

## IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA HASIL BELAJAR SISWA DI MTS PERSIS 1 BANDUNG

MUHAMMAD WIDI PERMANA<sup>1</sup>, NAILA ADISTI RAHMAH<sup>2</sup>, NATA SATYA WISESA<sup>3</sup>, NAYLA SYIFA EFENDI<sup>4</sup>, NURAIDA KHULLIYATUNNISA<sup>5</sup>, BUDI SETIAWAN<sup>6</sup>

<sup>123456</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [widiperm@upi.edu](mailto:widiperm@upi.edu), [nailadstr@upi.edu](mailto:nailadstr@upi.edu), [nata.satya1@upi.edu](mailto:nata.satya1@upi.edu), [naylasyifa92@upi.edu](mailto:naylasyifa92@upi.edu), [nkhulliy@upi.edu](mailto:nkhulliy@upi.edu)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap hasil belajar siswa di MTs Persis 1 Bandung, dengan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah pendekatan evaluatif dengan metode random sampling sebanyak satu kelas. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test dan kuesioner untuk mengukur perubahan hasil belajar. Temuan menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi Ruangguru mengalami peningkatan signifikan dalam hasil belajar pada bidang pengetahuan kognitif sebesar 20,36% yang menjadi indikator keberhasilan penelitian ini. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam penggunaan aplikasi Ruang Guru. Dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap metode pembelajaran di era digital.

**Kata Kunci:** Aplikasi Ruangguru, Hasil Belajar, Pembelajaran Digital

### ABSTRACT

This study aims to evaluate the implementation of using the Ruangguru application on student learning outcomes at MTs Persis 1 Bandung, with a focus on Indonesian language subjects. The method used was evaluative approach with random sampling method of one class. Data was collected through pre-test, post-test and questionnaires to measure changes in learning outcomes. The findings showed that students who used the Ruangguru application experienced a significant increase in learning outcomes in the cognitive knowledge area by 20.36% which became the success indicator of this study. The main objective of this activity was to improve students' learning outcomes in using the Ruang Guru application. It can be said that the use of the Ruangguru application is proven effective in improving student learning outcomes, as well as making a positive contribution to learning methods in the digital era.

**Keywords:** Ruangguru App, Learning Outcomes, Digital Learning

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana untuk mencapai “pendidikan kehidupan rakyat”, salah satu untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu contoh upaya tersebut adalah perubahan kurikulum sebagai respons terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Wahyudi *et al.*, 2011). Secara sederhana dan pengertian umum pendidikan adalah usaha manusia untuk meningkatkan dan mengembangkan ciri-ciri jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan dan kebudayaan hidup berdampingan dan saling mendukung. Pendidikan sudah menjadi hal yang lumrah dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli yang mencoba menjelaskan dan menyampaikan apa sebenarnya maknanya dalam kehidupan ini. Suatu sistem pendidikan yang belum tentu identik dengan sekolah atau kurikulum selain pendidikan formal. Hal ini dapat dilaksanakan secara struktural dan hierarkis.

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

Pendidikan alternatif membantu mengembangkan potensi siswa melalui fokus dan perolehan pengetahuan dan keterampilan fungsional, serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional (Rahman *et al.*, 2022).

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses humanisasi yang bertujuan untuk memanusiakan manusia, dimana siswa dipandang sebagai individu yang perlu dibimbing dan diperhatikan dalam perkembangan mereka menuju kedewasaan. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk menghormati hak asasi setiap individu, membentuk karakter, dan mengembangkan potensi jasmani serta rohani sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya. Pendidikan mencakup berbagai bentuk, baik formal maupun informal, dan bertujuan untuk menciptakan generasi yang kritis, mandiri, dan berakhlak baik, selaras dengan cita-cita "pendidikan kehidupan rakyat" yang tercantum dalam UUD 1945.

