,1	9,1	68,2
	68	5	7,6	7,6	75,8
	69	4	6,1	6,1	81,8
	70	2	3,0	3,0	84,8
	71	6	9,1	9,1	93,9
	73	1	1,5	1,5	95,5
	74	1	1,5	1,5	97,0
	77	1	1,5	1,5	98,5
	78	1	1,5	1,5	100,0
	Total	66	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.8, menunjukkan bahwa 20 butir pertanyaan angket yang disebar ke 66 responden di MAN 1 Parepare, tentang minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi (variabel Y). Penentuan skor minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk persentase sebagai berikut:

- 90% - 100% kategori sangat tinggi
- 80% - 89% kategori tinggi
- 70% - 79% kategori sedang
- 60% - 69% kategori rendah
- 50% - 59% kategori sangat rendah

Skor total variabel minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4236, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Sehingga, minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare (variabel Y) adalah $4236 : 5280 = 0,803$ atau 80,3 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpullkan bahwa minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare (variabel Y) termasuk kategori tinggi. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan bahwa minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare telah berjalan secara maksimal karena guru mempunyai kemampuan menggunakan media aplikasi ruangguru.

Jumlah item angket sebelum diuji validitas dan uji realibilitas sebanyak 20 item pertanyaan, dan setelah diuji validitas dan uji realibilitas item angket menjadi 20 item pertanyaaan. Adapun tabel hitung angket untuk variabel Y (minat belajar peserta didik) dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

Tabel. 4.7. Tabel Hitung Angket Variabel Y (Minat Belajar Peserta Didik)

No	Uraian Variabel	SL	S	JR	TP
		4	3	2	1
1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar	49	17	0	0
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran	14	44	8	0
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran di kelas	23	42	1	0
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran	12	46	8	0
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun	26	27	13	0
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran yang telah diterangkan	22	35	9	0
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah	19	26	21	0
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah	35	26	5	0
9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda membaca buku pelajaran	9	53	4	0
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah	21	37	8	0
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru	13	47	6	0
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran	33	24	9	0
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru	18	34	14	0
14	Apabila nilai ulangan anda jelek anda tidak memperbaikinya	18	33	15	0
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar	19	29	18	0
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu	32	22	12	0
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru	31	29	6	0
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru	42	18	6	0
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah	17	36	13	0
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah	17	31	18	0

Selanjutnya uji validitas dan realibilitas instrumen, selengkap dapat dilihat pada uraian berikut ini:

3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya.

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

2) Menguji normalitas data dengan menggunakan SPSS for windows version 22.

3) Melihat nilai signifikansi dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Hasil uji normalitas data dengan menggunakan SPSS for windows version 22, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,64718127
Most Extreme Differences	Absolute	,076
	Positive	,062
	Negative	-,076
Test Statistic		,076
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menganalisis homogenitas data, digunakan *SPSS for windows version 22*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas data sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak sama atau tidak homogen.

- 2) Menghitung uji homogenitas data.
- 3) Melihat nilai signifikansi dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Hasil uji homogenitas data dengan menggunakan SPSS for windows version 22, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Aktivitas belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,675	22	64	,067

Berdasarkan tabel uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi $0,067 > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya variabel minat belajar peserta didik (y) berdasarkan variabel penggunaan aplikasi ruangguru (x), artinya data variabel minat belajar peserta didik (y) berdasarkan variabel penggunaan aplikasi ruangguru (x) mempunyai varian yang sama atau homogen.

3. Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah hubungan masing-masing variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan linear atau tidak tetap terhadap variabel terikat. Dasar yang digunakan dalam pengambilan keputusan Uji linieritas dapat dilakukan dengan dua cara:

- a. Melihat nilai signifikansi pada out put SPSS: jika nilai signifikansi lebih besar dari $0,05$ maka terdapat hubungan linieritas secara signifikan. antara variabel prediktor (x) dengan variabel kriterium (y). Sebaliknya, jika nilai

signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan linier.

- b. Dengan melihat nilai F_{hitung} dan F_{tabel} : Jika nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier secara signifikan variabel prediktor (x) dengan variabel kriterium (y). Sebaliknya jika nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka kesimpulannya tidak terdapat hubungan linier.

Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 4.10. Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran* Penggunaan Media Berbasis aplikasi	Between Groups	(Combined)	2411,857	32	75,371	2,649	,000
		Linearity	1171,466	1	1171,466	41,169	,000
		Deviation from Linearity	1240,391	31	40,013	1,406	,125
	Within Groups		1821,112	64	28,455		
	Total		4232,969	65			

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi $0,125 > 0,05$, artinya terdapat hubungan yang linier antara variabel penggunaan aplikasi ruangguru (x) dengan variabel minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi (y). $F_{hitung} = 1,406$ lebih kecil dari $F_{tabel} = 3,99$ maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier secara signifikan variabel prediktor (x) dengan variabel kriterium (y).

B. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran

Sosiologi di Kelas X MAN 1 Parepare, maka perlu dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis berisi tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi ruangguru (variabel x) terhadap minat belajar peserta didik (variabel y) di MAN 1 Parepare adalah dengan menggunakan analisis korelasi dan regresi linier. Analisis korelasi bertujuan memprediksi besar hubungan variabel tergantung (*dependen*) dengan menggunakan variabel bebas (*independen*) yang sudah diketahui persamaannya. Sedangkan analisis regresi bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan pada variabel tergantung (*dependen*) dengan menggunakan variabel bebas (*independen*) yang juga diketahui persamaannya.

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: variabel dependen adalah minat belajar peserta didik MAN 1 Parepare (Y) dan variabel independen adalah penggunaan aplikasi ruangguru (X). Perhitungan regresi dengan menggunakan *software SPSS for windows*.

Dari hasil pengujian hipotesis ternyata hipotesis alternatif yang diajukan dapat diterima, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Analisis of Variance

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17144,496	1	17144,496	54,237	,000 ^b
	Residual	2036,071	65	31,324		
	Total	19180,567	66			

a. Dependent Variable: Aktivitas Belajar Peserta Didik

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Berbasis IT

Hasil perhitungan analisis korelasi uji F, diperoleh nilai *F hitung* sebesar 54,237 dengan signifikansi 0,000 jauh lebih kecil dari 0,5, nilai ini dibandingkan dengan nilai *F tabel* (0,05 ; 1 ; 10) = 3,99 menunjukkan *F hitung* lebih besar dari *F tabel* berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi di Kelas X MAN 1 Parepare adalah berhubungan. Uji F {Anova} mempertegas bahwa karena nilai probalitas kurang dari 0,5 maka model regresi yang diperoleh dapat diberlakukan secara umum di lokasi penelitian serta mewakili kondisi populasi yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil perhitungan data responden dengan menggunakan *software SPSS for windows* diperoleh koefisien korelasi (R) sebesar 0,426^a nilai ini dikategorikan hubungan yang memiliki tingkat asosiasi yang kuat, karena berada di atas nilai tengah 0,5 dan berada sangat dekat dengan bilangan 1. Arah hubungan yang positif menunjukkan adanya asosiasi yang berbanding lurus. Artinya peningkatan penggunaan aplikasi ruangguru diikuti oleh peningkatan minat belajar peserta didik. Jika besar hubungan sangat kuat, sangat baik untuk diproses lebih lanjut dengan analisis regresi.

Koefisien determinasi diperoleh dengan mengkuadratkan koefisien korelasi (R^2) yang menggambarkan seberapa besar kontribusi semua variabel independen terhadap variabel bebas, karena merupakan kuadrat dari koefisien korelasi maka besaran ini selalu positif dan bernilai antara minimal 0 dan maksimal 1. berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,477 artinya nilai korelasi sebesar 47,7 persen variabel independen dapat

menjelaskan deviasi dan variabel dependen, sedangkan sisanya 52,3 persen ditentukan oleh variabel lain. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12. Model Summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,426 ^a	,477	,269	5,677

a. Predictors: (Constant), Penggunaan aplikasi ruangguru

b. Dependent Variable: Minat belajar peserta didik

a. Koefisien Regresi dan Uji Signifikansi

Persamaan regresi linier yang diperoleh adalah $\hat{Y} = a + bX$ sama dengan $Y=29,011 + 0,986X$, nilai-nilai yang ada dalam persamaan dapat diterjemahkan dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta 29,011 menunjukkan bahwa tanpa adanya variabel kemampuan guru menggunakan media berbasis IT, tingkat aktivitas belajar peserta didik sudah mempunyai nilai 29,011 satuan. Besaran ini menggambarkan besarnya faktor luar yang berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar peserta didik selain dari variabel penggunaan aplikasi ruangguru.
- 2) Koefisien regresi untuk variabel penggunaan aplikasi ruangguru (X) sebesar 0,986 satuan, menunjukkan besarnya pengaruh penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu berhubungan positif (karena tanda +), artinya jika peranan penggunaan aplikasi ruangguru ditingkatkan 1 satuan, maka peserta didik akan meningkat sebesar 0,423 satuan. Hubungan keduanya

menunjukkan hubungan yang positif karena memberikan kontribusi terhadap minat belajar peserta didik.

Tahapan selanjutnya menguji keberartian masing-masing koefisien regresi secara parsial dengan menggunakan uji *t hitung* dengan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Koefisien regresi berpengaruh secara signifikan antara penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Ho : Koefisien regresi tidak berpengaruh secara signifikan antara penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Keputusan penerimaan dan penolakan hipotesis penelitian dilakukan juga dengan mengkonsultasikan *t hitung* dan *t tabel*. Hipotesis nol (Ho) dinyatakan ditolak atau hipotesis alternatif (Ha) diterima jika *t hitung* lebih besar dari *t tabel* pada tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dengan derajat bebas 64; (banyak responden(dk)-2). Perhitungan nilai *t* dengan bantuan *software SPSS for windows* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.13. Koefisien Regresi dan uji *t* Koefisien Regresi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29,011	,705		,015	,000
	Penggunaan aplikasi ruangguru	,986	,001	1,000	7,822	,000

a. Dependent Variable: minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel di atas, koefisien regresi konstanta mempunyai nilai *t hitung* sebesar 7,822 setelah dibandingkan dengan *t tabel* ($t_{hitung} (7,822) \geq t_{tabel} (1,997)$) artinya Ho ditolak atau Ha diterima, berarti koefisien regresi untuk

konstanta sebesar 29,011 berpengaruh secara berarti dan signifikan untuk menggambarkan besarnya faktor luar selain, penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Aplikasi Ruangguru pada Pelajaran Sosiologi Kelas X Di MAN 1 Parepare

Berdasarkan teori Nindi Silvia Rahmadani dan Mia Setiawati dalam jurnalnya yang berjudul: Aplikasi “Pendidikan *Online* “Ruang Guru” sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0, pada tahun 2019, bahwa ruangguru adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi berbasis *learning management system* yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, peserta didik, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua peserta didik untuk saling berinteraksi di dalam suatu *platform* digital komprehensif, yang telah mencakup lebih dari 2.000.000 peserta didik dan guru.

Kemudian dalam jurnal Neng Marlina Efendi. “Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada Starup Ruangguru sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)”. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antripologi*. Digambarkan bahwa: Ruangguru menyediakan beberapa fitur menarik seperti (Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les Online, *Digital Boot Camp* dan *Edumail*). Ruang uji membantu peserta didik untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan seleksi bersama. Masuk Ruang Latihan memudahkan peserta didik untuk mengerjakan

latihan soal dari berbagai subjek dan topik, serta dilengkapi dengan sistem analisis dan gamifikasi (penggunaan dari teknik desain permainan, permainan berfikir dan permainan mekanik untuk meningkatkan non game konteks) sehingga proses latihan menjadi lebih menarik.

Ruang video memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan. Ruang les merupakan fitur yang menyediakan layanan guru- guru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Ruang les *online* merupakan fitur yang memungkinkan bagi peserta didik untuk konsultasi belajar secara *online* melalui *smartphone* mereka. Peserta didik dapat memfoto soal-soal sulit yang mereka hadapi kemudian mendiskusikannya (*chat online*) dengan tutor melalui fitur ruang les *online* tersebut.

Penggunaan aplikasi ruangguru, berdasarkan observasi di MAN 1 Parepare, menjadi salah alternatif media yang digunakan dalam menumbuhkan hasil dan minat belajar peserta didik generasi milenial dalam menyikapi perkembangan revolusi industri 4.0. Salah satu bentuk media pendidikan yang memanfaatkan *smarthphone/gadget* maupun laptop yang dapat diakses di manapun dan kapanpun, penggunaannya yang mudah dan membantu permasalahan pembelajaran. Aplikasi ruangguru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas.

Penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare adalah 81,4 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpullkan

bahwa penggunaan aplikasi ruangguru pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare dalam kategori tinggi. Hal ini berdasarkan dari observasi yang dilakukan peneliti, terlihat peserta didik antusias dan semangat dalam proses pembelajaran.

2. Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare

Berdasarkan teori yang disampaikan Abdul Rahman Saleh dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, bahwa minat adalah suatu kekuatan yang muncul dari dalam yang mempunyai tujuan tertentu, atau suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu, yang merupakan kekuatan dari dalam dan tampak dari luar sebagai gerak-gerak atau partisipasi terhadap suatu hal. Belajar adalah usaha aktif yang terjadi dalam diri atau mental seseorang untuk mengkonstruksi suatu pengetahuan sehingga menimbulkan perubahan secara kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar adalah tahapan perubahan perilaku peserta didik yang relatif positif dan menetapkan sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Begitu juga yang dikemukakan L.Crow & A.Crow, *Psychologi Pendidikan*, bahwa minat belajar memiliki arti aspek psikologis seorang peserta didik yang menampakkan diri dalam gejala untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran dalam berbagai aspeknya. Minat atau perhatian peserta didik terhadap sesuatu merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui oleh pendidik. Dengan adanya minat atau perhatian peserta didik kepada mata pelajaran yang kita berikan maka isi dari materi pelajaran akan terserap dengan baik. Sebaliknya tanpa adanya perhatian terhadap apa yang kita berikan dengan susah payah tidak akan didengar, apalagi disukai oleh peserta didik. Untuk itu hal yang dapat dilakukan oleh

pendidik adalah menjadikan bahan pelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, alat-alat yang juga dapat menarik minat peserta didik, serta keadaan atau situasi yang dapat menarik minat peserta didik, dan tanpa kecuali sikap atau pribadi pendidik yang dapat menarik perhatian peserta didik itu sendiri.⁴⁸

Minat belajar yang ada pada diri peserta didik memungkinkan sekali akan menjaga pikiran peserta didik sehingga dia bisa menguasai materi yang sedang dipelajarinya.. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan Muhibin Syah. Dalam bukunya *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Pada akhirnya prestasi yang berhasil atau kemudahan dalam belajar akan menambah minatnya, yang dapat berlanjut sepanjang hayatnya. Kalau pelajaran terus-menerus dipelajari dan dikaji, maka akan diperoleh kecakapan yang lebih besar disertai dengan bertambahnya minat belajar.

3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Besar dan arah hubungan adalah positif pada tingkat asosiasi sangat kuat artinya kontribusi yang diberikan oleh penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare. Berdasarkan data di atas berarti masih sangat memungkinkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik MAN 1 Parepare, mengingat hanya penggunaan aplikasi ruangguru yang diteliti pada penelitian ini. Penggunaan media pembelajaran yang ditinjau hanya dalam 7 hal, yaitu dari segi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, pendekatan dan penggunaan media pembelajaran, pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran,

⁴⁸Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 103-106

pembelajaran yang memacu keterlibatan peserta didik, penilaian dan hasil belajar dan penutup untuk melakukan refleksi yang memberikan pengaruh yang berarti.

Berdasarkan data di atas juga masih dimungkinkan peningkatan strategi dan model pembelajaran di MAN 1 Parepare lebih meningkat, seperti kemampuan dalam menggunakan multi metode pembelajaran yang berbasis peserta didik, meningkatkan lagi pemanfaatan media pembelajaran, memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran dan lain-lain.

Hasil uji t yang menguji keterkaitan kontribusi penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare memberikan hasil bahwa penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare adalah berpengaruh signifikan dengan nilai t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} .

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ruangguru berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.

Indikator penggunaan aplikasi dengan instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik, penggunaan aplikasi ruangguru yang dilakukan oleh pendidik di MAN 1 Parepare.

Berdasarkan teori-teori dalam referensi dan jurnal-jurnal yang dikemukakan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi ruangguru sebagai salah satu penjabaran dari profesionalitas seorang guru, secara teori memang didesain untuk lebih meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat peserta didik dalam hal minat belajar adalah mendengarkan, memandang, menulis, membaca, berpikir, latihan dan praktek.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Penggunaan aplikasi ruangguru dalam pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4297, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Penggunaan aplikasi ruangguru dalam pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare adalah $4297 : 5280 = 0,814$ atau 81,4 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpullkan bahwa penggunaan aplikasi ruangguru dalam pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare termasuk kategori tinggi.
2. Minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4117, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare (variabel Y) adalah $4236 : 5280 = 0,803$ atau 80,3 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpullkan bahwa Minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare (variabel Y) termasuk kategori tinggi.
3. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t *hitung* sebesar 7,822 setelah dibandingkan dengan t *tabel* ($7,822 \geq 1.997$) artinya H_0 ditolak atau H_a

diterima berarti berpengaruh secara signifikan. Penggunaan aplikasi ruangguru mempengaruhi minat belajar peserta didik pada pelajaran Sosiologi Kelas X MAN 1 Parepare. Hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan aplikasi ruangguru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sosiologi di MAN 1 Parepare. Berdasarkan koefisien determinasi yang didapatkan sebesar 0,477 artinya 47,7 % penggunaan aplikasi ruangguru dapat memberikan kontribusi atau pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik MAN 1 Parepare, sisanya 52,3% faktor luar yang juga memberikan kontribusi terhadap minat belajar peserta didik yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan aplikasi ruangguru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini bisa dijadikan bahan yang akan dilakukan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan peranan pendidik dalam tiga hal dalam proses pembelajaran, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik. Beberapa faktor yang dipandang sebagai upaya konkrit peningkatan peranan pendidik adalah:

1. Mengelola program proses pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan pendidik dalam menetapkan prinsip psikologis tentang kemampuan serta kekurangan peserta didik serta perencanaan dan penerapan pembelajaran remedial yang belum mantap.

2. Mengoptimalkan gerakan penelitian tindakan kelas bagi pendidik dalam mengembangkan berbagai perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran.
3. Melakukan pengawasan kondisi riil tentang kinerja pendidik diawasi dengan melibatkan supervisi pengawas dan mengefektifkan penilaian dalam proses pembelajaran untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.
4. Kepada kepala Madrasah, sebagai penanggung jawab keberhasilan tujuan sekolah, agar selalu memotivasi mengajar guru yang sudah cukup baik untuk tetap konsisten dan dapat terus ditingkatkan, motif berprestasi guru yang demikian memungkinkan guru yang lain dapat termotivasi dengan mengarahkan segala upaya bagi keberhasilan belajar peserta didik.
5. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran yang dikelolanya, dengan demikian dapat dicapai kinerja yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul Karim

Amallia, Aplikasi ruangguru.com sebagai media pembelajaran, Jurnal Akrab Juara Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 143-156, diakses pada tanggal 17/03/2021.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pengantar Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives the Classification of Educational Objectives, Cognitif Domain* New York: David McKay Company, 1956.

Crow, L. & A. Crow, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Nur Cahaya, 2011.

Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

Eggen, Paul and Don Kauchak. *Educational Psychology, Windows on Classroom* New Jarsey: Prentice Hall, Inc., 1997.

Faizal, Sanafiah, *Format-format Penelitian Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

Fathurrahman, Pupuh, dan M. Sobry Sutikno, M. Pd. *Strategi Belajar dan Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*, Bandung: Refika Aditama, 2017.

Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi Ofset, 2014.

Hamalik, Oemar, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, Bandung: Tarsito, 2013.

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Pustaka Setia, 2011.

Haryati, Mimin, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2017.

Isjoni dkk, *Model-Model Pembelajaran Mutakhir Perpaduan Indonesia-Malaysia*) Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.

Khairani, Makmun. *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2013.

Krathwohl, et.al., *Taxonomy of Educational Objectives, Affective Domain*. New York: David McKay Company, 1974.

Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Qomariyah, Puji, *Teori Ringkas Sosiologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.

- Rahmadani, Nindi Silvia Dan Mia Setiawati Aplikasi “Pendidikan *Online* “Ruang Guru” sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0,” dalam *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, No. 2, Maret 2019.
- Rahmawati, Rizki, *Keefektifan Penerapan E-Learning – Quipper School Pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta*, Skripsi Surakarta: Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2015.
- Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika*, Bandung : Alfabeta, 2015.
- Saleh, Abdul Rahman dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Prenada Media , 2014.
- Sudjana, Nana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2015.
- Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung; Alfabeta: 2016.
- Sujanto, Agus, *Psikologi Umum*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Surya, Muhammad, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2014.
- Suryabrata, Sumadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2018.
- Triatningsih, Sari, *Pengembangan Learning Management System Quipper School Pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta*, *Jurnal*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), journal.student.uny.ac.id/, diakses tanggal 23/03/2018
- Uma, Elisa Rokhimatul, *Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Peserta didik SMA Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan Quipper School sebagai Media Pendukung Belajar Peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Jombang*. Surabaya: Universitas Airlangga, 2017.
- Wingkel, W. S. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia, 2014.

INSTRUMEN PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X DI MAN 1 PAREPARE

Angket ini ditujukan kepada peserta didik di Kelas X MAN 1 Parepare.

I. Petunjuk pengisian.

- a. Tulis nama, NIM, Kelas pada kolom yang tersedia
- b. Berilah tanda silang pada salah satu pilihan (SL, SR, KD dan TP) sesuai dengan keadaan yang kamu alami.
- c. Partisipasi dalam menjawab, tidak mempengaruhi nilai hasil belajar kamu yang berkaitan dengan bidang studi .

SL = Selalu
 SR = Sering
 KD = Kadang-kadang
 TP = Tidak Pernah

II. Responden

Nama :

Kelas :

III. Angket (Daftar Pertanyaan)

A. Penggunaan Aplikasi Ruangguru (Variabel X)

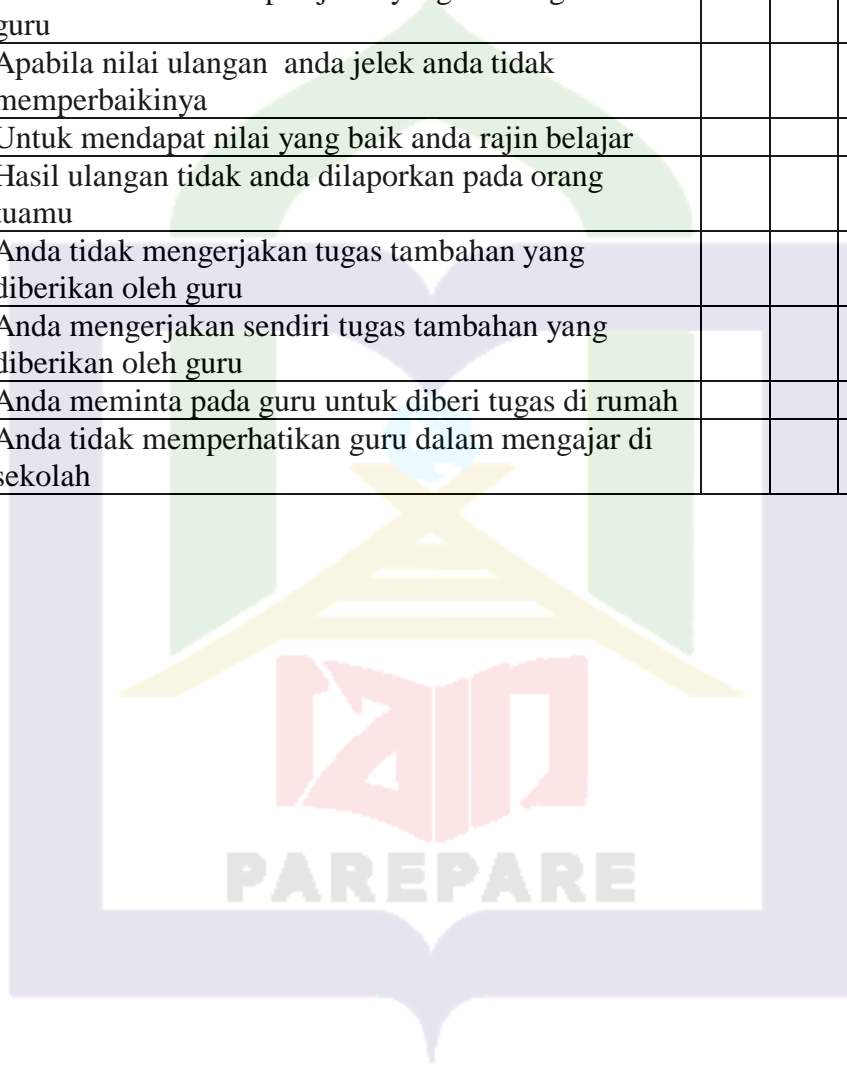
NO.	Instrumen Variabel X	NILAI			
		SL	SR	KD	TP
1	Guru menggunakan aplikasi ruangguru setiap kali pelajaran				
2	Guru menggunakan media aplikasi ruangguru sesuai dengan materi				
3	Guru menggunakan aplikasi ruangguru secara lancar				
4	Guru menggunakan aplikasi ruangguru keluar dari materi pembelajaran				
5	Anda pernah melihat/membuka aplikasi ruangguru yang digunakan guru				
6	Guru menggunakan aplikasi ruangguru dengan baik				
7	Guru menggunakan aplikasi ruangguru yang berbeda-beda				

8	Anda paham dengan penjelasan dengan menggunakan aplikasi ruangguru				
9	Anda tidak meminta bantuan teman yang sudah mengerti ketika anda bingung dengan penjelasan aplikasi ruangguru				
10	Guru menggunakan aplikasi ruangguru yang itu-itu saja				
11	Ada batasan waktu ketika guru menggunakan aplikasi ruangguru				
12	Guru memberikan umpan balik sesuai menyampaikan materi menggunakan aplikasi ruangguru				
13	Penggunaan aplikasi ruangguru oleh guru membuat anda senang dalam belajar				
14	Guru gugup ketika menggunakan aplikasi ruangguru				
15	Guru tergesa-gesa ketika menggunakan aplikasi ruangguru				
16	Guru monoton dalam penggunaan aplikasi ruangguru				
17	Guru memberi anda kesempatan untuk bertanya pada saat menggunakan aplikasi ruangguru				
18	Aplikasi ruangguru menjelaskan materi dengan baik				
19	Suasana ramai ketika guru menggunakan aplikasi ruangguru				
20	Guru kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat menggunakan aplikasi ruangguru				

B. Minat Belajar Peserta Didik (Variabel Y)

NO.	Instrumen Variabel Y	NILAI			
		SL	SR	KD	TP
1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar				
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran				
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran di kelas				
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran				
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun				
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran yang telah diterangkan				
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah				
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah				

9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda membaca buku pelajaran				
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah				
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru				
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran				
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru				
14	Apabila nilai ulangan anda jelek anda tidak memperbaikinya				
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar				
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu				
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru				
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru				
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah				
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah				



Kisi-Kisi Instrumen

No	Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Penggunaan Aplikasi Ruangguru (X)	a. Menyampaikan informasi/ Representasi isi	2,18	2
		b. Memperjelas informasi/ kejelasan pesan	4,8	2
		c. Melengkapi dan memperkaya informasi / berdiri sendiri	11,15	2
		d. Mendorong minat peserta didik	9,13	2
		e. Meningkatkan efektivitas dan efesiensi	3,19	2
		f. Menambah variasi dalam menyajikan materi pelajaran/ visualisasi dengan media	1,7	2
		g. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan	5,16	2
		h. Memberikan pengalaman-pengalaman	17,20	2
		i. Memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya/bersahabat	10, 14	2
		j. Interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dan lingkungannya/ digunakan klasikal dan individual	6,12	2
2	Minat Belajar Peserta Didik (Variabel Y)	a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	6,7,8,9	4
		b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1,17,18,19	4
		c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	2,3,4,12,	4
		d. Adanya penghargaan dalam belajar	5,14,15,16,	4
		e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	10,11,13,20	4

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.15	2.09	2.04	2.00	1.97	1.94	1.91	1.89
47	4.05	3.20	2.80	2.57	2.41	2.30	2.21	2.14	2.09	2.04	2.00	1.96	1.93	1.91	1.88
48	4.04	3.19	2.80	2.57	2.41	2.29	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
49	4.04	3.19	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.87
51	4.03	3.18	2.79	2.55	2.40	2.28	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.92	1.89	1.87
52	4.03	3.18	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.07	2.02	1.98	1.94	1.91	1.89	1.86
53	4.02	3.17	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
54	4.02	3.17	2.78	2.54	2.39	2.27	2.18	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
55	4.02	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.06	2.01	1.97	1.93	1.90	1.88	1.85
56	4.01	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
57	4.01	3.16	2.77	2.53	2.38	2.26	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
58	4.01	3.16	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.05	2.00	1.96	1.92	1.89	1.87	1.84
59	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.04	2.00	1.96	1.92	1.89	1.86	1.84
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84
61	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.16	2.09	2.04	1.99	1.95	1.91	1.88	1.86	1.83
62	4.00	3.15	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.99	1.95	1.91	1.88	1.85	1.83
63	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
64	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.24	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.85	1.82
66	3.99	3.14	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.84	1.82
67	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.98	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
68	3.98	3.13	2.74	2.51	2.35	2.24	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
69	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.86	1.84	1.81
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.89	1.86	1.84	1.81
71	3.98	3.13	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.86	1.83	1.81
72	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
73	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
74	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.22	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.85	1.83	1.80
75	3.97	3.12	2.73	2.49	2.34	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.83	1.80
76	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
77	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
78	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.80
79	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.79
80	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79
81	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	2.00	1.95	1.91	1.87	1.84	1.82	1.79
82	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	2.00	1.95	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79
83	3.96	3.11	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79
84	3.95	3.11	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.90	1.87	1.84	1.81	1.79
85	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.84	1.81	1.79
86	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.84	1.81	1.78
87	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.20	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.83	1.81	1.78
88	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.20	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.81	1.78
89	3.95	3.10	2.71	2.47	2.32	2.20	2.11	2.04	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
90	3.95	3.10	2.71	2.47	2.32	2.20	2.11	2.04	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Data Mentah Variabel X

No. Res	Skor untuk item no :																				Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	79
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	79
3.	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	59
4.	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	69
5.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
6.	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	75
7.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
8.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
9.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
10.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
11.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
12.	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	63
13.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
14.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
15.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
16.	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	2	4	3	61
17.	4	3	3	4	2	1	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	70
18.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
19.	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	52
20.	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	2	4	2	4	62
21.	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	65

22	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	48
23	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	63
24	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	67
25	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	67
26	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69
27	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69
28	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69
29	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69
30	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
31	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	68
32	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	65
33	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	65
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
35	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
37	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	65
38	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	63
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
40	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	4	65
41	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	65
42	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	2	3	3	3	67
43	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	2	4	3	4	70
44	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	62
45	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	63

46	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	63
47	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	67
48	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	66
49	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
50	4	4	3	4	3	1	1	3	4	2	3	4	2	4	4	3	3	3	4	3	62
51	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	65
52	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	61
53	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	70
54	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	77
55	3	4	3	2	4	1	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	4	3	3	62
56	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	66
57	4	4	2	3	3	2	3	2	4	2	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	64
58	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	2	1	2	3	4	4	3	4	59
59	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	2	1	2	3	4	4	3	4	59
60	3	4	2	3	4	2	4	4	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	64
61	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	69
62	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	67
63	3	4	2	3	4	2	4	4	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	64
64	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	2	3	3	3	56
65	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	65
66	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	70
	239	232	203	231	230	184	210	203	211	204	211	192	198	222	231	218	201	231	211	235	4297

Data Mentah Angket Variabel Y

No. Res	Skor untuk item no :																				Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	67
2.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	68
3.	3	3	3	4	4	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	60
4.	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	59
5.	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	3	3	63
6.	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64
7.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	67
8.	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	65
9.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	67
10.	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	66
11.	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	52
12.	4	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	60
13.	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	52
14.	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	53
15.	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	53
16.	4	2	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	61
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	77
18.	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	4	3	3	49
19.	4	2	4	2	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	60
20.	4	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4	3	2	57
21.	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	4	4	3	3	3	60

22	4	2	4	2	2	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	52
23	4	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4	3	2	57
24	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	71
25	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	71
26	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	66
27	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	65
28	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	66
29	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	66
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	78
31	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	69
32	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	68
33	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	68
34	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	68
35	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	69
36	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	70
37	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	69
38	3	3	4	4	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4	3	2	59
39	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	67
40	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
41	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	69
42	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	2	2	3	65
43	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	74
44	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	73
45	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	4	64

46	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	65
47	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	70
48	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	68
49	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	71
50	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	65
51	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	71
52	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	2	3	57
53	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	67
54	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	64
55	4	3	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	66
56	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	4	3	2	60
57	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	2	2	65
58	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	2	2	3	3	2	60
59	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	4	2	2	61
60	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	71
61	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	3	4	2	2	57
62	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	57
63	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	71
64	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	55
65	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	59
66	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	67
	247	204	220	202	211	211	196	228	203	211	205	222	202	201	199	218	223	234	202	197	4236

Output SPSS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,780
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,783
		N of Items	10 ^b
		Total N of Items	19
Correlation Between Forms			,744
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,853
	Unequal Length		,853
Guttman Split-Half Coefficient			,852

a. The items are: x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10,

b. The items are: x11, x12,x13, x14, x15, x16, x17, x18, x19. X20.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,762
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,724
		N of Items	10 ^b
		Total N of Items	19
Correlation Between Forms			,807
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,893
	Unequal Length		,894
Guttman Split-Half Coefficient			,892

a. The items are: y1, y2, y3, y4, y5, y6, y7, y8, y9, y10.

b. The items are: y11, y12, y13, y14, y15, y16, y17, y18, y19.y20

Statistics

penggunaan aplikasi ruangguru

N	Valid	66
	Missing	0
Mean		65,11
Std. Error of Mean		,909
Median		64,75 ^a
Mode		64 ^b
Std. Deviation		7,386
Variance		54,558
Skewness		-,061
Std. Error of Skewness		,295
Kurtosis		,321
Std. Error of Kurtosis		,582
Minimum		48
Maximum		80
Sum		4297

a. Calculated from grouped data.

b. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Minat Belajar Peserta Didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 49	1	1,5	1,5	1,5
52	3	4,5	4,5	6,1
53	2	3,0	3,0	9,1
55	1	1,5	1,5	10,6
57	5	7,6	7,6	18,2
59	3	4,5	4,5	22,7
60	6	9,1	9,1	31,8
61	2	3,0	3,0	34,8
63	1	1,5	1,5	36,4
64	3	4,5	4,5	40,9
65	7	10,6	10,6	51,5
66	5	7,6	7,6	59,1
67	6	9,1	9,1	68,2
68	5	7,6	7,6	75,8
69	4	6,1	6,1	81,8
70	2	3,0	3,0	84,8
71	6	9,1	9,1	93,9
73	1	1,5	1,5	95,5
74	1	1,5	1,5	97,0
77	1	1,5	1,5	98,5
78	1	1,5	1,5	100,0
Total	66	100,0	100,0	

Statistics
Minat Belajar Peserta Didik

N	Valid	66
	Missing	0
Mean		64,18
Std. Error of Mean		,776
Median		65,42 ^a
Mode		65
Std. Deviation		6,307
Variance		39,782
Skewness		-,360
Std. Error of Skewness		,295
Kurtosis		-,235
Std. Error of Kurtosis		,582
Range		29
Minimum		49
Maximum		78
Sum		4236

a. Calculated from grouped data.

Minat Belajar Peserta Didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 49	1	1,5	1,5	1,5
52	3	4,5	4,5	6,1
53	2	3,0	3,0	9,1
55	1	1,5	1,5	10,6
57	5	7,6	7,6	18,2
59	3	4,5	4,5	22,7
60	6	9,1	9,1	31,8
61	2	3,0	3,0	34,8
63	1	1,5	1,5	36,4
64	3	4,5	4,5	40,9
65	7	10,6	10,6	51,5
66	5	7,6	7,6	59,1
67	6	9,1	9,1	68,2
68	5	7,6	7,6	75,8
69	4	6,1	6,1	81,8
70	2	3,0	3,0	84,8
71	6	9,1	9,1	93,9
73	1	1,5	1,5	95,5
74	1	1,5	1,5	97,0
77	1	1,5	1,5	98,5
78	1	1,5	1,5	100,0
Total	66	100,0	100,0	

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,64718127
Most Extreme Differences	Absolute	,076
	Positive	,062
	Negative	-,076
Test Statistic		,076
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Test of Homogeneity of Variances

Aktivitas belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,675	22	64	,067

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran* Penggunaan Media Berbasis aplikasi	Between Groups	(Combined)	2411,857	32	75,371	2,649	,000
		Linearity	1171,466	1	1171,466	41,169	,000
		Deviation from Linearity	1240,391	31	40,013	1,406	,125
	Within Groups		1821,112	64	28,455		
	Total		4232,969	65			

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17144,496	1	17144,496	54,237	,000 ^b
	Residual	2036,071	65	31,324		
	Total	19180,567	66			

- a. Dependent Variable: Minat Belajar Peserta Didik
- b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi ruanguru

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,426 ^a	,477	,269	5,677

a. Predictors: (Constant), Penggunaan aplikasi ruangguru

b. Dependent Variable: Minat belajar peserta didik

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29,011	,705		,015	,000
	Penggunaan aplikasi ruangguru	,986	,001	1,000	7,822	,000

a. Dependent Variable: minat Belajar Peserta Didik



DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU

DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENGISIAN ANGKET (KUESIONER)

BIOGRAFI PENULIS



Alam Surya Sjaihuddin, lahir di Parepare pada tanggal 9 Mei 1999, merupakan anak pertama dari dua bersaudara anak kedua perempuan. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Sjaihuddin Maddanreng, ibu Suhuriah Jama S. Ag. Penulis bertempat tinggal di Parepare kelurahan Lemoe, Kecamatan Bacukiki, Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis menempuh Pendidikan di Sekolah TK masuk 2004- 2005, Sekolah Dasar Negeri No. 51 selama 6 Tahun mulai pada tahun 2005- 2011. Selanjutnya

melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP Negeri 7 Parepare Yang di tempuh selama 3 Tahun mulai pada tahun 2012-2014, Kemudian melanjutkan di Sekolah Menengah Atas (MAN 1 Kota Parepare) selama 3 tahun mulai tahun 2015-2017. Penulis kemudian melanjutkan Pendidikan Tinggi S1 dengan mengambil Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial. di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare, sekarang berganti menjadi Program Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri (IAIN Parepare), Pendidikan tinggi ditempuh selama 9 semester atau 4 tahun setengah mulai tahun 2017 – 2022. Penulis melaksanakan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM). Di Desa Betao Kelurahan Pitu Riwa, Kecamatan Sidereng Rappang provinsi Sulawesi selatan pada tanggal 16 September 2021 sampai 16 Oktober 2021, dan melaksanakan pelaksanaan Peraktek Lapangan (PPL) di SMP 10 Parepare, mengajar pelajaran Sosiologi di kelas VII IPS 2 , dan VII IPS 3. Pada tanggal 22 Oktober 2021 sampai 22 November 2021. Penulis mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir yaitu: **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sosiologi Kelas X di MAN 1 Parepare.**