

PENGARUH APLIKASI PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA TINGKAT SMA DI BIMBINGAN BELAJAR RUANGGURU

David Putra Pantow¹, Ferry Lourens S. Korompis²

^{1,2}Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Terbuka, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 14-Jul-2024
Disetujui : 16-Aug-2024
Diterbitkan : 25-Aug-2024

Kata Kunci:

Aktivitas Belajar
Aplikasi Pembelajaran
Bimbingan Belajar
Motivasi Belajar

Korespondensi:

David Putra Pantow
Program Studi Teknologi
Pendidikan, Universitas Terbuka

Email:

042061059@ecampus.ut.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh aplikasi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa di lingkungan pendidikan informal, khususnya di lembaga bimbingan belajar. Dengan metode penelitian deskriptif dan pendekatan kuantitatif, data dikumpulkan melalui survei dengan 60 siswa SMA di sebuah lembaga bimbingan belajar. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran Ruangguru secara signifikan mempengaruhi motivasi dan aktivitas belajar siswa. Mayoritas responden menunjukkan persetujuan tinggi terhadap efektivitas aplikasi dalam memberikan dorongan tambahan untuk belajar, meningkatkan minat belajar melalui fitur interaktif, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam mempelajari materi pelajaran. Meskipun beberapa siswa memberikan tanggapan netral atau tidak setuju pada beberapa aspek, hasil secara keseluruhan menunjukkan bahwa Ruangguru berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan menarik, mengatasi tantangan dalam pendidikan kontemporer.

Abstract: This research aims to explore the influence of learning application in enhancing students' motivation and learning activities in informal educational environments, particularly in tutoring institutions. Using a descriptive research method with a quantitative approach, data were collected through a survey involving 60 high school students enrolled in a tutoring institution. Findings indicate that the use of the Ruangguru learning application significantly influences students' motivation and learning activities. The majority of respondents show high approval of the application's effectiveness in providing additional encouragement to study, enhancing learning interest through interactive features, and boosting confidence in learning course materials. Although some students provided neutral or disagreeing responses on certain aspects, the overall results demonstrate that Ruangguru has successfully created a motivating and engaging learning environment, addressing challenges in contemporary education.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial yang esensial bagi keberhasilan di abad ke-21. Tantangan utama dalam pendidikan adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan efektif untuk semua siswa, terutama dalam konteks pendidikan informal seperti lembaga bimbingan belajar, di mana sering kali terdapat keterbatasan dalam variasi metode pengajaran dan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa salah satu tantangan utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif adalah menjaga motivasi siswa tetap tinggi dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pendidikan informal. Dalam hal ini, motivasi intrinsik, seperti keinginan untuk belajar karena minat pribadi, menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan keberhasilan akademis (Elsayed, 2021; Gregory, 2020). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan informal, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Valtonen et al., 2020).

Teori psikologi pendidikan menunjukkan bahwa motivasi dan aktivitas belajar siswa memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi akademis mereka. Sari et al. (2023) mengungkapkan bahwa motivasi intrinsik, yang berasal dari dorongan internal individu untuk merasa kompeten, otonom, dan terhubung dengan orang lain, merupakan faktor kunci dalam mencapai kesuksesan dalam pembelajaran. Motivasi intrinsik ini mendorong minat dan keinginan belajar yang mendalam, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tantangan utama dalam konteks lembaga bimbingan belajar adalah bagaimana membangun motivasi intrinsik pada siswa, terutama di tengah tekanan untuk meraih hasil akademis yang tinggi (Narengoda et al., 2021). Pendidikan informal, seperti bimbingan belajar, sering kali menghadapi kesulitan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi. Metode pengajaran yang digunakan sering kali monoton dan kurang bervariasi, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penting bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui pendekatan konstruktivis, di mana siswa dianggap sebagai pembangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan interaktif. Namun, banyak lembaga pendidikan belum sepenuhnya mengadopsi pendekatan ini, sehingga potensi siswa untuk belajar secara mendalam dan bermakna belum sepenuhnya tergali (O'Connor, 2020; Hashmi et al., 2021).

