

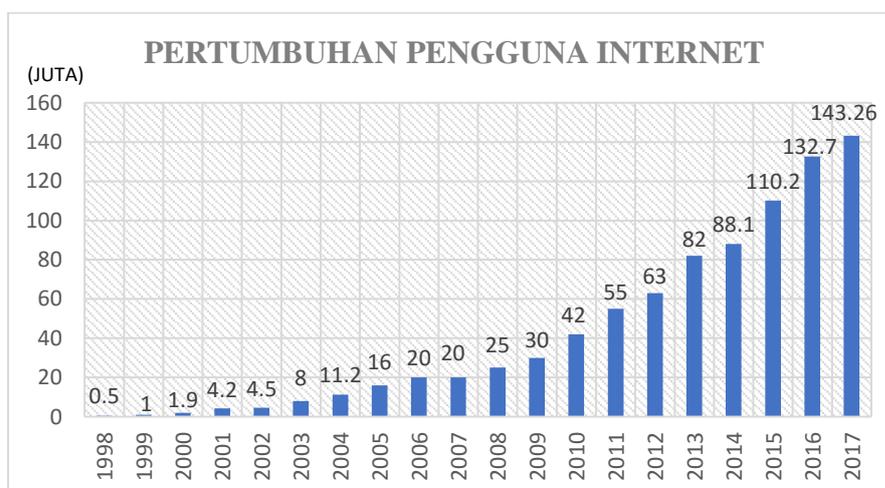
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat batas geografis menjadi semakin pudar. Segala informasi dapat diperoleh dengan sangat cepat, tidak terpengaruh seberapa jauh informasi tersebut berada yang pasti dapat diterima dengan mudah, seiring dengan adanya teknologi. Segala informasi saat ini dapat dikirim dan diperoleh hanya dengan hitungan detik. Kemudahan mendapatkan informasi ini mempengaruhi perubahan perilaku masyarakat saat ini. Perubahan perilaku juga terjadi pada cara memperoleh informasi, hiburan, dan pendidikan. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh kehadiran teknologi yang dinamakan internet. Internet merupakan media digital yang menyediakan informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, film dan video, sehingga informasi yang biasa didapat dalam bentuk fisik kini berkembang menjadi media digital yang rancang dengan menggunakan jaringan-jaringan kerja (*network*) (Gunawan, 2013, hlm. 192).

Penggunaan internet saat ini kian mengalami peningkatan, begitu pun di Indonesia. Seperti yang dilansir surat kabar *Kita Punya*, Hidayat (2018), menyajikan data pertumbuhan pengguna internet di Indonesia dalam 20 tahun terakhir, dimulai dari tahun 1998 hingga 2017.



Gambar 1. 1Pertumbuhan Pengguna Internet

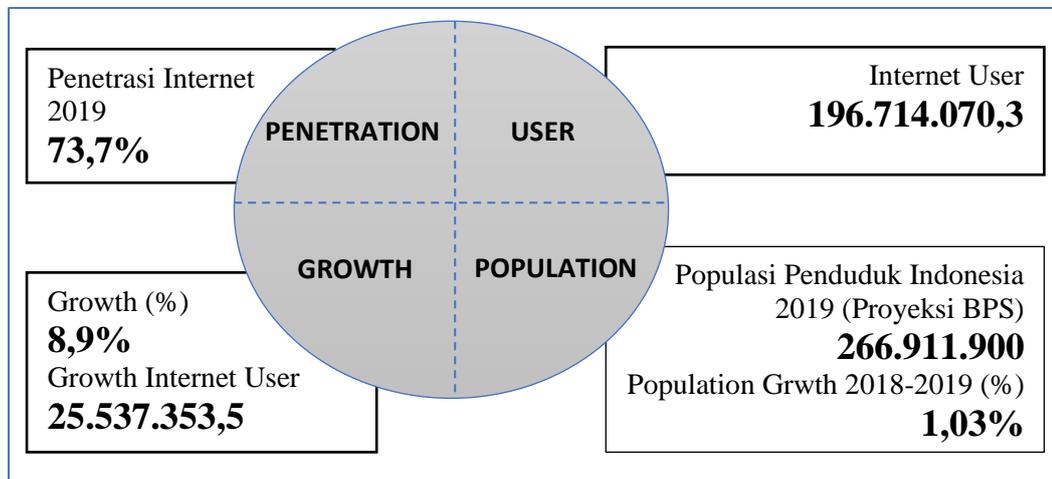
Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Sumber : *kitapunya.net*)

