

**HUBUNGAN TERPAAN MEDIA SOSIAL APLIKASI RUANGGURU  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI DI SD NEGERI  
2 TAHUNAN**

*The Relationship of Social Media Exposure of the Ruangguru Application on  
the Learning Motivation of VI Grade Students at SD Negeri 2 Tahunan*

(Kiki Shalsa Della Putri, Dra. Maya Sekar Wangi, M. Si, Lukas Maserona  
Sarungu, S.Sos, M.I.Kom)

Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Slamet Riyadi Surakarta

[@shalsakim61@gmail.com](mailto:@shalsakim61@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan terpaan media sosial Aplikasi Ruangguru motivasi belajar siswa kelas VI di SD Negeri 2 Tahunan. Pada penelitian ini menggunakan teori *new media* (media baru) dalam penelitian tentang hubungan terpaan media sosial Aplikasi Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa kelas VI di SD Negeri 2 Tahunan. Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dimana pengumpulannya menggunakan angket atau kuesioner. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas VI SD Negeri 2 Tahunan berjumlah 30 siswa (responden). Teknik analisis ini menggunakan *spearman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel hubungan terpaan media sosial Aplikasi Ruangguru secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VI di SD Negeri 2 Tahunan. Variabel hubungan terpaan media sosial Aplikasi Ruangguru secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VI. Dimana dinilai  $t$  hitung sebesar 4,310 dengan  $X$  sebesar  $0,001 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima. Artinya diketahui bahwa adanya hubungan yang diberikan oleh Aplikasi Ruangguru ( $X$ ) terhadap variabel terikat ( $Y$ ) pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Tahunan.

**Kata kunci: Terpaan media, Aplikasi, Ruangguru, motivasi belajar.**

**ABSTRACT**

*This research aims to analyze the relationship between the impact of social media from the Ruangguru application and the learning motivation of sixth-grade students at SD Negeri 2 Tahunan. This study employs new media theory in*

*examining the relationship between the impact of social media from the Ruangguru application and the learning motivation of sixth-grade students at SD Negeri 2 Tahunan. The type of research conducted is quantitative research, where data collection is carried out using questionnaires. The population and sample in this study consist of 30 sixth-grade students (respondents) from SD Negeri 2 Tahunan. The analysis technique used is Spearman's correlation. The results indicate that the variable of the impact of social media from the Ruangguru application has a significant simultaneous effect on the learning motivation of sixth-grade students at SD Negeri 2 Tahunan. The variable of the impact of social media from the Ruangguru application also has a significant partial effect on the learning motivation of sixth-grade students. The calculated  $t$  value is 4.310 with a  $p$ -value of  $0.001 < 0.05$ , thus  $H_1$  is accepted. This indicates that there is a relationship provided by the Ruangguru Application (X) towards the dependent variable (Y) in sixth-grade students of SD Negeri 2 Tahunan.*

**Keywords:** Media exposure, Application, Ruangguru, learning motivation.

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk kesuksesan masa depan di era globalisasi. Ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa menjadi faktor kunci dalam mempengaruhi proses belajar. Dengan perbaikan kualitas pendidikan sesuai perkembangan zaman, potensi siswa dapat berkembang, memotivasi mereka untuk belajar, dan mencapai hasil yang diinginkan.

Permasalahan pendidikan di Indonesia adalah rendahnya motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan motivasi, media dan metode pembelajaran di kelas sangat penting. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran membantu pendidik menciptakan lingkungan yang kondusif dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Jika motivasi rendah, hasil belajar siswa

juga akan rendah (Nurul, 2019). Menurut Ratumanan (2015), Hubungan guru-murid sangat penting dalam proses belajar mengajar dan dipengaruhi oleh keterampilan guru, kurikulum, sarana pendidikan, biaya, iklim, dan manajemen sekolah. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang didefinisikan sebagai dorongan batin yang menggerakkan siswa untuk belajar. Motivasi belajar yang tinggi berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh banyak penelitian (Hamim, 2019).