Tantangan masa depan yang semakin kompleks, seperti globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, menuntut peningkatan kualitas pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi dinamika pasar kerja yang terus berubah. Pendidikan perlu membekali siswa dengan keterampilan yang lebih kompleks dan adaptif, yang penting untuk menghadapi isu-isu global seperti perubahan iklim, ketidakesetaraan ekonomi, dan teknologi disruptif. Dalam konteks ini, teknologi memainkan peran krusial dalam pendidikan, tidak hanya untuk memperluas akses informasi, tetapi juga untuk menciptakan peluang bagi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan personal. Penelitian menunjukkan bahwa teknologi disruptif, jika diterapkan secara efektif, dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan (Gejendhiran et al., 2020; Gadzali, 2023).

Penelitian lebih lanjut mengindikasikan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aplikasi yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi ini mampu menghadirkan konten yang lebih dinamis dan interaktif, serta memungkinkan personalisasi sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing siswa. Hal ini sangat relevan dalam konteks bimbingan belajar, di mana motivasi dan keterlibatan siswa sering menjadi tantangan utama. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif, seperti aplikasi

gamifikasi atau augmented reality, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar, baik formal maupun informal (Sangarsu, 2023; Mazlan et al., 2023).

Guna menghadapi tantangan yang dihadapi oleh pendidikan informal dan pentingnya mempersiapkan siswa untuk masa depan yang tidak pasti, penggunaan aplikasi pembelajaran menjadi langkah strategis untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Aplikasi pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam berbagai penelitian, memiliki potensi untuk mengatasi keterbatasan metode pengajaran tradisional dengan menyediakan konten yang lebih dinamis, interaktif, serta memungkinkan personalisasi sesuai dengan kebutuhan belajar setiap siswa. Hal ini menjadi sangat penting dalam konteks lembaga bimbingan belajar, di mana motivasi dan keterlibatan siswa sering kali menjadi tantangan besar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka (Leitão et al., 2021; Grey & Gordon, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan aplikasi pembelajaran terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa di Bimbingan Belajar Ruangguru, Kota Wisata Bogor Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana aplikasi pembelajaran dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta menyusun rekomendasi praktis bagi penerapan teknologi dalam pendidikan informal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi lembaga bimbingan belajar dan institusi pendidikan lainnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi pijakan penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui integrasi teknologi yang inovatif dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk memberikan gambaran yang rinci mengenai fenomena yang diteliti. Dalam pendekatan ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan angket atau kuesioner yang disebarakan melalui platform Google Form. Metode ini dipilih karena telah terbukti efektif dalam pengumpulan data secara daring, terutama dalam situasi seperti pandemi COVID-19, di mana pengumpulan data secara langsung menghadapi berbagai hambatan (Moises & Torrentira, 2020). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Penelitian ini melibatkan populasi siswa yang terdaftar di tingkat SMA di Bimbingan Belajar Ruangguru Kota Wisata Bogor, dengan total partisipan sebanyak 60 siswa, yang terdiri dari 20 siswa di setiap tingkat kelas. Selain menggunakan kuesioner, penelitian ini juga menerapkan teknik observasi dan wawancara terstruktur sebagai alat pengumpulan data tambahan. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk menangkap sudut pandang siswa secara lebih mendalam, serta memberikan informasi yang lebih kaya dan beragam mengenai pengaruh aplikasi pembelajaran terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa (Monday, 2020). Melalui kombinasi berbagai metode pengumpulan data ini, diharapkan dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih menyeluruh dan valid.

Tabel 1. Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan
1	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan Ruangguru? Bisa dijelaskan lebih lanjut?
2	Apakah ada perubahan dalam waktu yang Anda habiskan untuk belajar setelah menggunakan Ruangguru?
3	Apakah ada perubahan dalam waktu yang Anda habiskan untuk belajar setelah menggunakan Ruangguru?

No	Pertanyaan
4	Apakah ada perubahan dalam waktu yang Anda habiskan untuk belajar setelah menggunakan Ruangguru?
5	Apa saja dukungan yang Anda rasakan dari Ruangguru dalam proses belajar Anda?

