

## **Pengaruh Penggunaan *Platform* Ruangguru terhadap Motivasi Belajar Luring pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia**

**Moh. Reza Akmal Fadhillah <sup>1\*</sup>, Muhammad Fadli Putra Riyanto <sup>2</sup>, Muhammad Gathan Alfarouk <sup>3</sup>, Rifki Wildan <sup>4</sup>**

<sup>1-4</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Email:* [fadhillah98@upi.edu](mailto:fadhillah98@upi.edu) <sup>\*</sup>, [muhammadfadliyanto@upi.edu](mailto:muhammadfadliyanto@upi.edu) <sup>2</sup>, [gathanalfarouk@upi.edu](mailto:gathanalfarouk@upi.edu) <sup>3</sup>, [rifkiwildan0406@upi.edu](mailto:rifkiwildan0406@upi.edu) <sup>4</sup>

**Abstract.** This study aims to see to what extent the use of the Ruangguru platform affects students' learning motivation in offline Indonesian language learning at the Indonesian Education University. Amid the rapid development of educational technology, it is important to understand the role of digital tools such as Ruangguru in the context of face-to-face learning. This study uses a quantitative approach by distributing questionnaires to 102 students who have used Ruangguru and are at least 15 years old. The results show that most aspects of platform use are classified as low, but elements such as attractiveness of appearance, presentation of materials, and quality of learning videos are quite appreciated by users. Students' learning motivation is in the fairly high category, especially in terms of enthusiasm for learning and self-confidence in understanding the material. The habit of using the platform routinely is still relatively low. These findings indicate that Ruangguru has the potential to support offline learning motivation, but its effectiveness will be more pronounced if accompanied by direct direction from lecturers and more structured learning strategies.

**Keywords:** educational technology, face-to-face learning, Indonesian, learning motivation, Ruangguru

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penggunaan platform Ruangguru memengaruhi motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara luring di Universitas Pendidikan Indonesia. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi pendidikan, penting untuk memahami peran alat digital seperti Ruangguru dalam konteks pembelajaran tatap muka. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan menyebarluaskan kuesioner kepada 102 mahasiswa yang pernah menggunakan Ruangguru dan berusia minimal 15 tahun. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar aspek penggunaan platform tergolong rendah, namun elemen seperti daya tarik tampilan, penyajian materi, dan kualitas video pembelajaran cukup diapresiasi oleh pengguna. Motivasi belajar mahasiswa berada di kategori cukup tinggi, terutama dalam hal semangat belajar dan kepercayaan diri dalam memahami materi. Kebiasaan menggunakan platform secara rutin masih tergolong rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa Ruangguru memiliki potensi untuk mendukung motivasi belajar luring, tetapi efektivitasnya akan lebih terasa jika dibarengi dengan arahan langsung dari dosen serta strategi pembelajaran yang lebih terstruktur.

**Kata kunci:** Bahasa Indonesia, motivasi belajar, pembelajaran tatap muka, Ruangguru, teknologi pendidikan

### **1. LATAR BELAKANG**

Di era digital yang berkembang, pendidikan telah berubah secara signifikan, terutama dengan perkembangan berbagai *platform* pembelajaran daring (dalam jaringan). Salah satu *platform* yang menjadi lebih populer di Indonesia adalah Ruangguru. Ruangguru menawarkan berbagai layanan pendidikan, dari belajar video hingga bimbingan belajar secara daring (dalam jaringan). Meskipun *platform* ini dirancang untuk pembelajaran daring (dalam jaringan), potensi Ruangguru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran luring (luar jaringan). Motivasi belajar adalah faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa

dalam pembelajaran (Rahman, 2022 ; Suharni, 2021). Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti minat dan rasa ingin tahu, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti penghargaan atau pengakuan. Dalam konteks pembelajaran luring (luar jaringan), penting untuk menciptakan lingkungan yang dapat mendukung kedua jenis motivasi ini agar pembelajaran efektif untuk siswa.

Namun, pada kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan mempertahankan motivasi mereka untuk belajar, terutama di pembelajaran luring (luar jaringan). Berbagai faktor seperti metode pengajaran yang kurangnya interaksi, dan kurangnya relevansi materi pada kehidupan sehari-hari dapat mengurangi motivasi siswa. Untuk meningkatkan motivasi belajar mereka, guru dan dosen perlu mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman pembelajaran siswa (Mukhid, 2023 ; Mustofa, dkk 2023).