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dan merupakan manifestasi dari perubahan yang terjadi pada individu setelah menjalani proses pembelajaran. Capaian ini dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai-nilai yang telah diinternalisasi oleh peserta didik. Hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai akademik semata, tetapi juga mencakup perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Proses terjadinya hasil belajar melibatkan interaksi kompleks antara individu dengan lingkungan belajarnya. Ketika seseorang belajar, terjadi perubahan dalam struktur kognitifnya. Informasi baru diproses, dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada, dan diorganisasikan menjadi skema-skema baru. Perubahan ini kemudian terefleksikan dalam perilaku individu, baik dalam bentuk tindakan maupun respons terhadap situasi tertentu. Menurut (Clark *et al.*, 2016), aplikasi edukatif adalah aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran dengan menggabungkan elemen-elemen interaktif dan instruksional. Aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui cara yang lebih menarik dan interaktif. Setiap elemen dalam aplikasi edukatif bertujuan untuk menstimulasi kognisi pengguna dan meningkatkan minat belajar.

Contoh Aplikasi Edukatif adalah Ruangguru. Ruangguru: Menurut pendapat (Kurniawan, 2020), Ruangguru adalah aplikasi berbasis teknologi yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari berbagai mata pelajaran melalui fitur video pembelajaran, latihan soal, dan tutor online. Aplikasi ini bertujuan mendukung proses belajar mengajar secara mandiri maupun terpandu.

Implementasi aplikasi edukatif dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa. Menurut penelitian oleh (Mustofa *et. al.*, 2018), penerapan aplikasi edukatif di sekolah menengah pertama mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Mereka menemukan bahwa penggunaan aplikasi seperti Google Classroom, Edmodo, atau Moodle mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengerjakan tugas secara mandiri.

Dengan menggabungkan elemen interaktif dan konten yang relevan, aplikasi pendidikan dapat menjadi cara yang efektif untuk memotivasi siswa belajar. Penerapan yang tepat serta pemilihan aplikasi yang memenuhi kebutuhan pembelajaran dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara kita belajar dan bekerja. Dalam konteks pendidikan, aplikasi edukatif muncul sebagai respons terhadap kebutuhan siswa akan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan gaya hidup mereka. Penggunaan aplikasi edukatif dalam pembelajaran telah menjadi tren yang signifikan, terutama di kalangan siswa SMP. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan aplikasi edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa

SMP. Latar belakang penelitian mencakup pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa. Dengan memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar dan memungkinkan pembelajaran kapan saja dan di mana saja, diharapkan aplikasi edukatif dapat menjadi katalisator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penulis ingin mengeksplorasi pengaruh penggunaan aplikasi edukatif Ruangguru terhadap hasil belajar siswa di MTs Persis 1 Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan aplikasi Ruangguru dan yang tidak, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi aplikasi tersebut dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penulis juga ingin mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan bagaimana persepsi siswa terhadap aplikasi Ruangguru dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia serta dampaknya terhadap hasil belajar mereka. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas aplikasi Ruangguru sebagai alat bantu belajar di kalangan siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Persis 1 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode evaluatif yang melibatkan pengumpulan data sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan eksperimental, serta kuesioner untuk mengumpulkan data tentang persepsi siswa terhadap aplikasi. Model evaluasi Kirkpatrick hingga level 1 dan 2 (Reaksi dan Pembelajaran) digunakan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa di MTs Persis 1 Bandung, dengan sampel penelitian diambil secara *random sampling* sebanyak satu kelas. Instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data meliputi *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa, *post-test* untuk mengukur kemampuan setelah menggunakan aplikasi, dan kuesioner untuk mengumpulkan data subjektif tentang persepsi siswa terhadap aplikasi Ruangguru.

Data yang terkumpul dari *pre-test*, *post-test*, dan kuesioner akan dianalisis secara kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi Ruangguru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang dampak penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Model Kirkpatrick**

Model Kirkpatrick adalah sebuah kerangka yang dirancang untuk menilai keberhasilan program pelatihan. Dikembangkan oleh Donald Kirkpatrick, model ini telah menjadi acuan utama dalam mengevaluasi pengaruh pelatihan terhadap individu, kelompok, dan organisasi.

Model Kirkpatrick mengelompokkan evaluasi kedalam empat bagian yaitu:

1. Reaksi bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan.
2. Pembelajaran bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.
3. Perilaku bertujuan untuk mengevaluasi penerapan pengetahuan dan keterampilan baru oleh peserta dalam pekerjaan sehari-hari.