Dapat dilihat bahwa dalam dua dekade terakhir, pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan secara konsisten setiap 10 tahunnya. Dua puluh tahun yang lalu, pengguna internet di Indonesia belum mencapai 20 juta jiwa atau kurang lebih hanya 500 ribu jiwa (*kitapunya.net*, 2018). Sedangkan pada tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia hampir menyentuh angka 180 juta jiwa. Dengan kata lain, jumlah pertumbuhan pengguna internet di Indonesia melonjak kurang lebih 360% dalam 20 tahun terakhir. Hal ini sejalan dengan data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) di tahun 2019-2020.



Gambar 1. 2 Penetrasi Pengguna Internet 2019-2020

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2021)

Diketahui bahwa jumlah pengguna internet pada tahun 2019-2020 mencapai 196.714.070 jiwa. Angka ini mengalami pertumbuhan sebesar 8,9% atau setara dengan 25.537.354 jiwa dari tahun sebelumnya (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2021). Lebih lanjut, penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 73,7% dari total penduduk yang mencapai 266.911.900 jiwa.

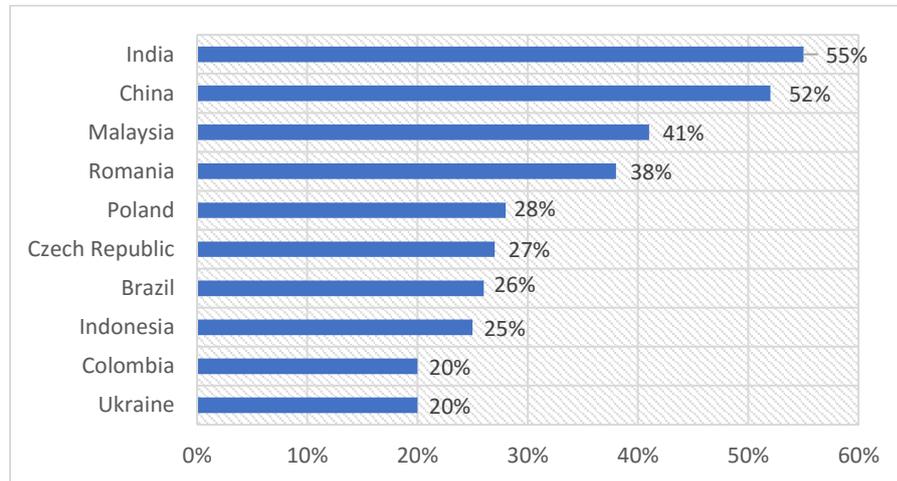
Tinggi cepatnya penetrasi internet di Indonesia juga mempengaruhi perilaku masyarakat dalam bidang pendidikan atau yang kerap dikenal dengan sebutan *e-learning*. E-learning atau bisa disebut juga dengan pembelajaran virtual ialah konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media

Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

elektronik. Hal ini dibuktikan dengan masuknya Indonesia kedalam 10 negara yang memiliki tren positif dalam pertumbuhan *e-learning* (Seluler.ID, 2017).



Gambar 1. 3 Top 10 E-Learning Growth

Sumber : Seluler.ID

Dapat dilihat bahwa Indonesia menduduki peringkat kedelapan dalam top 10 *e-learning* growth di dunia dengan angka pertumbuhan 25%, disusul Kolombia dan Ukraina dengan 20%. Indonesia diproyeksikan mengalami peningkatan market *e-learning* sejumlah USD12,2 Milyar (Seluler.ID, 2017). Ridho, Anggoro & Andriani (2019, hlm. 166) mengemukakan bahwa saat ini banyak *platform e-learning* yang dapat diakses oleh masyarakat Indonesia. Salah satu diantaranya ialah Ruang Guru.