Tabel 2. Kuesioner Motivasi Belajar

No	Pertanyaan
1	Seberapa efektif menurut Anda penggunaan aplikasi pembelajaran di Ruangguru dalam memberikan dorongan tambahan untuk belajar?
2	Apakah penggunaan fitur interaktif dalam aplikasi pembelajaran Ruangguru meningkatkan minat belajar Anda?
3	Seberapa sering Anda merasa termotivasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi pembelajaran di Ruangguru?
4	Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam mempelajari materi pelajaran setelah menggunakan aplikasi pembelajaran di Ruangguru?
5	Seberapa besar dampak penggunaan aplikasi pembelajaran di Ruangguru dalam meningkatkan semangat belajar Anda?
6	Apakah Anda merasa lebih antusias dalam mengikuti materi pembelajaran setelah menggunakan aplikasi Ruangguru?
7	Sejauh mana aplikasi pembelajaran Ruangguru membantu Anda mengatasi tantangan belajar?
8	Apakah Anda merasa lebih bersemangat untuk mengeksplorasi materi pembelajaran baru setelah menggunakan aplikasi Ruangguru?
9	Seberapa besar aplikasi pembelajaran di Ruangguru memotivasi Anda untuk mencapai target belajar Anda?
10	Bagaimana pendapat Anda tentang sejauh mana aplikasi pembelajaran di Ruangguru membantu Anda menemukan kepuasan dalam belajar?

Tabel 3. Kuesioner Aktivitas Belajar

No	Pertanyaan
1	Seberapa sering Anda menggunakan fitur interaktif dalam aplikasi pembelajaran di Ruangguru untuk memahami materi pelajaran?
2	Sejauh mana Anda merasa terlibat dalam diskusi dan aktivitas kolaboratif melalui aplikasi Ruangguru?
3	Apakah penggunaan fitur quiz dan latihan soal di Ruangguru meningkatkan keterlibatan Anda dalam belajar?
4	Seberapa sering Anda menggunakan fitur video pembelajaran di Ruangguru untuk memahami konsep-konsep yang sulit?
5	Apakah Anda merasa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran online setelah menggunakan aplikasi Ruangguru?
6	Seberapa efektif menurut Anda penggunaan fitur kuis interaktif dalam meningkatkan keterlibatan Anda dalam belajar?
7	Apakah Anda merasa lebih fokus dalam belajar setelah menggunakan aplikasi pembelajaran di Ruangguru?
8	Seberapa sering Anda menggunakan fitur ulasan materi di Ruangguru untuk memperdalam pemahaman Anda?
9	Apakah penggunaan fitur live tutoring di Ruangguru membantu Anda dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah?
10	Bagaimana pendapat Anda tentang sejauh mana aplikasi pembelajaran di Ruangguru membantu Anda mengembangkan keterampilan belajar mandiri?

Tabel 4. Skala Likert

Skor	Kriteria
1	STS (Sangat Tidak Setuju)
2	TS (Tidak Setuju)
3	N (Netral/Tidak Yakin)
4	S (Setuju)
5	SS (Sangat Setuju)

Kuesioner ini akan dinilai dengan skala Likert dengan jumlah responden 60, dengan rumus:

$$\text{Skor Interval} = (\text{Total Skor} / \text{Jumlah Skor Maksimal Responden}) \times 100\%$$

Tabel 5. Kriteria Presentase Skor Interval

Presentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Berpengaruh
21%-40%	Tidak Berpengaruh
41%-60%	Biasa Saja / Netral
61%-80%	Berpengaruh
81%-100%	Sangat Berpengaruh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Aplikasi Ruangguru terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket yang telah diisi oleh 60 orang Siswa tentang pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar

No	Pertanyaan	Jawaban					Skor Likert	Skor Interval
		SS	S	N	TS	STS		
1	Seberapa efektif menurut Anda penggunaan aplikasi pembelajaran di Ruangguru dalam memberikan dorongan tambahan untuk belajar?	40	15	5	-	-	275	92%
2	Apakah penggunaan fitur interaktif dalam aplikasi pembelajaran Ruangguru meningkatkan minat belajar Anda?	35	17	8	-	-	267	89%
3	Seberapa sering Anda merasa termotivasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi pembelajaran di Ruangguru?	30	18	2	-	-	258	86%
4	Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam mempelajari materi pelajaran setelah menggunakan aplikasi pembelajaran di Ruangguru?	38	12	7	3	-	265	88%
5	Seberapa besar dampak penggunaan aplikasi pembelajaran di Ruangguru dalam meningkatkan semangat belajar Anda?	27	22	11	-	-	256	85%
6	Apakah Anda merasa lebih antusias dalam mengikut materi pembelajaran setelah menggunakan aplikasi Ruangguru?	33	19	8	-	-	265	88%