Pada penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan *platform* Ruangguru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Pratiwi, 2021) menemukan bahwa penggunaan *platform* Ruangguru tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak yang lebih signifikan pada siswa dengan motivasi tinggi. Selain itu juga, siswa dengan motivasi rendah yang melakukan pembelajaran menggunakan *platform* Ruangguru menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa Ruangguru. Temuan ini menunjukkan bahwa *platform* pembelajaran daring (dalam jaringan) seperti Ruangguru dapat menjadi sebuah alat yang efektif dalam mendukung motivasi belajar.

Meskipun banyak penelitian yang membahas penggunaan *platform* Ruangguru dalam konteks pembelajaran daring (dalam jaringan), masih sedikit yang mengeksplorasi bagaimana *platform* ini dapat mendukung motivasi belajar dalam pembelajaran luring (luar jaringan), khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi pengaruh penggunaan *platform* Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa dan mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk menganalisis bagaimana *platform* Ruangguru mempengaruhi motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru pada bagaimana penggunaan Teknologi Pendidikan dapat digunakan secara efektif untuk mendukung pembelajaran di kelas..

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Ada beberapa faktor motivasi belajar dan aktivitas siswa dapat dipengaruhi dari faktor inderistik dan juga faktor eksteristik ( Rubiana dan Dadi, 2020 ; ). Faktor intrinsik merupakan faktor yang timbul dalam diri individu yaitu semacam dorongan yang bersumber dari dalam diri, tanpa harus menunggu rangsangan yang bersifat konstan. Sedangkan faktor ekstrinsik merupakan faktor yang disebabkan oleh adanya rangsangan atau dorongan dari luar. Rangsangan tersebut dapat dimanifestasikan bermacam-macam sesuai dengan karakter, pendidikan, latar belakang orang yang bersangkutan (Octavia, 2021 ; Fitri, 2022) . berikut beberapa faktor Utama yang dapat mempengaruhi motivasi dan aktivitas siswa. yaitu dengan pemanfaatan sumber belajar, lingkungan sekolah dan keluarga, dan motivasi belajar (Yandi, Putri, & Putri, (2023). Dan hal ini dapat dikaitkan dengan penggunaan Ruangguru dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa dapat dikaji berdasarkan faktor-faktor tersebut.

Dalam Ruangguru menyediakan berbagai sumber belajar, sehingga meningkatkan efektifitas pembelajaran seperti video pembelajaran interaktif, latihan soal adaptif, dan tutor online. selain proses pembelajaran jadi lebih menarik dan mudah diakses sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. dengan memanfaatkan fitur-fitur dengan optimal dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Lingkungan juga sangat penting untuk mendukung penggunaan platform ruangguru. (Sudiraharjo, 2020) dengan menyediakan akses internet, perangkat teknologi, dan bimbingan dari guru ataupun orang tua akan membantu siswa dalam memanfaatkan Ruangguru dengan lebih efektif.

Ruangguru menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti sistem gamifikasi, tutor interaktif, dan pembelajaran berbasis personalisasi (Al Fadillah dan Akbar, 2024). dimana Ruangguru menyediakan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, membantu mereka belajar sesuai kemampuan dan tingkat pemahaman masing-masing. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan. E-learning menjadi salah satu metode pembelajaran yang semakin populer karena fleksibilitas dan kemudahan akses yang ditawarkannya (Amin, & Nurhasanah, 2024 ; Marlina, dkk 2022)). berikut merupakan penggunaan aplikasi pembelajaran Ruangguru terhadap peningkatan motivasi belajar siswa seperti;

Dengan menggunakan platform Ruangguru dapat memberikan dorongan tambahan untuk belajar dan juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap fitur yang interaktif. selain itu siswa juga merasa lebih percaya diri dalam memahami materi setelah menggunakan platform

Ruangguru serta dapat meningkatkan motivasi untuk belajar karena kemudahan akses dan juga Waktu belajar yang fleksibel. Dengan menggunakan platform Ruangguru siswa lebih sering menggunakan fitur interaktif,diskusi dan Latihan soal untuk memahami materi. Dengan menggunakan video pembelajaran dan fitur Roboguru yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah. selain itu dengan menggunakan Platform Ruangguru siswa dapat menunjukkan peningkatan dan keterlibatan dalam keterlibatan belajar, baik secara mandiri maupun berkelompok

### **3. METODE PENELITIAN**

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada, peneliti memutuskan untuk memakai metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data dalam bentuk angka (Ali, 2022). Penelitian ini digunakan untuk mencari pola, hubungan, atau pengaruh antara berbagai hal dengan cara yang bisa diukur secara jelas. Misalnya, dalam penelitian ini, penelitian kuantitatif bisa digunakan untuk melihat apakah penggunaan aplikasi Ruangguru benar-benar membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Data ini biasanya dikumpulkan melalui survei, kuesioner, atau tes, lalu dianalisis menggunakan metode statistik. Dengan cara ini, hasil penelitian bisa lebih objektif dan mudah dibandingkan. (Ramadhan, & Arza, 2021) mengungkapkan bahwasanya dua macam pembagian data yakni: Data Primer, pada pelaksanaan studi ini peneliti memanfaatkan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk memperoleh data yang berasal langsung dari sumber data. Data Sekunder, Dalam penyelidikan ini, peneliti memanfaatkan terbitan berkala terkait yang diterbitkan setidaknya sepuluh tahun yang lalu guna memperoleh data yang berasal langsung dari sumber data.

Pada studi ini, peneliti memberikan kuisioner atau angket. Kuesioner ini diberikan dengan menyebarkan kuisioner yang bisa dipilih berdasarkan jenis kelamin dan jenjang Pendidikan SMA dan mahasiswa (S1). Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis Desktriktif dimana metode statistik yang digunakan untuk menggambarkan, meringkas, dan menyajikan data secara jelas dan mudah dipahami. Dalam penelitian kuantitatif, analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data survei dengan menampilkan hasil dalam bentuk rata-rata, persentase, distribusi frekuensi, dan standar deviasi. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive sampling untuk memastikan relevansi dengan topik penelitian di mana responden dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu: (1) pernah menggunakan platform Ruangguru (2) berusia minimal 15 tahun untuk memastikan

pemahaman yang cukup terhadap penggunaan platform Ruangguru. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 102 orang.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pengumpulan data dengan kuesioner yang telah disebarluaskan dalam lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia menggunakan *google form* telah didapatkan 102 responden dengan rentang waktu 2 bulan dari 24 Februari sampai dengan 24 Maret 2025. Dengan data yang telah terkumpul mencakup gambaran umum responden serta interpretasi temuan yang diperoleh.

##### Identitas Responden

Berdasarkan hasil penelitian, gambaran mengenai jenis kelamin responden dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini. Dalam penelitian ini, jenis kelamin responden dikelompokkan menjadi dua bagian. Berdasarkan pengelompokan tersebut, pengguna platform Ruangguru yang berjenis kelamin Laki-laki sebanyak 33 orang (32,64%). Hal ini menunjukkan bahwa platform Ruangguru dalam pembelajaran bahasa lebih sedikit dimanfaatkan oleh laki-laki. Sementara itu, mayoritas pengguna platform Ruangguru berasal dari perempuan yang berjumlah 69 orang (67,36%). Hal ini menunjukkan bahwa platform Ruangguru dalam pembelajaran bahasa lebih banyak dimanfaatkan oleh perempuan.

**Tabel 1 Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	33	33,24%
Perempuan	69	67,36%

Secara keseluruhan, data ini menjelaskan bahwa Platform Ruangguru lebih sering digunakan oleh perempuan dalam pembelajaran bahasa, yang bisa disebabkan oleh tingkat keingintahuan yang lebih tinggi, kebutuhan akademik dan profesional yang lebih besar, dan pemanfaatan terhadap teknologi yang semakin berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian, gambaran mengenai jenjang pendidikan responden dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini. Dalam penelitian ini, Jenjang Pendidikan responden dikelompokkan menjadi dua bagian. Berdasarkan pengelompokan tersebut, pengguna platform Ruangguru yang berjenjang SMA/SMK/MA berjumlah 10 orang (9,8%). Hal ini menunjukkan bahwa platform Ruangguru dalam pembelajaran bahasa lebih sedikit dimanfaatkan oleh jenjang SMA/SMK/MA. Sementara itu, mayoritas pengguna platform Ruangguru berasal dari

Sarjana (S1) yang berjumlah 92 orang (90,2%). Hal ini menunjukkan bahwa platform Ruangguru dalam pembelajaran bahasa lebih banyak dimanfaatkan oleh Sarjana (S1).

**Tabel 2 Jenjang Pendidikan**

Jenjang Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SMA/SMK/MA	10	9,8%
Sarjana (S1)	92	90,2%

Secara keseluruhan, data ini menjelaskan bahwa Platform Ruangguru lebih sering digunakan oleh Sarjana (S1) dalam pembelajaran bahasa, yang bisa disebabkan oleh tingkat wawasan yang lebih tinggi, cara berpikir yang kritis dan kebutuhan akademik.

### **Hasil Penelitian**

Dalam hasil penelitian pada data independen (X) yang didapatkan terdapat beberapa pertanyaan yang disajikan, sebagai faktor yang memengaruhi variabel dependen (Y). Berdasarkan hasil perhitungan terhadap angket yang dibagikan, data pada variabel X dianalisis berdasarkan 9 indikator. Nilai rata-rata dari masing-masing indikator kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu. Berikut adalah rekapitulasi hasil analisis pada tabel 2.1.1

**Tabel 3 Penggunaan Platform Ruangguru**

Indikator	Skor	Kategori
Kemudahan Akses	2,79	Rendah
Penjelasan Materi	2,64	Rendah
Video Pembelajaran Interaktif	3,08	Cukup Tinggi
Fitur Latihan Soal dan Kuis	2,82	Rendah
Kendala Biaya Langganan	2,76	Rendah
Konsistensi Penggunaan	2,11	Rendah
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	2,36	Rendah
Pemahaman Materi	3,25	Cukup Tinggi
Daya Tarik Pengguna	3,37	Cukup Tinggi

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap 9 indikator pada penggunaan *platform* Ruangguru, sebagian indikator menunjukkan pada kategori “rendah”, seperti *kemudahan akses*, *penjelasan materi*, dan *konsistensi penggunaan*. Tetapi, terdapat beberapa indikator yang berada pada kategori “cukup tinggi”, seperti *daya tarik pengguna* (3,37),

*pemahaman materi* (3,25), dan *video pembelajaran interaktif* (3,08). Pada hal ini menunjukkan secara umum, persepsi pengguna terhadap penggunaan *platform* Ruangguru sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum maksimal, tetapi tetap memiliki potensi pada aspek tertentu.

Pada skor tertinggi *daya tarik pengguna* dan *pemahaman materi* memperlihatkan bahwa tampilan visual dan penyajian konten melalui video interaktif cukup dapat menarik minat dan membantu pemahaman pengguna. Hal ini sejalan dalam Teori Pembelajaran Multimedia oleh (Mayer, 2001) yang menyatakan bahwa kombinasi gambar, teks, dan suara dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena informasi diproses lebih optimal melalui dua saluran (verbal dan visual).

Akan tetapi, skor rendah pada indikator *konsistensi penggunaan* dan *kesesuaian materi dengan kurikulum* menunjukkan bahwa fitur-fitur tersebut belum sepenuhnya memenuhi keinginan pengguna dalam mendukung pembelajaran yang berkelanjutan dan relevan dengan kurikulum. Ini sejalan dengan pandangan (Vygotsky, 1978), yang menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada alat bantu, tetapi juga pada bimbingan sosial dan struktur pembelajaran yang mendukung.

Penelitian oleh (Pratiwi et al., 2021) juga menemukan bahwa penggunaan Ruangguru memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa, terutama bagi pengguna yang memiliki motivasi tinggi. Tetapi, pada hasil juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa memanfaatkan aplikasi tersebut secara konsisten dan sesuai dengan kebutuhannya.

Temuan ini diperkuat oleh (Berliana et al., 2023) yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan Ruangguru, terdapat peningkatan skor motivasi belajar siswa, dari rata-rata 51,54 menjadi 57,71. Selain itu, penelitian oleh (Permana et al., 2025) di MTs Persis 1 Bandung juga mencatat adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 20,36% setelah penggunaan aplikasi Ruangguru, menandakan efektivitas aplikasi tersebut dalam konteks kognitif siswa.

Dalam hal teoritis, pada hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital seperti Ruangguru berpotensi menjadi alat bantu pembelajaran yang baik jika digunakan secara tepat dan sesuai dengan kurikulum. Secara praktis, hasil ini mengimplikasikan perlunya pelatihan penggunaan aplikasi secara lebih mendalam dan bimbingan dari pendidik agar siswa dapat menggunakan fitur-fitur secara optimal dalam penggunaannya.

**Tabel 4 Motivasi Belajar Pengguna**

Indikator	Skor	Kategori
Semangat Belajar	3,15	Cukup Tinggi
Percaya Diri Memahami Materi	3,19	Cukup Tinggi
Kedisiplinan Belajar	3,15	Cukup Tinggi
Frekuensi Belajar	2,91	Rendah
Dampak pada Nilai Akademik	3,02	Cukup Tinggi
<b>Rata-Rata Total</b>	<b>3,08</b>	<b>Cukup Tinggi</b>

Berdasarkan hasil analisis terhadap variabel Y, yaitu motivasi belajar Bahasa Indonesia setelah penggunaan *platform* Ruangguru, diperoleh nilai rata-rata **3,08** yang termasuk dalam kategori “Cukup Tinggi”. Pada hal ini menunjukkan bahwa secara umum, penggunaan Ruangguru memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mahasiswa, meskipun masih ada aspek tertentu yang perlu ditingkatkan.

Indikator *percaya diri memahami materi* memperoleh skor tertinggi (3,19), diikuti oleh *kedisiplinan belajar* dan *semangat belajar*, yang sama-sama berada pada skor 3,15. Temuan ini menunjukkan bahwa Ruangguru membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih percaya diri, terstruktur, dan cukup menyemangati mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara luring (luar jaringan). Kembali lagi, hal ini sesuai dengan pendapat (Mayer, 2001) dalam Teori Pembelajaran Multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat memperkuat pemahaman melalui kombinasi dua saluran, yaitu visual dan audio yang saling melengkapi.

Namun demikian, indikator *frekuensi belajar* hanya memperoleh skor 2,91 (kategori Rendah), menunjukkan bahwa meskipun siswa merasa terbantu secara pemahaman, hal tersebut belum diiringi dengan peningkatan kebiasaan belajar yang lebih sering. Hal ini dapat menandakan bahwa aplikasi belum sepenuhnya membentuk rutinitas belajar baru bagi pengguna. Dalam konteks teori (Vygotsky, 1978), pada hal ini dapat dipahami sebagai kurangnya peran eksternal (guru atau pembimbing) dalam mendampingi siswa untuk membentuk kebiasaan belajar yang lebih kuat.

Kemudian, penelitian oleh (Berliana et al., 2023) menunjukkan hal serupa, bahwa meskipun motivasi belajar meningkat secara signifikan setelah penggunaan Ruangguru, faktor lingkungan belajar dan penguatan dari luar tetap diperlukan untuk mendorong motivasi belajar yang berkelanjutan. Sementara itu, penelitian (Permana et al., 2025) juga menunjukkan adanya

peningkatan motivasi dan hasil belajar yang signifikan dalam konteks pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, yang mendukung temuan ini pada konteks mahasiswa.

Pada keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Ruangguru berdampak cukup baik dalam membangun motivasi belajar, terutama dari sisi rasa percaya diri dan kedisiplinan. Namun, untuk mencapai motivasi belajar yang optimal, integrasi platform pembelajaran digital ini dengan bimbingan langsung dan pendekatan instruksional yang lebih personal masih sangat diperlukan.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Ruangguru mampu meningkatkan motivasi belajar luring mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam hal semangat belajar, rasa percaya diri, dan pemahaman materi. Masih terdapat kendala pada aspek konsistensi penggunaan, kemudahan akses, dan ketepatan materi dengan kurikulum yang berlaku. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknologi seperti Ruangguru memang berperan positif, tetapi tidak dapat berdiri sendiri. Keterlibatan aktif dari pengajar dan penguatan dukungan pembelajaran sangat dibutuhkan agar platform ini benar-benar efektif. Pelatihan bagi pengguna dan penciptaan ekosistem belajar yang mendukung menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi bagaimana pendekatan digital dapat dikombinasikan secara harmonis dengan metode pembelajaran langsung guna menumbuhkan kebiasaan belajar yang lebih konsisten dan berkelanjutan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Bagian ini disediakan bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih, baik kepada pihak penyandang dana penelitian, pendukung fasilitas, atau bantuan ulasan naskah. Bagian ini juga dapat digunakan untuk memberikan pernyataan atau penjelasan, apabila artikel ini merupakan bagian dari skripsi/tesis/disertasi/makalah konferensi/hasil penelitian.

## **DAFTAR REFERENSI**

### **Artikel Jurnal**

- Ali, M. M. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1–5.

- Al Fadillah, Y., & Akbar, A. R. (2024). Strategi desain pembelajaran adaptif untuk meningkatkan pengalaman belajar di era digital. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan*, 1(4), 354–362.
- Amin, A., & Nurhasanah, N. (2024). Analisis penggunaan computer based test (CBT) e-learning sebagai alternatif teknik evaluasi hasil belajar. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 6(2).
- Berliana, S. A., Bumbungan, G., & Irsal. (2023). Analisis pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Dipanegara Komputer Sistem Informasi*, 5(1), 26–34.
- Fitri, P., Keumala, C. R., & Amiruddin, A. (2022). Pengetahuan dan kebiasaan mengunyah sirih dengan status jaringan periodontal. *NASUWAKES: Jurnal Kesehatan Ilmiah*, 15(2), 133–141.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Marlina, D., Dayu, D. P. K., & Rulviana, V. (2022). Multimedia e-learning interaktif berbasis SOLE pada pembelajaran daring dan luring. (Nama jurnal atau penerbit tidak tersedia)
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- 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*.
- Mukhid, M. P. (2023). Disain teknologi dan inovasi pembelajaran dalam budaya organisasi di lembaga pendidikan. (Nama jurnal atau institusi tidak tersedia)
- Mustofa, R. H., Narimo, S., Dzikra, N. S. M., Istiqomah, N. M., Noor, A. F., Niam, M., & Ifani, M. Z. (2023). Media belajar ekonomi berbasis cuplikan film sebagai media pembelajaran inovatif dan holistik. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(2), 125–136.
- Octavia, S. A. (2021). Profesionalisme guru dalam memahami perkembangan peserta didik. Deepublish.
- Permana, M. W., Rahmah, N. A., Wisesa, N. S., Efendi, N. S., Khulliyatunnisa, N., & Setiawan, B. (2025). Implementasi penggunaan aplikasi Ruangguru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada hasil belajar siswa di MTs Persis 1 Bandung. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 106–115.
- Pratiwi, E., Harjono, H. S., & Wulandari, B. A. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru dan motivasi terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMK Muhammadiyah Kota Jambi. *Journal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 801–812. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2>
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramadhan, W., & Arza, F. I. (2021). Pengaruh kompetensi, sistem pengendalian internal, peran perangkat desa, dan kualitas penyajian laporan keuangan terhadap akuntabilitas pemerintah desa dalam mengelola alokasi dana desa. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 3(4), 822–835.
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar IPA siswa SMP berbasis pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12–17.

Sudiraharjo, M. A. (2020). Implementasi teknologi pendidikan berbasis digital dalam peningkatan minat dan prestasi belajar siswa: (Studi kasus pada start-up bimbingan belajar dalam jaringan Ruang Guru di Kota Yogyakarta) [Disertasi tidak diterbitkan]. IAIN Ponorogo.

Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 6(1), 172–184.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik: Literature review. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.

Balaka, M. Y. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif.

### **Artikel Prosiding**

Norsyaheera, A. W., Lailatul, F. A. H., Shahid, S. A. M., & Maon, S. N. (2016). The relationship between marketing mix and customer loyalty in hijab industry: The mediating effect of customer satisfaction. In *Procedia Economics and Finance* (Vol. 37, pp. 366–371). Elsevier. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1)

### **Working Paper**

Armand, F. (2003). Social marketing models for product-based reproductive health programs: A comparative analysis. Occasional Paper Series. Washington, DC. Retrieved from <http://www.cmsproject.com>

### **Disertasi/Tesis**

Belair, A. R. (2003). Shopping for your self: When marketing becomes a social problem [Disertasi, Concordia University]. Concordia University Library.

Lindawati. (2015). Analisis faktor yang mempengaruhi perilaku ekonomi dan kesejahteraan rumah tangga petani usahatani terpadu padi-sapi di Provinsi Jawa Barat [Tesis, Institut Pertanian Bogor]. <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>

### **Buku**

Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and out of poverty: The social marketing solution*. Pearson Education, Inc.

### **Laporan Organisasi**

LPPSP. (2016). Statistik Indonesia 2016. Badan Pusat Statistik. <https://www.lppsp.go.id/index.php/publikasi/326>

### **Artikel Surat Kabar**

Risdwiyanto, A. (2016, Februari 22). Tas kresek berbayar, ubah perilaku belanja? Kedaulatan Rakyat, 12.

### **Sumber dari Internet**

Chain, P. (1997). Same or different?: A comparison of the beliefs Australian and Chinese university students hold about learning. *Proceedings of AARE Conference*. Swinburne University. <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html>

StatSoft, Inc. (1997). Electronic statistic textbook. StatSoft Online. <http://www.statsoft.com/textbook/stathome.html>