Ruang Guru merupakan salah satu *e-learning* di Indonesia yang berdiri sejak April 2014. Ruang guru juga salah satu contoh upaya dalam mendukung pendidikan di Indonesia, yang juga diatur dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 Bab VI bagian kelima tentang pendidikan Non Formal Pasal 26 Ayat (1) “*Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat*”. Ruang Guru merupakan suatu tempat atau forum di mana semua orang dapat mencari informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran

Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hanya dengan bermodalkan perangkat seluler yang dapat terhubung dengan internet (Ramadhani, 2020). Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran (*learning management system*) yang dapat digunakan masyarakat dalam kegiatan belajar baik melalui aplikasi ataupun melalui laman *web*. Selain itu, Ruang Guru juga dilengkapi dengan ribuan soal yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

Kini *platform* Ruang Guru telah memiliki 1 juta pengikut dalam Instagram resminya (@ruangguru). Pengikut atau para pengguna dari ruang guru tersebut kerap disebut komunitas virtual. Pengikut Instagram resmi Ruang Guru (@ruangguru) pun kian mengalami peningkatan. Seperti yang diungkapkan CEO Ruang Guru Belva Devara dalam Burhan (2020) melalui surat kabar *Kata Data* bahwa Ruang Guru mengalami peningkatan pengakses sebanyak 12 kali lipat secara tahunan (*year on year/yoy*) per kuartal II. Hal tersebut dapat diartikan bahwa hari ke hari dengan berkembang nya teknologi maka pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan dengan tatap muka tetapi juga dapat secara virtual.

Walau pada umumnya pembelajaran tatap muka antara guru dan muridnya masih sering dilakukan. Akan tetapi seperti yang dikemukakan Haifani (2018, hlm. 1) bahwa pembelajaran secara tatap muka (*offline*) tidak cukup membuat peserta didik mengerti dalam membahas satu materi pelajaran. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa hambatan yang kian dialami peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka, seperti: banyaknya waktu yang terpotong akibat libur atau pun karena kesibukan pendidik sehingga membuatnya tidak dapat cukup waktu untuk mengejar materi yang tertinggal. Pada akhirnya peserta didik merasa belum mampu atau belum mengerti dengan materi yang diajarkan karena pada saat dijelaskan pendidik terpaku dengan waktu. Jika hanya mengandalkan pembelajaran tatap muka di kelas tentu tidak efisien dan efektif, karena peserta didik harus berkonsultasi dengan pendidik untuk membahas materi tersebut tidak sekedar mencatat dan menyalinnya saja.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara virtual menjadi salah satu pilihan solusi. Hal ini dikarenakan

Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran secara virtual dapat dilakukan tanpa harus bertemu secara langsung. Selain itu, pembelajaran secara virtual dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Dalam pembelajaran secara virtual juga antara pendidik dan peserta didik dapat berdiskusi tanpa harus mengenal waktu dan peserta didik pun dapat menyuarakan pendapatnya. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena adanya perkembangan teknologi yang kian dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Yang mana biasanya pembelajaran dilaksanakan secara langsung, kini dapat dikemas secara virtual. Selain itu, masyarakat pun kian menginginkan hal yang dapat memudahkan mereka. Dan salah satu keunggulan dari pembelajaran secara virtual ialah mudah.