7	Sejauh mana aplikasi pembelajaran Ruangguru membantu Anda mengatasi tantangan belajar?	45	15	-	-	-	285	95%
8	Apakah Anda merasa lebih bersemangat untuk mengeksplorasi materi pembelajaran baru setelah menggunakan aplikasi Ruangguru?	51	8	1	-	-	290	97%
9	Seberapa besar aplikasi pembelajaran di Ruangguru memotivasi Anda untuk mencapai target belajar Anda?	41	14	4	1	-	275	92%
10	Bagaimana pendapat Anda tentang sejauh mana aplikasi pembelajaran di Ruangguru membantu Anda menemukan kepuasan dalam belajar?	40	10	7	3	-	267	89%

Hasil survei yang melibatkan 60 siswa menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran Ruangguru memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap efektivitas aplikasi ini dalam memberikan dorongan tambahan untuk belajar. Ini tercermin dari hasil analisis dengan menggunakan skala Likert, di mana aplikasi Ruangguru mendapatkan skor 275 dengan skor interval sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, fitur interaktif dalam aplikasi juga dinilai berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari skor Likert sebesar 267 dengan skor interval 89%. Temuan ini mendukung pandangan bahwa elemen interaktif dalam pembelajaran digital dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membuatnya lebih menarik dan interaktif (Mohammed & Ozdamli, 2021). Sebagian besar siswa merasa termotivasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi Ruangguru, dengan skor Likert 258 dan skor interval 86%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu memberikan dorongan belajar yang berkelanjutan bagi para penggunanya.

Dampak positif lainnya terlihat dalam peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mempelajari materi pelajaran, dengan skor Likert 265 dan skor interval 88%. Selain itu, peningkatan semangat belajar siswa juga tercatat signifikan, dengan skor Likert 256 dan skor interval 85%. Data ini menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap aplikasi Ruangguru sebagai alat pembelajaran yang efektif dan berdampak positif bagi proses belajar siswa (Alkhalwalde & Khasawneh, 2024). Temuan ini secara keseluruhan mengindikasikan bahwa integrasi teknologi melalui aplikasi pembelajaran seperti Ruangguru dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan kepercayaan diri siswa dalam konteks pendidikan informal.

Hasil survei menunjukkan bahwa dari segi antusiasme, sebagian besar siswa memiliki tingkat kepuasan yang tinggi setelah menggunakan aplikasi Ruangguru. Dengan skor Likert sebesar 265 dan skor interval 88%, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti materi pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa aplikasi Ruangguru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi penggunanya, yang merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Mohammed & Ozdamli, 2021). Selain itu, mayoritas siswa merasa bahwa aplikasi Ruangguru mampu membantu mereka mengatasi tantangan belajar, yang ditunjukkan dengan skor Likert sebesar 285 dan skor interval 95%. Hasil ini mengungkapkan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa tetapi juga memberikan dukungan signifikan dalam menghadapi kesulitan belajar. Motivasi siswa untuk mencapai target belajar juga mengalami peningkatan, dengan skor Likert sebesar 275 dan skor interval 92%. Ini mencerminkan pengaruh positif aplikasi terhadap pencapaian akademik siswa. Kepuasan siswa dalam proses belajar juga tercatat tinggi, dengan skor Likert sebesar 267 dan skor interval 89%. Hal ini menunjukkan efektivitas aplikasi Ruangguru dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa dan meningkatkan kualitas

pembelajaran secara keseluruhan (Alkhalil & Khasawneh, 2024). Temuan ini menegaskan bahwa aplikasi Ruangguru tidak hanya meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa tetapi juga memberikan dukungan yang signifikan dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Dari hasil survei ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran Ruangguru secara umum berhasil menciptakan dampak positif yang signifikan dalam memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Penilaian tinggi pada berbagai aspek, seperti efektivitas penggunaan aplikasi, peningkatan minat belajar melalui fitur interaktif, motivasi yang meningkat setelah penggunaan aplikasi, serta kepercayaan diri dalam mempelajari materi pelajaran, menunjukkan bahwa Ruangguru telah sukses menjawab kebutuhan dan harapan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil yang menonjol ini juga menggambarkan bahwa aplikasi Ruangguru mampu mengatasi berbagai tantangan belajar yang dihadapi oleh siswa serta membantu mereka menemukan kepuasan dalam proses belajar. Keberhasilan Ruangguru dalam memberikan dorongan tambahan untuk belajar tidak hanya tercermin dari skor survei yang tinggi, tetapi juga dari dampak positif yang dirasakan secara nyata oleh penggunanya. Kesimpulan ini menegaskan bahwa Ruangguru telah menjadi mitra yang efektif dalam mendukung pembelajaran siswa di era digital, menjadikannya alat yang sangat berharga dalam pendidikan modern.

Pengaruh Aplikasi Ruangguru terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Hasil angket yang telah diisi oleh 60 orang Siswa tentang pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Kuesioner Aktivitas Belajar

No	Pertanyaan	Jawaban					Skor Likert	Skor Interval
		SS	S	N	TS	STS		
1	Seberapa sering Anda menggunakan fitur interaktif dalam aplikasi pembelajaran di Ruangguru untuk memahami materi pelajaran?	52	8	-	-	-	292	97%
2	Sejauh mana Anda merasa terlibat dalam diskusi dan aktivitas kolaboratif melalui aplikasi Ruangguru?	34	11	10	5	-	254	85%
3	Apakah penggunaan fitur quiz dan latihan soal di Ruangguru meningkatkan keterlibatan Anda dalam belajar?	32	14	8	3	3	249	83%
4	Seberapa sering Anda menggunakan fitur video pembelajaran di Ruangguru untuk memahami konsep-konsep yang sulit?	45	13	2	-	-	283	94%
5	Apakah Anda merasa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran online setelah menggunakan aplikasi Ruangguru?	33	17	8	2	-	261	87%
6	Seberapa efektif menurut Anda penggunaan fitur kuis interaktif dalam meningkatkan keterlibatan Anda dalam belajar?	36	14	10	-	-	266	89%
7	Apakah Anda merasa lebih fokus dalam belajar setelah menggunakan aplikasi pembelajaran di Ruangguru?	38	15	7	-	-	271	90%
8	Seberapa sering Anda menggunakan fitur ulasan materi di Ruangguru untuk memperdalam pemahaman Anda?	50	7	3	-	-	287	96%

9	Apakah penggunaan fitur live tutoring di Ruangguru membantu Anda dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah?	47	8	5	-	-	282	94%
10	Bagaimana pendapat Anda tentang sejauh mana aplikasi pembelajaran di Ruangguru membantu Anda mengembangkan keterampilan belajar mandiri?	52	3	5	-	-	287	96%

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 60 siswa mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran Ruangguru, mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap berbagai fitur yang disediakan oleh platform tersebut. Salah satu temuan utama adalah bahwa fitur interaktif dalam aplikasi Ruangguru sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, dengan skor Likert sebesar 292 dan skor interval 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa fitur interaktif tersebut sangat berpengaruh dalam mendukung proses pembelajaran siswa, karena memungkinkan mereka untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, yang merupakan aspek penting dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Mohammed & Ozdamli, 2021). Selain itu, fitur diskusi dan aktivitas kolaboratif juga menerima tanggapan positif dari siswa, dengan skor Likert 254 dan skor interval 85%. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa terlibat dalam aktivitas tersebut, meskipun ada beberapa yang merasa netral atau tidak yakin. Fitur-fitur ini berperan penting dalam meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi antara siswa, yang turut berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna (Alkhalwalde & Khasawneh, 2024).

Penggunaan fitur kuis dan latihan soal dalam aplikasi Ruangguru juga dinilai efektif oleh sebagian besar siswa, dengan skor Likert sebesar 249 dan skor interval 83%. Meskipun mayoritas siswa melihat manfaat dari fitur ini, ada sebagian kecil yang memerlukan dorongan lebih untuk memanfaatkannya secara optimal. Fitur kuis dan latihan soal ini sangat penting karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka dan mendapatkan umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai materi pelajaran. Selain itu, fitur video pembelajaran dalam aplikasi Ruangguru mendapat apresiasi tinggi dari siswa. Mayoritas responden menganggap fitur ini sangat bermanfaat untuk memahami konsep-konsep yang sulit, dengan skor Likert sebesar 283 dan skor interval 94%. Video pembelajaran membantu siswa memvisualisasikan konsep yang kompleks, mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga memberikan dampak positif yang signifikan pada proses belajar. Dalam konteks keterlibatan siswa dalam pembelajaran online, hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih aktif setelah menggunakan aplikasi Ruangguru. Meskipun ada sejumlah siswa yang merasa netral atau tidak yakin—mungkin karena faktor-faktor seperti preferensi belajar individual atau kendala teknis—respons positif tetap mendominasi, dengan skor Likert sebesar 261 dan skor interval 87%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru secara umum berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran online, menjadikannya alat yang efektif dalam mendukung proses pendidikan digital (Mohammed & Ozdamli, 2021).

Fitur kuis interaktif dalam aplikasi Ruangguru dinilai sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dengan mayoritas siswa menyatakan setuju atau sangat setuju, yang tercermin dari skor Likert sebesar 266 dan skor interval 89%. Fitur ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi yang dipelajari (Alkhalwalde & Khasawneh, 2024). Partisipasi aktif melalui kuis interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memperkuat penguasaan materi yang telah diajarkan. Selain itu, peningkatan fokus dalam belajar setelah menggunakan aplikasi Ruangguru juga mendapat respons positif dari para siswa, dengan skor Likert sebesar 271 dan skor interval 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru membantu siswa untuk tetap fokus selama sesi belajar, yang sangat penting dalam pembelajaran online di mana gangguan eksternal bisa lebih mudah terjadi.

Fokus yang meningkat ini sangat berharga dalam memastikan bahwa siswa dapat memanfaatkan waktu belajar mereka dengan lebih efisien, sehingga mencapai hasil akademis yang lebih baik.

Pemanfaatan fitur ulasan materi dan live tutoring dalam aplikasi Ruangguru mendapat apresiasi tinggi dari siswa. Fitur ulasan materi mendapatkan skor Likert sebesar 287 dengan skor interval 96%, sementara fitur live tutoring memperoleh skor Likert sebesar 282 dan skor interval 94%. Mayoritas siswa melihat fitur-fitur ini sebagai sarana yang sangat membantu dalam memperdalam pemahaman dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Fitur ulasan materi memungkinkan siswa untuk mengulang dan mengkaji kembali topik yang telah dipelajari, sementara live tutoring memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan penjelasan tambahan dan dukungan langsung dari tutor, yang secara signifikan meningkatkan efektivitas belajar mereka. Selain itu, dalam hal pengembangan keterampilan belajar mandiri, hampir seluruh siswa merasa bahwa aplikasi Ruangguru telah membantu mereka secara signifikan. Ini tercermin dari skor Likert sebesar 287 dan skor interval 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa Ruangguru tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan penting untuk belajar secara mandiri—keterampilan yang sangat relevan dan krusial di era digital saat ini (Sangarsu, 2023).

Secara keseluruhan, hasil analisis kuesioner aktivitas belajar menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran Ruangguru. Dari 60 siswa yang berpartisipasi dalam angket, sebagian besar menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap berbagai fitur yang disediakan oleh Ruangguru. Kepuasan siswa tercermin dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa mereka merasa puas dengan fitur-fitur interaktif, diskusi kolaboratif, latihan soal, video pembelajaran, serta kuis interaktif yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Penggunaan aplikasi Ruangguru juga diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran online serta membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri. Meskipun ada sebagian kecil siswa yang merasa netral atau tidak yakin terhadap beberapa fitur tertentu, jumlah ini relatif kecil jika dibandingkan dengan keseluruhan responden. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui platform seperti Ruangguru, dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di era digital. Hasil ini menunjukkan bahwa teknologi pendidikan memiliki potensi besar untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, menjadikannya alat yang sangat berharga dalam konteks pendidikan modern.