4. Hasil bertujuan untuk mengukur dampak pelatihan terhadap pencapaian tujuan organisasi

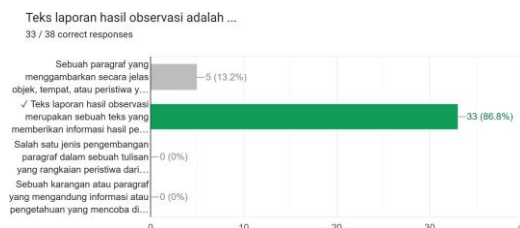
Pelatihan akan berfokus pada pembelajaran yaitu untuk mengetahui perubahan pengetahuan dari peserta setelah menggunakan aplikasi ruangguru, dilakukan dengan metode pre test dan post test sesuai materi yang dipelajari

### Level Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian pada level pembelajaran pada tahap ini, tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi sejauh mana aspek kognitif siswa telah mengalami peningkatan atau perubahan setelah menggunakan aplikasi ruangguru. Dalam menilai hasil belajar, lebih penting untuk menitikberatkan pada kualitas penilaian itu sendiri daripada sekadar melihat hasilnya. Hal ini memastikan bahwa penilaian yang dilakukan dapat mencerminkan dengan akurat apa yang telah dipelajari oleh siswa. Untuk itu, pretest dan posttest digunakan di awal dan akhir sesi sebagai alat untuk menilai aspek kognitif siswa.

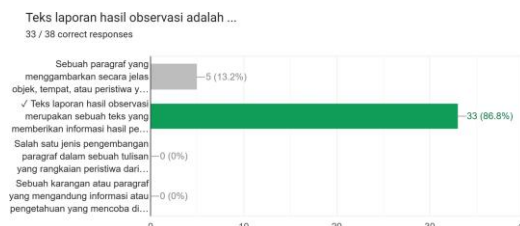
Data untuk level 2 (pembelajaran) diperoleh melalui serangkaian aktivitas tes, yang terdiri dari tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Pelaksanaan pretest dan posttest ini mencakup pemahaman konsep teks laporan observasi, ciri-ciri teks tersebut, serta strukturnya.

**Diagram 1. Data Pre Test**



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 33 responden dengan presentase 86,6% sudah sangat baik memahami konsep dari teks laporan hasil observasi.

**Diagram 2. Data Pre Test**



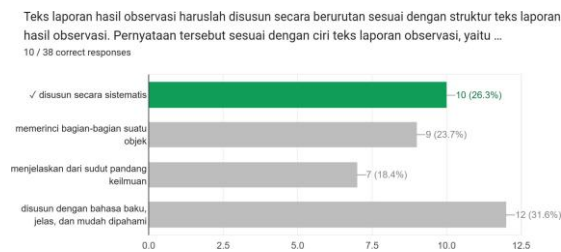
Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 22 responden dengan presentase 57,9% sudah cukup memahami objek dari teks laporan hasil observasi.

**Diagram 3. Data Pre Test**



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 5 responden dengan presentase 13,2% sangat minim memahami ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi.

**Diagram 4. Data Pre Test**



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 10 responden dengan presentase 26,3% kurang baik dalam memahami pernyataan sesuai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi.

**Diagram 5. Data Pre Test**



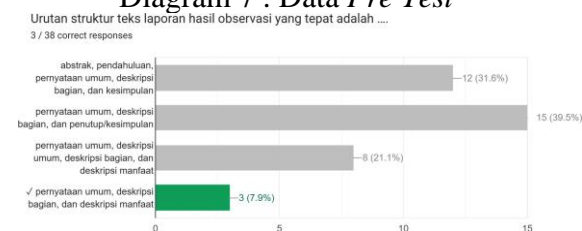
Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 17 responden dengan presentase 44,7% sudah cukup memahami ciri-ciri objek dari sudut pandang sesuai teks laporan hasil observasi yang disajikan.

**Diagram 6. Data Pre Test**



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 30 responden dengan presentase 78,9% sudah baik memahami salah satu pernyataan ciri-ciri objek dari teks laporan hasil observasi yang disajikan.