Kata mudah yang dimaksud ialah berbagai macam pengetahuan yang dibutuhkan dapat diperoleh dalam hitungan detik. Menurut Pratomo (2019) komunitas virtual pun tidak perlu harus pergi ke perpustakaan atau pun untuk datang ke tempat les. Namun cukup dengan menggunakan *gadget* lalu mengakses laman dari ruang guru tersebut. Dan biaya yang dikenakan pun cukup terjangkau, ditambah dengan diskon yang diberikan serta video pembelajaran yang dapat di unduh agar dapat kapanpun komunitas virtual buka kembali. Seperti yang dikemukakan Chandrawati (2010, hlm. 173) bahwa melalui ruang guru para pengaksesnya masih bisa belajar kapanpun walaupun tidak sedang dalam jam sekolah. Itu artinya kegiatan belajar bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan waktu yang menjadi keinginan pengguna. Fleksibilitas kegiatan belajar pun tidak hanya menyangkut dalam hal waktu saja, tetapi juga dalam tempat. Yang mana komunitas virtual tetap bisa mengakses dimana saja tanpa harus berada di sekolah. Seperti yang dituturkan oleh Rahmadani & Setiawati (2019, hlm. 242) bahwa belajar secara virtual dapat dilakukan kapan dan dimana saja dengan menggunakan berbagai cara yang telah disediakan, misalnya yaitu dengan memotret soal yang sulit, mengunggah dan mengirim pesan atau telepon dengan sesama komunitas virtual untuk berdiskusi. Hal ini membuat komunitas virtual semakin mampu memanfaatkan *gadget* dan internet semaksimal mungkin.

Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari mudahnya akses pembelajaran secara virtual yang dapat dirasakan komunitas virtual, maka seharusnya rasa ingin tahu atau minat akan belajar pun mengalami peningkatan. Menurut Kompri (2016, hlm. 268) minat belajar adalah kecenderungan peserta didik terhadap aspek belajar, adanya minat belajar dari maka peserta didik akan memusatkan perhatiannya pada setiap kegiatan belajar. Menurut Pibriana & Ricoida (2017, hlm. 105) penggunaan sistem informasi pembelajaran virtual dapat dengan mudah diakses dan kian meningkatkan minat belajar karena diikuti dengan pemberian fasilitas akses jaringan internet sehingga komunitas virtual dapat bebas mengakses internet kapanpun dan dimanapun. Menurut Rahmadhani (2020, hlm. 6) adanya penggabungan antara *platform* pendidikan seperti ruang guru membuat masyarakat khususnya komunitas virtual yang kerap menggunakan kian merasa lebih antusias dalam belajar. Rusman (2013, hlm. 344) pun mengungkapkan bahwa “*Menggunakan fasilitas virtual akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan keinginan (minat) untuk terus mencari tahu*”. Walaupun menurut Zaharnita, Witarsa & Rosyid (2017, hlm. 15-16) faktor minat belajar dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya: 1) banyaknya informasi pembelajaran., 2) kemudahan akan perolehan informasi., 3) adanya pengaruh dari lingkungan., 4) frekuensi para pengguna dalam mengakses internet.

Dari beberapa informasi yang telah disampaikan diatas, kemudahan akses menjadi salah satu faktor mengapa komunitas virtual kerap mengakses ruang guru. Banyak opini yang menyatakan bahwa penggunaan ruang guru dapat meningkatkan minat belajar penggunanya. Seperti dalam penelitian Puspita (2014) “*Penggunaan ruang guru pada proses pembelajaran diyakini mampu untuk meningkatkan kualitas penggunanya. Dengan adanya sistem pembelajaran online, pengguna dapat belajar mandiri dan tidak hanya mengandalkan proses belajar mengajar di sekolah. Diharapkan pengguna menjadi lebih aktif dan bisa merevolusi cara belajar yang terpusat pada pendidik menjadi terpusat pada peserta didik.*” Lebih spesifik ungkapan keterpengaruhan kemudahan akses pada minat belajar dikemukakan dalam

Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian Agustin (2020) “*Aplikasi ruang guru membantu meningkatkan minat belajar siswa. Pemanfaatan kemudahan akses teknologi dalam pendidikan mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi modern yang mengakibatkan siswa menjadi lebih komunikatif serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik. Pembelajaran yang menarik akan menimbulkan ketertarikan seseorang yang memicu tindakan terhadap seorang individu sehingga seseorang akan melakukan aktivitasnya tanpa ada yang menyuruh*”. Penelitian ini dilaksanakan dengan berbagai rentang tingkat pendidikan, yaitu SD, SMP, SMA dan bahkan yang sudah tidak bersekolah. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya Ruang Guru memberikan pengaruh terhadap minat belajar penggunanya.

