

BAB V

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian. Tujuannya untuk menjawab masalah penelitian atau hipotesisnya, atau menunjukkan bagaimana tujuan penelitian telah tercapai.

A. Perbedaan Penggunaan Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Media Aplikasi Ruangguru Peserta Didik di MTsN 1 Blitar

Berdasarkan penyajian atau analisis data, terdapat nilai hasil penelitian dari kelas eksperimen 31 dan kelas kontrol sebesar 32. *Mean* yang berasal dari kelas eksperimen 94,70 dan kelas kontrol 78,17. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen lebih besar dibanding dengan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol yaitu $94,70 > 78,18$.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* Jika *Asymp.Sig.* $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji Normalitas data menggunakan uji *Kolmogroff Smirnov*. Hasil pengujian normalitas data nilai angket kelas kontrol sebesar 0,998. Karena nilai *Asymp.Sig* data angket $> 0,05$ maka data angket tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selain data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya adalah uji homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,180. $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji Independent Sample T-test. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,00. Nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan penggunaan media aplikasi ruangguru sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi ruangguru lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan adanya media aplikasi ruangguru siswa menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dan semangat lebih untuk pembelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan gagasan manfaat media yang telah dibuktikan oleh para ahli bahwa penggunaan media sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan. Menurut pendapat Piran manfaat media dapat menimbulkan motivasi dan semangat belajar siswa.¹

Hasil penelitian ini juga telah dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Samuel Gideon dalam jurnal yang berjudul “Peran Media Bimbingan *Online* Ruangguru dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini Sebuah Pengantar” dari hasil observasi yang dilakukan oleh Arviansyah permasalahan umum didalam pembelajaran IPA di SMP yang sering dijumpai adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan berdasarkan hasil wawancara mereka terlihat bahwa sebagian besar siswa mengatakan mata pelajaran IPA sulit dipahami dan terlalu banyak rumus-rumus matematis. Hal

¹ Piran Wiroatmaja dan Sasnohrjo, Media Pembelajaran (Lan RI : Jakarta, 2002), hal 39

itu dapat disebabkan kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan materi sehingga siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran serta guru kurang tepat memilih model pembelajaran sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa, maka dari itu penerapan media itu adalah penting untuk menunjang pemahaman siswa dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Putri Permata Sari yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Fitur Ruangbelajar terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Pengguna Aplikasi Ruangguru*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru dapat meningkatkan pemahaman siswa serta minat belajar siswa. Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pengaruh fitur ruangbelajar terhadap tingkat pemahaman siswa pengguna aplikasi ruang guru tergolong berpengaruh dengan hasil persentase yang cukup tinggi karena perkembangan teknologi saat ini pun, menjadi sebuah alasan untuk menggunakan media pendidikan yang lebih mudah dan canggih sehingga dapat memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.²

Bedasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian selaras dengan hipotesis (*Ha*), yakni ada perbedaan yang signifikan penggunaan media aplikasi ruangguru sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

² Dian Putri Permata Sari, Dewi Soedarsono, *Pengaruh Penggunaan Fitur Ruangbelajar terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Pengguna Aplikasi Ruangguru*, (fakultas Teknik : Jakarta,2019)hal 75

B. Pengaruh Positif dan Signifikan dalam Penggunaan Sumber Belajar Media Berbasis Aplikasi Ruangguru Peserta Didik Kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

Berdasarkan analisis data pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* Jika *Asymp.Sig.* $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji Normalitas data menggunakan uji *Kolmogrof Smirnov*. Hasil pengujian normalitas data nilai *post test* sebesar 0,614. Karena nilai *Asymp.Sig* $> 0,05$ maka data *post test* tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selain data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas data *post test* diperoleh nilai *Sig.* 0,459. Nilai *Sig.* $0,459 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen. Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji Independent Sample T-test. Hasilnya untuk perhitungan nilai *post test* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,00. Nilai *Sig.(2-tailed)* $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media aplikasi ruangguru sebagai sumber belajar Ilmu Pengeahuan Sosial(IPS) siswa kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

Penelitian ini serupa dengan jurnal ilmiah dari Amalliah yang berjudul *Peran Aplikasi Ruangguru sebagai Media Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Memotivasi belajar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media aplikasi Ruangguru menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu siswa

dalam belajar dengan media visual dan bahasa yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa tidak hanya peran guru tetapi orang tua yang sangat berperan dalam belajar anaknya. melalui situs ruangguru inilah terjalin komunikasi yang efektif dimana guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam memberikan pembelajaran kepada siswa untuk mudah di pahami dan yang paling penting juga tidak membuat cepat bosan atau jenuh. Menemani anak-anak belajar dan membuka aplikasi ruang guru bersama menjadi salah satu motivasi belajar bagi anak, karena perhatian dan dorongan orangtua menjadi anak lebih di perhatikan dan dihargai. Ruangguru menjadi salah satu alternatif dalam segi waktu dan biaya sehingga orang tua dapat memberikan memotivasi belajar dengan bimbingan belajar.

Dari uraian diatas hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi ruangguru lebih baik dibandingkan dengan media konvensional. Dengan adanya media aplikasi ruangguru, materi menjadi menarik karena pada pembelajaran siswa dapat mengamati media aplikasi ruangguru yang sekaligus ada kuis di dalamnya dan menjadikan siswa lebih bisa memahami materi yang disampaikan. Hal ini terbukti dari hasil penelitian penulis yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Yang menunjukkan bahwa pentingnya penggunaan media dalam mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Pengaruh Positif dan Signifikan dalam Penggunaan Media Berbasis Aplikasi Ruangguru sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

Berdasarkan uji anova 2 jalur, menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,00. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,00 < 0,05$, jadi ada perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi ruangguru dan kelas control menggunakan media konvensional (ceramah). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan media aplikasi ruangguru terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

Dengan adanya media aplikasi ruangguru siswa menjadi lebih termotivasi sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat. Penggunaan media aplikasi ruangguru membuat materi menjadi menarik karena di kelas eksperimen pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diberi perlakuan menggunakan media aplikasi ruangguru yang kemudian mendorong siswa untuk belajar dan memahami pelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Putri Permata Sari yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Fitur Ruangbelajar terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Pengguna Aplikasi Ruangguru*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru dapat meningkatkan pemahaman siswa serta minat belajar siswa. Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa

pengaruh fitur ruangbelajar terhadap tingkat pemahaman siswa pengguna aplikasi ruang guru tergolong berpengaruh dengan hasil persentase yang cukup tinggi karena perkembangan teknologi saat ini pun, menjadi sebuah alasan untuk menggunakan media pendidikan yang lebih mudah dan canggih sehingga dapat memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (*Ha*), yaitu ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Blitar.