PENUTUP

Penggunaan aplikasi pembelajaran Ruangguru telah memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Aplikasi ini berhasil memenuhi kebutuhan serta harapan siswa dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pendidikan, terutama melalui platform seperti Ruangguru, terbukti menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di era digital. Untuk meningkatkan penggunaan dan efektivitas aplikasi Ruangguru di masa depan, beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan meliputi peningkatan dan diversifikasi fitur-fitur interaktif, penyelenggaraan pelatihan dan sosialisasi yang rutin bagi guru dan siswa, peningkatan komunikasi serta dukungan antara tim pengembang aplikasi dan pengguna, evaluasi berkala terhadap penggunaan aplikasi, dan menjalin kerja sama dengan lembaga pendidikan lainnya untuk memperluas jangkauan dan manfaat aplikasi Ruangguru bagi lebih banyak siswa. Dengan penerapan rekomendasi-rekomendasi tersebut, diharapkan aplikasi Ruangguru akan terus berperan sebagai mitra yang efektif dalam mendukung pembelajaran siswa di era digital dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhalwalde, M. A., & Khasawneh, M. (2024). Designing Gamified Assistive Apps: A Novel Approach to Motivating and Supporting Students with Learning Disabilities. *International Journal of Data and Network Science*.
- Elsayed, A. (2021). Science Centers as An Essential Tool for AI Pre-College Education in Developing Countries. *2021 IEEE Global Conference on Artificial Intelligence and Internet of Things (GCAIoT)*, 94-99.
- Gadzali, S. (2023). Impact of Technology in Improving the Quality of Education and Human Resource Development. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*.
- Gejendhiran, S., Anicia, S. A., Vignesh, S., & Kalaimani, M. (2020). Disruptive Technologies - A promising key for Sustainable Future Education. *Procedia Computer Science*, 172, 843-847.
- Gregory, R. (2020). *Student motivation*. The SAGE Encyclopedia of Higher Education.
- Grey, S., & Gordon, N. (2023). Motivating Students to Learn How to Write Code Using a Gamified Programming Tutor. *Education Sciences*.
- Hashmi, A., Wishal, H., & Kiyani, T. (2021). The Constructivist Teaching Approach and Academic Achievement in English: An Empirical Evidence of Secondary School Students. *Journal of Arts and Social Sciences*.
- Leitão, R., Maguire, M., Turner, S., & Guimarães, L. (2021). A Systematic Evaluation of Game Elements Effects on Students' Motivation. *Education and Information Technologies*, 27, 1081-1103.
- Mazlan, N. A., Tan, K., Othman, Z., & Wahi, W. (2023). ClassPoint Application for Enhancing Motivation in Communication among ESL Young Learners. *World Journal of English Language*.
- Mohammed, Y. B., & Ozdamli, F. (2021). Motivational Effects of Gamification Apps in Education: A Systematic Literature Review. *BRAIN. BROAD RESEARCH IN ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND NEUROSCIENCE*.
- Moises, C., & Torrentira, J. (2020). Online Data Collection as Adaptation in Conducting Quantitative and Qualitative Research During the COVID-19 Pandemic. *European Journal of Education Studies*, 7(11).
- Monday, T. U. (2020). Impacts of Interview as Research Instrument of Data Collection in Social Sciences. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 1(1), 15-24.
- Narengoda, N. W. L., Chandrasena, W., & Madawala, H. (2021). Relations of Secondary Students' Intrinsic Motivation and Aspirations with Their Achievement in Science. *International Journal of Research -GRANTHAALAYAH*.
- O'Connor, K. (2020). Constructivism, Curriculum and The Knowledge Question: Tensions and Challenges for Higher Education. *Studies in Higher Education*, 47, 412-422.
- Sangarsu, R. R. (2023). Enhancing Student Engagement in Learning with Modern Web and AI Technologies. *International Journal of Science and Research (IJSR)*.
- Sangarsu, R. R. (2023). Enhancing Student Engagement in Learning with Modern Web and AI Technologies. *International Journal of Science and Research (IJSR)*.
- Sari, L. E., Erlina, M., Wati, D. E., Andayani, T. W., Taligansing, S. Y., Wicaksono, A. S., ... & Huroniyah, F. (2022, April). *Psikologi Pembelajaran: Penerapan Psikologi dalam Pendidikan*. Psychology Forum Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Valtonen, T., Leppänen, U., Hyypiä, M., Kokko, A., Manninen, J., Vartiainen, H., & Sointu, E., Hirsto, L. (2020). Learning Environments Preferred by University Students: A Shift Toward Informal and Flexible Learning Environments. *Learning Environments Research*, 24, 371-388.