*Research gap* dalam penelitian ini adalah penggunaan teori *new media* dapat digunakan untuk menyelidiki hubungan terpaan media baru pada motivasi para siswa untuk belajar. Alasan peneliti menggunakan teori ini adalah karena adanya pengaruh teknologi digital yang terdapat pada aplikasi Ruang

Guru dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut Mc Quail (2011), teori media baru mendorong pengguna berperan aktif sebagai kontributor dan konsumen konten, yang mendukung kreativitas dan inovasi. Siswa diharapkan lebih aktif berkontribusi dan mengonsumsi konten melalui aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di sekolah SD Negeri 2 Tahunan. Dengan memilih SD Negeri 2 Tahunan, khususnya pada kelas VI sebagai subjek penelitian, karena memang di SD tersebut menggunakan aplikasi pembelajaran Ruangguru. Penerapan media pembelajaran di Sekolah Dasar tersebut maka menggunakan pemanfaatan media pembelajaran *online* sebagai salah satu inovasi baru bagi dunia belajar, sebagai media edukasi, sumber belajar, dan strategi baru untuk memotivasi belajar siswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berdasarkan positivisme untuk meneliti sampel dan populasi tertentu. Data dikumpulkan dengan instrumen penelitian dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2019). Analisis bersifat deduktif, mengolah data secara umum sebelum menarik kesimpulan khusus. Obyek penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Tahunan merupakan salah satu pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar

berakreditasi A yang beralamat di JL. Raya Tahunan, Dsn. Banjarasem, Desa Tahunan, Kec. Gabus, Kab. Grobogan, Jawa Tengah. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 2 Tahunan. Dengan populasi dan sampel yaitu seluruh murid kelas VI yang jumlah 30 responden. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang merupakan data sekunder yaitu sumber data dari arsip-arsip, catatan-catatan penting dari sekolah yang telah diolah untuk kebutuhan atau relevansi penelitian dan data primer yaitu menyebarkan kuesioner kepada responden, lalu di olah menggunakan statistik.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis statistik. Dalam pendekatan kuantitatif. Yaitu uji instrument menggunakan rumus spearman terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Selain itu peneliti juga menggunakan pengujian hipotesis dan uji t (parsial).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian uji t Hasil menunjukkan nilai t sebesar 4,310 dengan p-value sebesar  $0,001 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima. Maka dapat dikatakan pengaruh Terpaan media sosial Aplikasi Ruangguru (X) berpengaruh positif dan sangat signifikan terhadap (Y) motivasi belajar siswa kelas VI di SD Negeri 2 Tahunan. Dari hasil tersebut menunjukkan hasil yang signifikan.

Hal ini dibuktikan dalam penelitian ini, bahwa perhatian pada

tayangan Aplikasi: Sebagian besar siswa sangat memperhatikan tayangan di Aplikasi Ruangguru; selain itu Siswa yang sangat memperhatikan penjelasan guru atau tutor cenderung lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar. Hal ini sejalan dengan temuan yang ditunjukkan dalam Tabel 4.10 dan Tabel 4.11, yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak setelah menggunakan Aplikasi Ruangguru. Hal ini menunjukkan bahwa konten edukatif tersebut menarik bagi mereka. Frekuensi pada penggunaan Aplikasi Ruangguru, siswa kelas VI di SD Negeri 2 Tahunan sering mengakses Aplikasi lebih dari sepuluh kali dalam satu bulan. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran *online* adalah platform media sosial yang sangat populer dan banyak digunakan oleh siswa. Tayangan pendidikan seperti Ruangguru juga mungkin menarik perhatian mereka sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Media sosial seperti aplikasi pembelajaran *online* dianggap sebagai *new media* dalam teori *new media* karena mudah diakses, interaktif, dan memiliki konten yang dapat disesuaikan sesuai keinginan pengguna. Sebagai media baru, Aplikasi memungkinkan siswa mengakses pelajaran kapan saja dan mandiri kapan saja, sehingga memfasilitasi untuk membantu mereka memahami materi dengan cepat dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Sebagai platform pendidikan, Ruangguru menggunakan aplikasi pembelajaran untuk menyediakan berbagai konten pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Konten ini lebih menarik bagi siswa yang terbiasa dengan teknologi digital generasi saat ini karena dikemas secara visual dan interaktif. Dalam teori *new media* konsep *Interactivity* dan *customization* adalah konsep penting. di mana pengguna (dalam hal ini siswa) dapat memilih konten yang ingin mereka pelajari, memberikan komentar, atau berinteraksi secara tidak langsung dengan konten melalui fitur *like*, *share*, atau diskusi di kolom komentar. Ini meningkatkan belajar.

Menggunakan metode pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak masa kini yang sangat terbiasa keterlibatan dan minat siswa dalam dengan media digital, Aplikasi Ruangguru menyediakan konten pendidikan dalam video yang dinamis. Dengan demikian, siswa merasa terinspirasi karena metode ini berbeda dari pembelajaran konvensional di kelas, siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Implikasi dari hasil Penelitian yaitu hasil ini menunjukkan bahwa platform digital seperti aplikasi pembelajaran *online* dapat berguna untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, terutama ketika kontennya disesuaikan dengan gaya dan preferensi belajar siswa. Ini juga menunjukkan bagaimana media

sosial dapat memengaruhi pendidikan karena dapat berfungsi sebagai media hiburan dan sumber pendidikan dengan menyajikan konten yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, Terpaan media sosial Aplikasi Ruangguru memengaruhi motivasi belajar siswa karena platform ini menyediakan konten pembelajaran yang interaktif dan menarik. Video-video edukasi yang tersedia di aplikasi pembelajaran online memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap topik pelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, dan meningkatkan keinginan mereka sendiri untuk belajar. Platform ini meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menjadikannya sumber belajar yang dapat mereka akses secara mandiri.

Dari hasil penelitian tersebut mereka menyatakan bahwa hubungan media sosial Aplikasi Ruangguru berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian diatas, disebutkan bahwa terpaan media sosial tak hanya berhubungan positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, namun juga berhubungan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian media sosial dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif di lingkungan pendidikan.

Sebuah transformasi dari pendekatan pembelajaran tradisional ke pendekatan modern dapat dilihat

dari hubungan antara aplikasi media sosial karena aplikasi ini memanfaatkan karakteristik dasar dari media baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, Aplikasi Ruangguru dan motivasi keinginan siswa untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar. Aplikasi ini berhasil menumbuhkan motivasi belajar tahunan siswa kelas VI di SDN 2 dari sumber intrinsik (kesadaran dan kepercayaan diri) dan ekstrinsik (dorongan guru atau orang lain). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, diketahui bahwa hasil belajar yang tinggi, dapat dimulai oleh motivasi belajar pada siswa. Untuk meningkatkan motivasi belajar inilah, dapat melalui media pembelajaran yang interaktif, kreatif, menarik, dan materi yang ringkas namun jelas seperti media pembelajaran di Aplikasi Ruangguru.

## KESIMPULAN

1. Variabel hubungan terpaan media sosial aplikasi Ruangguru secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VI. Dimana dinilai t hitung sebesar 4,310 dengan *p-value* sebesar  $0,001 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima. Hasil Penelitian yaitu hasil ini menunjukkan bahwa platform digital seperti aplikasi pembelajaran online dapat berguna untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. terutama ketika kontennya disesuaikan dengan gaya dan preferensi belajar siswa. Ini juga menunjukkan bagaimana media

sosial dapat memengaruhi pendidikan karena dapat berfungsi sebagai media hiburan dan sumber pendidikan dengan menyajikan konten yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

2. Oleh karena itu, maka dapat dikatakan sebagai adanya hubungan terpaan media sosial Aplikasi Ruangguru (X) secara berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa (Y) kelas VI di SD Negeri 2 Tahunan. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terpaan Aplikasi Ruangguru meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform media baru secara dapat memiliki dampak yang lebih besar menggunakan satu platform. Sebagian pembelajaran di Aplikasi Ruangguru memberikan efek sinergis yang lebih besar terhadap motivasi belajar siswa.

3. Hal ini dilihat dari hubungan antara aplikasi media sosial karena aplikasi ini memanfaatkan karakteristik dasar dari media baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, Aplikasi Ruangguru dan motivasi keinginan siswa untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adella, Aninda Devi. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Epistema, 3(1), 10–17.
- Andre Indrawan, D. A. 2022. *Pengaruh Terpaan Tayangan Youtube Ruang Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*. Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi, 37 - 46.
- Corry, Pebriani. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Segugus 04 Palangka Raya*. Jurnal Prima Edukasia, 5(1), 11-21.
- Data Sekolah. 2021. *Sd Negeri 2 Tahunan*. Sekolah-Kita.Net Website: [https://Data.Sekolahkita.Net/Sekolah/Sd%20negeri%202%20tahunan\\_263207](https://Data.Sekolahkita.Net/Sekolah/Sd%20negeri%202%20tahunan_263207) Di Akses Agustus 12, 2023.
- Dani. A. 2020. *Hubungan Terpaan Iklan Youtube Aplikasi Ruangguru Terhadap Motivasi Siswa Sma Di Surabaya Dalam Berlangganan Aplikasi Ruangguru*. Perpustakaan Universitas Airlangga, 25-30.
- Dian Andesta Bujuri, Sari, M., Tutut Handayani, & Agra Dwi Saputra. 2023. *Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 112–127.
- Fatty Faiqah, Muhammad Nadjib, & Andi Subhan Amir. 2016. *Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram*. Jurnal

- Administrasi Dan Kebijakan Kesehatan Indonesia, 5(2), 259–272.
- Farhatunnisya, A. 2020. *Pemanfaatan Video Youtube Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Insan Litera. Community Education Journal*, 3(2),109.
- Fifit, Fitriansyah. 2018. *Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial Dalam Membentuk Perilaku Remaja)*. Repository Universitas Bina Sarana Informatika (Rubs), 18(2), 171–178.
- Fitha Astalia, Hendriyono Lm & Winda Lestiani. (2022). *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Di Smk Negeri 4 Palangka Raya Tahun Ajaran 2022/2023*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 3(1).
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss*. 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang.
- Ghozali, I. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss* 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim, Thursan. 2004. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Ifadah, Munasiatul. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 Di Mi Nurul Iman Kebonsarelectronic Theses Of Iain Ponorogo*, 10-11.
- Jones, A. (2015). *The Role Of New Media In Education*. Journal Of Educational Technology, 25(2), 112-125. Doi:10.1080/13520640500169803
- Joni, F. (2022, November 14). *Manfaat Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Mahasiswa/Pelajar*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/26cq9>
- Karl, Löwith. (2023). Simple Linear Regression. International Series In Management Science/Operations Research, 57-90. Doi: 10.1007/978-3-031-21480-6\_4
- Lisa, Lestari. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid Di Smk Muhammadiyah 6 Medan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Mc Quail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Murtiastuti, Dyah Maharani. 2020. *Pengaruh Terpaan Video Beauty Vlogger Rachel Goddard Terhadap Perilaku Imitasi Mempercantik Diri*. Uksw.Edu.
- Navyani, Ainul H. 2021. *Apa Yang Dimaksud Dengan Teori New Media?* . From Dictio Community Website: <https://www.Dictio.Id/T/Apa>

- Yang-Dimaksud-Dengan-Teori-New-Media/161367/2.  
Diakses Agustus 10, 2023.
- Ni, Gusti, Ayu, Putu, Widiastari., Ryan, Dwi, Puspita. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru. Elementary*, 4(4):215-222. Doi: 10.51878/Elementary.V4i4.3 519
- Nugroho, Andy. 2020. *Teori New Media: Pegertian, Konsep Dan Karakteristiknya - Qwords*. From Qwords Website: <https://qwords.com/blog/teori-new-media/>. Retrieved August 10, 2023.
- Oktviana, Herly. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Negeri 20 Kota Bengkulu*. Repository Iain Bengkulu., 23-26.
- Pramitha, Rifa Andini. 2023. *Pengaruh Konten Pada Official Akun Tiktok Ruangguru Terhadap Prestasi Belajar Followers*. Janaloka : Jurnal Ilmu Komunikasi.
- Rahman, Jain. 2017. *Pengaruh Media Sosial Bagi Proses Belajar Siswa*. Artikelprakom Kanwil Kemenag Banjarmasin.
- Rahmawati, Eka. 2022. *Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Belajar Siswa*. Uin Jakarta, 16-18.
- Reza Rizky Rizal, Gita. W. 2021. *Pengaruh Terpaan Media Youtube Terhadap Citra*. Prosiding Hubungan Masyarakat, 439-440.
- Ridwan, Sumardi Ridu. 2017. *Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V Sd Di Sdi Paccinongang Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ravyn, Maulid. 2022. *Teknik Analisis Data Ragam Jenis Uji Normalitas dalam Asumsi Klasik*. Retrieved October 17, 2023, from Dqlab.id website: <https://dqlab.id/teknik-analisis-data-ragam-jenis-uji-normalitas-dalam-asumsi-klasik>. Di akses 12 Oktober 2022
- Ratumanan, T. G. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pensil Komunika.
- Riefni. 2020. *Pembelajaran dan Media Baru.*, dari BINUS University website: <https://binus.ac.id/knowledge/2020/03/pembelajaran-dan-media-baru/> Retrieved October 23, 2023.
- Sekolah Kita.2013. *SD Negeri 2 Tahunan*. Kemdikbud.go.id website: <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/a00470c2-9dfd-e111-9f09-973c90eb3767>. Diakses Agustus 12, 2023.



- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Suriani, I., Marini, Y., Marina, N., Nasution, M. M., & Lubis, M. A. (2021). *Aplikasi Ruang Guru Untuk Pembelajaran Di Era Covid-19*. Dirasatul Ibtidaiyah.
- Yitian, Huang. (2024). The Impact of Digital Learning Platforms on Student Motivation in High School. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, doi: 10.54097/fab4wb46
- Yuliana, Dyan. 2020. *Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Simulasi Digital Di Smk Negeri 1 Suboh*. *jurnal pendidikan dan kewirausahaan*, 38-39.