**Diagram 7 . Data Pre Test**

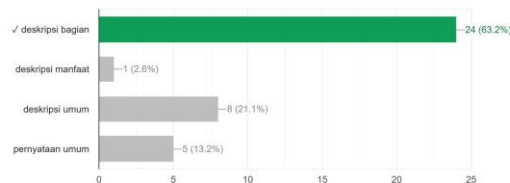


Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 3 responden dengan presentase 7,9% sangat

minim memahami urutan struktur dari teks laporan hasil observasi yang disajikan.

**Diagram 8 . Data *Pre Test***

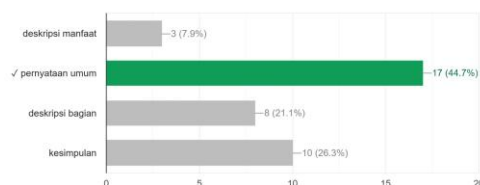
Perhatikan hal-hal berikut! 1. Berisi uraian rinci tentang suatu objek 2. Berisi segala hal yang dilaporkan 3. Berisi informasi tentang jalannya ...ks laporan hasil observasi, yaitu pada bagian ....  
24 / 38 correct responses



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 24 responden dengan presentase 63,2% sudah baik memahami opsi pilihan yang termasuk ke dalam ciri-ciri struktur dari teks laporan hasil observasi.

**Diagram 9 . Data *Pre Test***

Pada teks laporan hasil observasi, struktur yang berisi pengertian tentang hal yang akan dilaporkan terdapat pada bagian ...  
17 / 38 correct responses



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 17 responden dengan presentase 44,7% sudah cukup memahami bagian struktur dari teks laporan hasil observasi.

**Diagram 10 . Data *Pre Test***

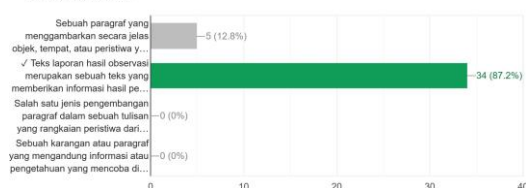
Isi dari paragraf simpulan pada teks laporan hasil observasi adalah ...  
14 / 38 correct responses



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 14 responden dengan presentase 36,8% kurang baik dalam memahami isi dari paragraf simpulan dari teks laporan hasil observasi.

**Diagram 1. Data *Post Test***

Teks laporan hasil observasi adalah ...  
34 / 39 correct responses



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 34 responden dengan presentase 87,2% sudah sangat baik memahami konsep dari teks laporan hasil observasi.

Diagram 2. Data *Post Test*



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 33 responden dengan presentase 84,6% sudah sangat baik memahami objek dari teks laporan hasil observasi.

Diagram 3. Data *Post Test*



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 0 responden dengan presentase 0% sangat minim memahami ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi.

Diagram 4. Data *Post Test*



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 26 responden dengan presentase 66,7% sudah baik dalam memahami pernyataan sesuai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi.

Diagram 5. Data *Post Test*



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 30 responden dengan presentase 76,9% sudah baik dalam memahami ciri-ciri objek dari sudut pandang sesuai teks laporan hasil observasi yang disajikan.

**Diagram 6. Data *Post Test***



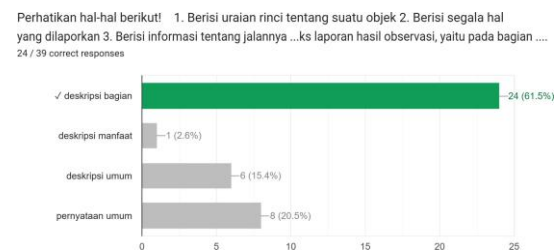
Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 34 responden dengan presentase 87,2% sudah sangat baik memahami salah satu pernyataan ciri-ciri objek dari teks laporan hasil observasi yang disajikan.

**Diagram 7 . Data *Post Test***



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 18 responden dengan presentase 46,2% sudah cukup memahami urutan struktur dari teks laporan hasil observasi yang disajikan.

**Diagram 8 . Data *Post Test***



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 24 responden dengan presentase 61,5% sudah baik memahami opsi pilihan yang termasuk ke dalam ciri-ciri struktur dari teks laporan hasil observasi.

**Diagram 9 . Data *Post Test***



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 18 responden dengan presentase 46,2% sudah cukup memahami bagian struktur dari teks laporan hasil observasi.