Didasarkan atas uraian tersebut, minat belajar komunitas virtual Ruang Guru mengalami peningkatan apabila dilihat dari peningkatan jumlah pengikut pada Instagram resmi Ruang Guru. Peningkatan minat belajar ini memiliki keterkaitan dengan beberapa faktor. Yang pertama, kemudahan akses. Diera saat ini Ruang Guru kerap banyak diakses oleh masyarakat, sedang berada dimana pun dan dalam waktu kapanpun. Para penggunanya dapat dengan mudah mengakses dan mempelajari bahan ajar yang diinginkan. Pengaksesan yang fleksibel tersebut merupakan salah satu faktor yang membuat minat belajar komunitas virtual ruang guru meningkat. Yang kedua, adanya infrastruktur yang memadai. Seperti contoh banyaknya tempat nongkrong atau *hang out* yang tersedia saat ini, membuat para anggota komunitas virtual banyak mengakses Ruang Guru ditempat tersebut. Karena di setiap tempat tersebut tersedia layanan wifi yang mana dapat lebih memudahkan untuk terhubung dengan internet dan dapat mengakses platform Ruang Guru. Yang ketiga, tampilan pembelajaran yang dikemas menarik. Seperti contoh dalam tampilan penyampaian materi yang dilakukan pendidik kini tampilannya tidak hanya sepenuhnya bicara, tetapi tampilan diubah menjadi menggunakan boneka atau animasi-animasi lain yang dapat bergerak dengan suara pendidik tersebut. Pengemasan tampilan tersebut merupakan salah satu faktor mengapa

Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

para komunitas virtual banyak mengakses Ruang Guru. Yang keempat, banyaknya informasi yang *up to date*. Pada umumnya para komunitas virtual mengakses karena adanya pertanyaan akan pembelajaran yang mereka tidak mengerti. Saat bertanya kepada pendidik tidak berani begitupun pada orang tua, akhirnya para komunitas virtual bertanya kepada platform *online*. Dan banyak informasi yang tersedia membuat mereka kian menemukan jawaban dan lebih memudahkan dalam menjawab pertanyaan tersebut. Hal sederhana seperti itu membuat seringnya para anggota komunitas virtual mengakses Ruang Guru. Yang kelima, adanya ajakan dari orang-orang sekitar. Setiap orang biasanya mudah terpengaruh oleh ajakan lingkungan sekitar. Anggota komunitas virtual bila mereka sudah merasa tertarik dan antusias akan pembelajarannya di Ruang Guru, biasanya mereka bercerita kepada teman sekitarnya. Hal tersebut akan membuat teman yang diceritakan nya setidaknya penasaran akan hal tersebut, dan membuatnya turut mengakses Ruang Guru. Bila ajakan tersebut dapat membuat temannya menjadi bagian dari komunitas virtual Ruang Guru maka adanya ajakan dari orang sekitar membuat seseorang dapat meningkatkan minat belajar. Dan yang terakhir, tingginya intensitas penggunaan akses internet. Adanya *gadget* sebagai media yang ringan membuat masyarakat dapat lebih sering mengaksesnya. Dari penggunaan *gadget* tersebut, tak sedikit orang yang menggunakannya untuk mengakses pembelajaran. Semakin tinggi intensitas mereka bersinggungan dengan internet maka semakin besar pula peluang mereka untuk mengakses Ruang Guru. Belum lagi bila Ruang Guru memberikan notifikasi pemberitahuan kepada penggunanya. Maka komunitas virtual pun semakin sering megaksesnya.

Melihat banyaknya faktor di atas, maka dalam kajian ini dibatasi pada faktor kemudahan akses, sedangkan fokusnya ditetapkan pada komunitas virtual Ruang Guru. Didasarkan atas hal tersebut, maka permasalahan secara umum dirumuskan “Adakah hubungan antara Kemudahan akses dengan minat belajar komunitas virtual Ruang Guru?”

Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti ialah mengenai hubungan antara kemudahan akses dengan minat belajar komunitas virtual Ruang Guru. Masalah tersebut mencakup pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran virtual menggunakan Ruang Guru yang diakses komunitas virtual?
2. Bagaimana kemudahan akses komunitas virtual dalam mengakses Ruang Guru?
3. Bagaimana minat belajar komunitas virtual setelah mengakses Ruang Guru?
4. Apakah terdapat keterkaitan antara kemudahan akses dengan minat belajar komunitas virtual Ruang Guru?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengungkapkan data mengenai hubungan antara kemudahan akses dengan minat belajar komunitas virtual Ruang Guru.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran virtual menggunakan Ruang Guru yang diakses komunitas virtual
2. Mendeskripsikan kemudahan akses komunitas virtual dalam mengakses Ruang Guru
3. Mendeskripsikan minat belajar komunitas virtual setelah mengakses Ruang Guru
4. Menguji keterkaitan antara kemudahan akses dengan minat belajar komunitas virtual Ruang Guru

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan secara langsung maupun tidak langsung dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atas literatur ilmiah

Anisya Fridayanti, 2021

***HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang dapat dijadikan bahan kajian untuk mengetahui minat belajar, pembelajaran virtual, komunitas virtual dan minat belajar komunitas secara virtual.

1.4.2 Manfaat Dari Segi Kebijakan

Dari segi kebijakan, dapat memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi masyarakat yang efektif dan efisien untuk diterapkan dan dianjurkan. Yaitu sebagai referensi kebijakan untuk membuat akses internet lebih lancar dan mudah dijangkau oleh masyarakat, agar minat dan kemauan masyarakat akan belajar dapat meningkat. Hal ini pun berkaitan dengan kebijakan pendidikan jarak jauh yang mana penggunaan sumber belajar harus dapat memanfaatkan kemajuan bidang IPTEK.

1.4.3 Manfaat Dari Segi Praktik

Adapun manfaat praktik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan keilmuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kapabilitas dan keterampilan penelitian serta pengetahuan yang lebih dalam khususnya mengenai kemudahan akses, keterkaitannya dengan minat belajar serta keterkaitan kemudahan akses dengan minat belajar komunitas virtual Ruang Guru. Selain itu, sebagai sarana mengembangkan pengetahuan mengenai pengelolaan sebuah program dalam ranah satuan pendidikan nonformal. Dan juga, peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana salah satu contoh dari pendidikan sepanjang hayat, dengan masyarakat dapat terus menerus belajar tanpa harus berdiam dikelas.

2) Bagi komunitas virtual Ruang Guru

Dapat mengetahui kemudahan akses terhadap minat belajar dengan dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka

Anisya Fridayanti, 2021

***HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembinaan dan pengembangan komunitas virtual dalam menggunakan platform Ruang Guru.

1.4.4 Manfaat Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi seluruh pihak yang terkait dalam pembelajaran virtual menggunakan Ruang Guru, seperti karyawan ruang guru, peserta didik, pendidik, orang tua dan seluruh lapisan masyarakat yang mengakses Ruang Guru untuk dapat bekerjasama agar dapat terjadi peningkatan minat belajar pada diri komunitas virtual.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang isi skripsi ini, penulis sajikan uraian dari sistematika skripsi yang sudah ditetapkan berdasarkan Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/2019 tentang “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019” sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, Pendahuluan peneliti sajikan pada bagian pertama ini skripsi yang didalamnya merupakan uraian dari Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.
2. BAB II mengenai Kajian Pustaka, dan Hipotesis Penelitian. Dalam Bab ini berisi tentang, Kajian Pustaka yang menjadi dasar penelitian dan Hipotesis Penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian, Dalam bab ini berisi tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan Pendekatan dan Metode Penelitian, Desain Penelitian, Partisipan Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Uji Instrumen, Prosedur Penelitian dan Teknik Analisis data.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi mengenai hasil analisis data dan mengevaluasi apakah temuan utama yang dihasilkan dari analisis data tersebut menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.

Anisya Fridayanti, 2021

**HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi. Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan rekomendasi yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.
6. Daftar Pustaka. Berisi daftar sejumlah buku acuan atau referensi lain yang menjadi bahan utama dalam penelitian ini.

Anisya Fridayanti, 2021

***HUBUNGAN KEMUDAHAN AKSES TERHADAP MINAT BELAJAR KOMUNITAS
VIRTUAL RUANG GURU***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu