

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU DAN KOMUNIKASI ORANG TUA ANAK TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SMA

¹Berlian Ramadhaniati, ²Anis Nur Aulia, ³Edy Prihantoro

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Gunadarma

Email: berliyan.1234@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan aplikasi ruangguru dan komunikasi orang tua anak terhadap prestasi akademik siswa kelas 3 SMAN 3 Cibinong. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, dimana peneliti melakukan penelitian dengan cara menyebarkan kuesioner serta observasi siswa terlebih dahulu. Teori yang digunakan peneliti adalah teori *Computer mediated communication* (CMC) dan teori perubahan (*theory of change*), serta paradigma yang digunakan adalah positivisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ruangguru dan komunikasi orang tua anak dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa SMAN 3 Cibinong. Variabel pengaruh intensitas penggunaan aplikasi ruangguru dan komunikasi orang tua anak mempunyai kontribusi yang besar terhadap prestasi akademik siswa SMAN 3 Cibinong dan sisanya pengaruh dari media lainnya.

Kata kunci: Aplikasi ruangguru, komunikasi orang tua anak, prestasi akademik

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang begitu cepat di era industry 4.0 dan perubahan yang disebabkan oleh hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memegang peranan sangat penting dalam proses dan praktik komunikasi di tengah masyarakat industri yang sedang bertransformasi menjadi masyarakat informasi. Pengaruh perkembangan teknologi komunikasi sangat terasa terkait dengan media baru yang di munculkan. Selain membalikkan sejumlah mitoskomunikasi massa, perkembangan teknologi komunikasi tak luput lagi untuk mengubah metode atau cara berkomunikasi, dan pada gilirannya kelak diprediksi akan mengubah peta-peta komunikasi secara praktis maupun teoritis sebagaimana ditunjukkan oleh para ahli komunikasi yang pendapatnya dapat dikomplikasikan.

Pendidikan memiliki pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki individu secara optimal dan setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual. Pendidikan adalah suatu fenomena manusia yang sangat kompleks. Menurut Driyarkara (1980; 75) pendidikan merupakan upaya memanusiakan manusia muda, pengangkatan manusia muda ketaraf lebih tinggi harus diwujudkan dalam seluruh proses atau upaya pendidikan.

Dari teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah hadirnya internet, media-media baru, dan munculnya aplikasi-aplikasi yang mendukung untuk belajar. Salah satu aplikasi yang saat ini menjadi pendukung belajar siswa adalah aplikasi Ruangguru. Aplikasi Ruangguru ini didiran pada bulan April 2014 oleh Adamas Belva Syah Devara dan Muhammad Iman Usman untuk membantu para pelajar menemukan berbagai pembimbing di dunia maya.

Ruangguru merupakan salah satu bimbingan belajar online yang saat ini sangat populer dikalangan siswa-siswi Indonesia, tercatat ada 15 juta siswa yang telah berlangganan dengan bimbingan belajar online Ruangguru. Kelebihan bimbingan belajar online Ruangguru adalah siswa bisa mengakses materi pembelajaran, video pembelajaran dan soal-soal dimana saja dan kapan saja. Kemudahan dalam belajar menggunakan aplikasi Ruangguru membuat siswa

belajar lebih efektif dan efisien, beda halnya jika siswa belajar di dalam ruangan kelas dan diajar oleh guru, guru yang mengajar materi tertentu dalam suatu proses pembelajaran hanya akan mengulang beberapa kali materi yang diajarkan, akan tetapi jika siswa belajar melalui bimbingan belajar ruangguru siswa bisa mengulang-ulang materi tertentu sampai benar-benar paham sehingga siswa lebih fleksibel dalam mempelajari suatu materi. Berdasarkan fitur - fitur pembelajaran yang tersedia melalui aplikasi ruangguru serta berbagai kemudahan yang ditawarkan apakah berbanding lurus dengan tingkat kepuasan siswa yang telah berlangganan ruangguru. Di dalam aplikasi “ruanguru” terdapat berbagai latihan soal yang disusun berdasarkan topik dari mata pelajaran, seperti dapat ditaklukan sambil menangkap monster-monster yang tersebar di setiap topik mata pelajaran. Penjelasan di atas telah dikutip dari jurnal dengan judul “Aplikasi Pendidikan Online “RuangGuru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0”. Nindi Silvia Rahmadani dan Mia Setiawati vol. 3, No. 2 Maret 2019.

Saat ini siswa sudah tidak perlu belajar dengan tatap muka dengan guru, karena salah satu penggunaan media yang sering di pakai siswa untuk mendapatkan pelajaran diluar sekolah adalah dengan Aplikasi RuangGuru. Karena adanya pandemik Covid19 ini, siswa diharuskan belajar dirumah sampai waktu yang belum di tentukan oleh pemerintah. Dengan adanya aplikasi ruangguru ini memudahkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja dengan smartphone mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan aplikasi RuangGuru apakah sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa SMAN 3 Cibinong di Kabupaten Bogor. Dan untuk mengetahui bagaimana intensitas komunikasi orang tua dan anak terkait belajar di aplikasi RuangGuru terhadap prestasi akademik siswa SMAN 3 Cibinong di Kabupaten Bogor. Serta untuk mengetahui bagaimana intensitas penggunaan aplikasi RuangGuru dan intensitas komunikasi orang tua anak apakah sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa SMAN 3 Cibinong di Kabupaten Bogor.

Metode

Penelitian ini menggunakan teori CMC (computer Mediated Communication) dan teori perubahan (theory of change). Computer mediated communication atau CMC merupakan suatu proses komunikasi yang sering melibatkan media komputer sebagai channel untuk digunakan. model komunikasi ini berkembang secara cepat dan dapat diterima khalayak dengan mudah, khususnya generasi muda saat ini. Adanya CMC menjadikan dunia komunikasi mulai mengalami perkembangan yang sangat besar. Sejumlah besar penelitian telah mendokumentasikan hubungan positif yang kuat antara keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Alat pengukuran utama dalam penelitian ini adalah kuesioner dan menggunakan software SPSS (Statistical Product and Service Solutions) Versi 25 untuk menghitungnya. Karena menggunakan kuesioner sebagai alat penelitian, maka alat tersebut harus diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Dengan jumlah responden sebesar 185 orang.

Hasil dan Pembahasan

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan. Kami telah memiliki lebih dari 15 juta pengguna serta mengelola 300.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan RuangGuru yang berdiri sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman mempunyai Perusahaan yang berlokasi di PT. Ruang Raya Indonesia Jl. Tebet Barat Dalam Raya No. 22 Jakarta Selatan ini memang menjadi salah satu perusahaan yang mengutamakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien. (www.ruangguru.com, diakses tanggal 18 juni 2020 pukul 11.06 WIB).

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 3 SMAN 3 Cibinong dengan jumlah populasi sebanyak 185 orang. Kemudian, penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling ini adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam purposive sampling, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Maka dengan kata lain, unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian. Kriteria-kriteria tersebut antara lain pengguna aktif aplikasi ruangguru dan siswa kelas 3 SMAN 3 Cibinong.

Deskripsi responden merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh dalam suatu penelitian. Terutama dalam menjelaskan jawaban-jawaban yang ada pada kuesioner yang telah diberikan kepada responden. Pada deskripsi responden berikut ini, akan dikemukakan gambaran umum mengenai responden yang menjadi objek dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas 3 SMAN 3 Cibinong. Responden yang diambil sebagai sampel adalah sebanyak 185 orang dan dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: berdasarkan jenis kelamin, usia dan pengguna aktif aplikasi ruangguru. deskripsi responden berdasarkan jenis kelamin laki-laki memiliki jumlah responden yaitu 93 orang dengan persentase (50,3%) sedangkan perempuan memiliki jumlah responden sebanyak 92 orang dengan persentase (49,7%). Sedangkan 2 deskripsi responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa jumlah responden dengan usia 17 tahun sebanyak 40 orang dengan persentase (21,6%), sedangkan responden dengan usia 18 tahun mempunyai responden sebanyak 105 orang dengan persentase (56,8%) dan usia 19 tahun mempunyai responden sebanyak 40 orang dengan persentase (21,6%).

Penelitian ini dilakukan secara online melalui website Google Form, dengan link <https://forms.gle/LMMEYyiBLukeLg7M6>. Berdasarkan hasil perhitungan Taro Yamane dengan tingkat kepercayaan 95%, didapatkan responden sebanyak 185 orang dengan berjenis kelamin laki-laki 93 orang dan berjenis kelamin perempuan 92 orang. Dan responden dari penelitian ini adalah siswa/I kelas 3 SMAN 3 Cibinong.

Pernyataan variabel X1 (pengguna aplikasi ruangguru), X2 (komunikasi orang tua dan anak) dan Y (Prestasi akademik siswa) dinyatakan valid dengan r hitung $>$ r tabel (0,361). Instrumen pernyataan variabel X1 yang dijadikan sebagai kuesioner dinyatakan reliabel dengan nilai Alpha Cronbach 0,783, Instrumen pernyataan variabel X2 yang dijadikan sebagai kuesioner dinyatakan reliabel dengan nilai Alpha Cronbach 0,708. Begitu juga dengan variabel Y yang memiliki nilai Alpha Cronbach 0,840.

Uji asumsi klasik berdasarkan hasil uji normalitas komogrov-smirnov test, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas bahwa uji normalitas diketahui nilai signifikansi sebesar $0,089 > 0,05$, hasil nilai uji multikolinieritas VIF yaitu 1,008 dan hasil uji heteroskedastisitas yaitu titik-titik data menyebar di atas dan di bawah atau di sekitar angka 0, titik-titik data tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja, penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali, dan penyebaran titik-titik dan sebaliknya tidak berpola dan hasil uji heteroskedastisitas Glejser dengan nilai Sig. lebih besar dari 0,05 yaitu X1 (0,084), X2 (0,211) dan Y (0,715). Artinya tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda, dapat diketahui bahwa peningkatan masing-masing variabel dapat meningkatkan pengaruh terhadap prestasi Akademik Siswa, yakni variabel X1 penggunaan aplikasi ruangguru sebesar 0,323 per satuan dan variabel X2 komunikasi orang tua dan anak sebesar 0,106 per satuan. Selain itu, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 39,146 + 0,323X1 + 0,106 X2$$

Pada hasil yang didapati dengan uji T adalah nilai thitung X1 (6.439) $>$ 1.653 dan X2 (2.770) $>$ 1.653 angka tersebut menunjukkan bahwa H1 diterima artinya terdapat pengaruh

antara penggunaan aplikasi ruangguru terhadap Prestasi akademik siswa. dan H2 diterima artinya terdapat pengaruh antara komunikasi orang tua dan anak terhadap Prestasi akademik siswa.

Pada uji F diketahui bahwa hasil tabel uji F adalah $4,673 > 3,05$ merupakan variabel penggunaan aplikasi ruangguru dan komunikasi orang tua dan anak secara bersama sama berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa.

Berdasarkan uji koefisien determinasi (r^2), diketahui bahwa variabel X1 penggunaan aplikasi ruangguru mempunyai pengaruh positif terhadap Prestasi akademik, sebesar 28,2% sedangkan sisanya 71,8% ($100\% - 28,2\%$) dijelaskan atau dipengaruhi oleh faktor lain di luar pada penelitian ini. Dalam penelitian ini diperoleh nilai korelasi sebesar 0,531 atau 53,1%. Artinya, hubungan antara penggunaan aplikasi ruangguru dan komunikasi orang tua dan anak dipengaruhi hanya sebesar 0,531. Artinya korelasi sedang. Selain itu, bahwa variabel X2 dengan nilai koefisien determinasi (r) sebesar 0,479 sebesar 47,9% sedangkan sisanya 52,1% ($100\% - 47,9\%$) dijelaskan atau dipengaruhi oleh faktor lain di luar pada penelitian ini. Dalam penelitian ini diperoleh nilai korelasi sebesar 0,629 atau 62,9%. Artinya, hubungan antara penggunaan aplikasi ruangguru dan komunikasi orang tua dan anak dipengaruhi hanya sebesar 0,629. Artinya korelasi tinggi.

Berdasarkan pengujian hipotesis dapat diketahui nilai Sig atau angka signifikansi penelitian adalah 0,000, sedangkan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa angka sig penelitian $<$ taraf sig, yakni $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel signifikan.

Selain itu, komunikasi orang tua dan anak mempunyai pengaruh positif terhadap Prestasi Akademik siswa sebesar 69,2%. Selain itu, dengan koefisien determinasi 0,479, dapat disimpulkan bahwa variasi prestasi akademik siswa dipengaruhi oleh variabel komunikasi orang tua dan anak sebesar 52,1%. Adapun sisanya dipengaruhi oleh faktor lain, selain komunikasi dengan orang tua.

Simpulan

Terdapat pengaruh yang cukup antara variabel pengaruh penggunaan Aplikasi Ruangguru dan komunikasi orang tua dan anak terhadap Prestasi Akademik Siswa kelas 3 SMAN 3 Cibinung. Terdapat arah hubungan yang positif, yang dapat diartikan bahwa yang berarti H_0 yang berbunyi “Tidak ada hubungan antara penggunaan aplikasi ruangguru dan komunikasi orang tua dan anak terhadap prestasi akademik siswa SMA”, Di Tolak. Dan H_a yang berbunyi “Ada pengaruh penggunaan Aplikasi ruangguru dan komunikasi orangtua dan anak terhadap prestasi akademik siswa SMA” Di Terima. Besaran pengaruh yang diberikan ini berdasarkan pembahasan diatas berpengaruh kepada penggunaan aplikasi ruangguru cukup baik. Dan besaran pengaruh yang diberikan kepada variabel komunikasi orang tua dan anak terhadap prestasi akademik siswa juga cukup baik.

Referensi

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahfiati, Tuti. 2012. *Dasar- Dasar Teori Komunikasi*, Makassar: Hasanuddin.
- Beebe, A Steven, Susan J Beebe, dan Redmond V mark. 2006. *Interpersonal Communication (Relating to Other)*. London: Allyn and Bacon.
- Changara, Hafied. 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Conville, L. Richard. 1998. *The Meaning Of “Relationship” In Interpersonal Communication*. Westport, CT: Praeger Publishers.
- Daryanto., dan Rahardjo M. 2016. *Teori Komunikasi*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

- Devito, Joseph A. 1997. *Komunikasi Antar Manusia. Edisi ke-5. Ahli bahasa Agus Maulana MSM*. Jakarta: Profesional Books.
- McQuail, Denis. 2011, *Teori komunikasi massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Morissan, dan Andy Corry Wardhany. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prasetyo Bambang, dan Lina Miftahu Jannah. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif (teori dan Aplikasi)*. Jakarta: Rajawali.
- Samatan, Nuriyati. 2014. *Teori Komunikasi 1*, Jakarta: Gunadarma.
- Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.