Diagram 10 . Data *Post Test*



Hasil diatas menunjukkan bahwa sebanyak 20 responden dengan presentase 51,3% sudah cukup memahami isi dari paragraf simpulan dari teks laporan hasil observasi.

**Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest***

Item Soal	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	86,8%	87,2%
2	57,9%	84,6%
3	13,2%	56,4%
4	26,5%	66,7%
5	44,7%	76,9%
6	78,9%	87,2%
7	7,9%	46,2%
8	63,2%	61,5%
9	44,7%	46,2%
10	36,8%	51,3%
Total Rata-Rata	<b>46,06%</b>	<b>66,42%</b>
Peningkatan		<b>20,36</b>

Berdasarkan Tabel 1 yang menyatakan persentase tertinggi dari nilai *pretest* bahwa hasil belajar siswa sebelum dilaksanakannya pembelajaran menggunakan aplikasi ruang guru oleh Peneliti tercatat rata-rata sebesar 46,06%. Namun, setelah pembelajaran dilakukan, terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai *posttest* mencapai rata-rata sebesar 66,42%.

Peningkatan pengetahuan kognitif sebesar 20,36% menjadi indikator keberhasilan penelitian ini. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam penggunaan aplikasi Ruang Guru.

## Pembahasan

Berdasarkan tinjauan literatur, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan seperti aplikasi Ruangguru terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi pendidikan dirancang untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, yang dapat berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih mendalam. Selain itu, (Kurniawan, 2020) menggarisbawahi bahwa aplikasi menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran mandiri dan memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri.

Model penilaian Kirkpatrick juga relevan dalam konteks ini. Dalam model ini, evaluasi hasil mewakili tingkat tertinggi yang memberikan wawasan mengenai efektivitas pelatihan dan intervensi (Bates, 2004). Dalam penelitian ini hasil post-test dijadikan sebagai indikator keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan aplikasi Ruangguru.

Berdasarkan hasil penelitian pada level 1 (reaksi) menggunakan model kirkpatrick berfokus pada mengukur bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Ruangguru, baik dari segi kepuasan, kemudahan penggunaan, maupun relevansi fitur-fitur yang tersedia. Berdasarkan hasil kuisioner 68,4% siswa menunjukkan bahwa mereka telah memiliki pengalaman sebelumnya menggunakan aplikasi Ruangguru, sementara 31,6% siswa lainnya

baru pertama kali menggunakannya. Selanjutnya sebagian besar siswa menggunakan aplikasi Ruangguru dengan durasi yang bervariasi. Sebanyak 47,4% siswa menggunakannya kurang dari 15 menit per sesi, 18,4% menggunakannya kurang dari satu jam, sementara sisanya menggunakan aplikasi selama lebih dari satu jam. Durasi ini memberikan gambaran bahwa meskipun sebagian siswa hanya menggunakannya dalam waktu singkat, mereka tetap dapat memanfaatkan aplikasi ini secara efektif untuk memahami materi. Berdasarkan tanggapan siswa, skala penilaian tertinggi berada pada rentang skor 3 hingga 4 dari 5, menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup baik terhadap fitur dan konten aplikasi. Dalam salah satu indikator, 50% siswa memberikan skor 4 terhadap kemudahan akses aplikasi. Respon ini menunjukkan bahwa fitur yang interaktif dan relevan berhasil menarik minat siswa.

Menurut teori (Clark & Mayer, 2016) aplikasi edukasi yang dirancang dengan elemen interaktif mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian di mana siswa memberikan respons positif terhadap aplikasi Ruangguru, terutama karena fitur seperti video pembelajaran, latihan soal, dan tutor online yang mudah diakses kapan saja. Teori ini menegaskan bahwa pengalaman pengguna yang baik merupakan langkah awal untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, persepsi awal siswa terhadap aplikasi tidak hanya mencerminkan kepuasan pengguna tetapi juga berkontribusi pada kesiapan mereka untuk belajar.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian pada level 2 (learning) menggunakan model kirkpatrick, Evaluasi pada level ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa mengalami peningkatan pengetahuan setelah menggunakan aplikasi Ruangguru. Berdasarkan data pre-test dan post-test, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 46,06% menjadi 66,42%, atau peningkatan sebesar 20,36%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru efektif dalam membantu siswa memahami konsep teks laporan observasi beserta struktur dan ciri-cirinya.

Berdasarkan hasil diagram 1. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 33 responden dengan persentase 86,6% menunjukkan bahwa siswa sudah cukup mengerti mengenai konsep dari teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 5 responden dengan persentase 13,2% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai konsep dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 2. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 22 responden dengan persentase 57,9% sudah cukup mengerti mengenai objek dari teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 6 responden dengan persentase 13,2% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai objek dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 3. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 14 responden dengan persentase 36,8% sudah cukup mengerti mengenai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 5 responden dengan persentase 13,2% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 4. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 12 responden dengan persentase 31,6% sudah cukup mengerti mengenai pernyataan yang sesuai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 7 responden dengan persentase 18,4% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai pernyataan yang sesuai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 5. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 17 responden dengan persentase 44,7% sudah cukup mengerti mengenai ciri ciri objek dari sudut pandang yang sesuai teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 8

responden dengan persentase 21,1% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai ciri ciri objek dari sudut pandang yang sesuai teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 6. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 30 responden dengan persentase 78,9% sudah cukup mengerti mengenai salah satu pernyataan ciri ciri objek dari teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 2 responden dengan persentase 5,3% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai salah satu pernyataan ciri ciri objek dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 7. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 15 responden dengan persentase 39,5% sudah cukup mengerti mengenai urutan struktur dari teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 3 responden dengan persentase 7,9% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai urutan struktur dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 8. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 24 responden dengan persentase 63,2% sudah cukup mengerti mengenai opsi pilihan yang termasuk ciri ciri struktur dari teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 1 responden dengan persentase 2,6% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai opsi pilihan yang termasuk ciri ciri struktur dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 9. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 17 responden dengan persentase 44,7% sudah cukup mengerti mengenai bagian struktur dari teks laporan hasil observasi, sementara nilai terendah sebanyak 3 responden dengan persentase 7,9% menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai bagian struktur dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 10. data pre test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 15 responden dengan persentase 39,5% menunjukkan bahwa siswa belum cukup mengerti mengenai isi paragraf simpulan dari teks laporan hasil observasi. Sementara nilai terendah sebanyak 2 responden dengan persentase 5,3% menunjukkan bahwa siswa sangat tidak mengerti mengenai isi paragraf simpulan dari teks laporan hasil observasi.

### **Pembahasan Post Test**

Berdasarkan hasil diagram 1. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 34 responden dengan persentase 87,2% sudah cukup memahami konsep dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 5 responden dengan persentase 12,8%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai konsep dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 2. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 33 responden dengan persentase 84,6% sudah cukup memahami objek dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 2 responden dengan persentase 5,1%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai objek dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 3. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 22 responden dengan persentase 56,4% sudah cukup memahami ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 7 responden dengan persentase 17,9%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 4. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 26 responden dengan persentase 66,7% sudah cukup memahami pernyataan yang sesuai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 3 responden dengan persentase 7,7%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai pernyataan yang sesuai ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 5. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 30 responden dengan persentase 76,9% sudah cukup memahami ciri-ciri objek dari sudut pandang sesuai teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 4 responden dengan persentase 10,3%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai pernyataan yang sesuai ciri-ciri objek dari sudut pandang sesuai teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 6. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 34 responden dengan persentase 87,2% sudah cukup memahami salah satu pernyataan ciri-ciri objek dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 2 responden dengan persentase 5,1%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai salah satu pernyataan ciri-ciri objek dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 7. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 18 responden dengan persentase 46,2% sudah cukup memahami urutan struktur dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 2 responden dengan persentase 5,1%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai urutan struktur dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 8. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 24 responden dengan persentase 61,5% sudah cukup memahami opsi pilihan yang termasuk ciri ciri struktur dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 1 responden dengan persentase 2,8%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai opsi pilihan yang termasuk ciri ciri struktur dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 9. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 18 responden dengan persentase 46,2% sudah cukup memahami bagian struktur dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 2 responden dengan persentase 5,1%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai bagian struktur dari teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan hasil diagram 10. data post test menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebanyak 20 responden dengan persentase 51,3% sudah cukup memahami isi dari paragraf simpulan dari teks laporan hasil observasi. sementara nilai terendah sebanyak 3 responden dengan persentase 7,7%, menunjukkan hanya sedikit siswa yang belum mengerti mengenai isi dari paragraf simpulan dari teks laporan hasil observasi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Penggunaan Aplikasi Ruangguru dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Hasil Belajar Siswa di MTs Persis 1 Bandung, beberapa poin penting dapat disimpulkan 1. Peningkatan Hasil Belajar, Penggunaan aplikasi Ruangguru terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan antara nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penggunaan aplikasi tersebut. 2. Motivasi Siswa, Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan fitur interaktif dan konten yang relevan, siswa merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. 3. Persepsi Positif, Siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi Ruangguru, menganggapnya sebagai alat bantu yang efektif dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi edukatif dapat menjadi solusi untuk tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran tradisional. 4. Fleksibilitas Pembelajaran, Aplikasi Ruangguru menawarkan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, yang sangat sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP/ sederajat di Indonesia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bates, R. (2004). Evaluating training programs: The Kirkpatrick model. In *Training and Development Journal*, 58(3), 12-20.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Dugard, P., & Todman, J. (1995). Analysis of pre-test-post-test control group designs in educational research. *Educational Psychology*, 15(2), 181-198.
- Ginting, R. (2020). The Role of Educational Applications in Enhancing Student Engagement. *Journal of Educational Technology*, 12(3), 40-50.
- Ghony, M. D. (2016). *Metodologi penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif*.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151-164.
- Hunt, S. D., Sparkman Jr, R. D., & Wilcox, J. B. (1982). The pretest in survey research: Issues and preliminary findings. *Journal of marketing research*, 19(2), 269-273.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48.
- Kurniawan, D. (2020). Ruangguru: A Technological Solution for Indonesian Education. *International Journal of Educational Research*, 15(2), 25-35.
- Kenmandola, D. (2022). *kualitas pendidikan di indonesia*.
- Kurniawan, D. (2020). The Role of Technology in Education: A Study on the Use of Ruangguru Application. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45-56.
- Mustofa, M., & colleagues. (2018). The Impact of Educational Applications on Student Engagement in Learning. *International Journal of Educational Research*, 9(1), 20-34.
- Naila, S. (2022). Improving Literacy Skills in Indonesian Language Education at MTs Level . *Indonesian Journal of Language Education*, 10(1), 34-50.
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip menyusun kuesioner*. Universitas Brawijaya Press.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahmawati, S. (2019). Pengaruh penggunaan aplikasi pendidikan terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 123-134.
- Ritiauw, S. P., Mahanangingtyas, E., Salamor, L., & Sayang, N. K. (2022). Pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan zoom cloud meeting untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 80-92.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90).
- Sari, M., Rachman, H., Astuti, N. J., Afgani, M. W., & Siroj, R. A. (2023). Explanatory survey dalam metode penelitian deskriptif kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 10-16.
- Sultan, S. (2023). Pengokohan Keterampilan Menulis Artikel Populer Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Evaluatif Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Malang. *Cordova Journal language and culture*

- studies, 13(1), 1-13.
- Sun, J. C.-Y., & Rueda, R. (2020). Situational interest, computer self-efficacy, and self-regulation: Their impact on student engagement in distance education. *Journal of Educational Computing Research*, 58(6), 1245-1266.
- Suriani, I., Marini, Y., Marina, N., Nasution, M. M., & Lubis, M. A. (2021). Aplikasi Ruang Guru Untuk Pembelajaran Di Era Covid-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), 198-214.
- Susanti, R. (2005). Sampling dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 187-208.
- Susanty, Y. (2022). Evaluasi Program Pengembangan Kompetensi Berdasarkan Model Evaluasi Kirkpatrick Level 1 dan Level 2. *Jurnal Administrasi Publik*, 18(2), 172-191.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80.
- Yuliana, N. (2021). Inovasi pembelajaran digital di era pandemi: Studi kasus aplikasi Ruang Guru. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(3), 45-56.
- Yusra, H., & Misrawati. (2020). Efektivitas aplikasi pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 34-50.
- Zahir, A., Rosmiati, R., & Supriadi, S. (2023). Evaluasi Kegiatan Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Kota Palopo.