

# Analisa Penggunaan Aplikasi RuangGuru dalam Meningkatkan Kesiapan Siswa Menghadapi UTBK

Naila Rif'atul Islam<sup>1,a,\*</sup>, Cindy Mustika Octavia<sup>1,b</sup>, Rafeyfa Alya<sup>1,c</sup>, Rana Alliya Nareswari<sup>1,d</sup>

<sup>1</sup>UPI Bandung, Indonesia

Email: <sup>a</sup>[nailarifatulislam@upi.edu](mailto:nailarifatulislam@upi.edu), <sup>b</sup>[cindyoctavia@upi.edu](mailto:cindyoctavia@upi.edu), <sup>c</sup>[rafeyfaalya18@upi.edu](mailto:rafeyfaalya18@upi.edu),

<sup>d</sup>[ranaaliyya29@upi.edu](mailto:ranaaliyya29@upi.edu)

\*Korespondensi Penulis

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT

### Article history

Received : 14 April 2025

Accepted : 14 Mei 2025

Published : 15 Mei 2025

### Keywords

RuangGuru

UTBK

Studi Analisis

Kesiapan Siswa

*This study aims to examine the significant impact of using the Ruangguru application on students' readiness for the UTBK (Indonesian university entrance exam). Students who have participated in tutoring sessions tend to feel more confident and prepared for the exam. The findings of this study, based on a simple regression analysis, indicate a positive relationship between the intensity of Ruangguru application usage and students' readiness levels, with a significance value of 0.000, which is far below the threshold of 0.05. This means that the higher the frequency and quality of Ruangguru application usage, the higher the students' level of readiness in facing the UTBK, in terms of content comprehension, self-confidence, and performance on practice tests or tryouts. This research employs a quantitative approach, utilizing a data collection instrument in the form of questionnaires processed statistically. The collected data is then triangulated to ensure validity. Subsequently, the data is analyzed using research indicators related to the specific features of the Ruangguru application that align with UTBK preparation materials.*

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi UTBK. Siswa yang telah mengikuti bimbingan belajar merasa lebih percaya diri dan siap mengikuti UTBK. Sebagai hasil penelitian ini pada analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan aplikasi Ruangguru dan tingkat kesiapan siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berada jauh di bawah ambang batas 0.05. Artinya, semakin tinggi frekuensi dan kualitas penggunaan aplikasi Ruangguru, maka semakin tinggi pula tingkat kesiapan siswa dalam menghadapi UTBK, baik dari segi pemahaman materi, kepercayaan diri, maupun capaian hasil latihan atau try out. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan instrument penelitian pengumpulan data menggunakan kuesioner yang di olah secara statistic. Kemudian data yang dikumpul menggunakan triangulasi. Selanjutnya, data di analisis dengan menggunakan indikator penelitian tentang aplikasi apa saja yang terdapat dalam ruang guru yang disesuaikan dengan materi persiapan UTBK.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Dalam menghadapi era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan transformasi digital guna meningkatkan mutu dan aksesibilitas pembelajaran. Salah satu wujud nyata dari transformasi tersebut

adalah pemanfaatan platform pembelajaran digital, seperti aplikasi Ruangguru, yang menawarkan berbagai layanan edukatif berbasis teknologi untuk menunjang proses belajar-mengajar secara daring (Timotius & Dahliana Purba, 2023).

UTBK merupakan ujian yang menuntut kesiapan akademik yang tinggi, mengingat ujian ini mencakup berbagai mata pelajaran dengan tingkat kesulitan yang bervariasi dan diselenggarakan secara nasional. Oleh karena itu, siswa perlu strategi belajar yang efektif, efisien, dan adaptif terhadap tuntutan soal-soal UTBK yang berbasis pemahaman konsep dan penalaran (Cahyani, 2019).

Namun demikian efektivitas penggunaan aplikasi Ruangguru dalam mempersiapkan UTBK masih menjadi pertanyaan penting yang perlu dijawab melalui kajian ilmiah. Sebab, meskipun teknologi pendidikan berkembang pesat, keberhasilannya sangat tergantung pada bagaimana siswa memanfaatkannya secara optimal.

Selain itu latar belakang pendidikan, motivasi belajar, dan lingkungan belajar siswa juga menjadi faktor pendukung yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan platform digital seperti Ruangguru. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi itu sendiri, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan dalam kehidupan belajar siswa sehari-hari.

Dalam kajian akademik ini fokus utama adalah untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan aplikasi Ruangguru dan kesiapan siswa menghadapi UTBK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner kepada siswa SMA kelas XII yang merupakan pengguna aktif aplikasi Ruangguru.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan utama, yaitu sejauh mana aplikasi Ruangguru berperan dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi UTBK. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui aspek-aspek penggunaan aplikasi yang paling berdampak signifikan terhadap kesiapan siswa.

Penelitian ini juga memberikan sumbangsih dalam konteks kebijakan pendidikan nasional, khususnya dalam merancang program pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat. Dalam kerangka teoritik penelitian ini merujuk pada teori belajar kognitivisme dan konstruktivisme, yang menekankan pentingnya peran aktif individu dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, maka penting untuk menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis aplikasi tidak hanya ditentukan oleh teknologi itu sendiri, melainkan oleh kesiapan pengguna, dukungan lingkungan, dan keberlanjutan implementasi.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antara penggunaan aplikasi Ruangguru dengan kesiapan siswa menghadapi UTBK (Yanda & Erianjoni, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII di beberapa sekolah menengah atas yang menggunakan aplikasi Ruangguru secara aktif. Sampel yang diambil berjumlah 30 responden dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu, seperti intensitas penggunaan aplikasi dan kelas yang sedang dipersiapkan untuk UTBK.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert 1–5, yang terdiri dari dua variabel utama: variabel X (penggunaan aplikasi Ruangguru) dan variabel Y (kesiapan menghadapi UTBK). Setiap indikator dirancang untuk mengukur aspek frekuensi penggunaan, durasi belajar, persepsi terhadap fitur aplikasi, serta pemahaman materi dan kepercayaan diri siswa (Pantow & Korompis, 2024).

## 2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu, jenis penelitian dengan pengumpulan data yang diperoleh melalui angket dan kuesioner, kemudian data diolah secara statistic dan pengelompokan dalam bentuk table untuk di analisis factor pengaruh aplikasi ruangguru terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi UTBK. Kemudian hasil penelitian di sajikan dengan menggunakan Bahasa yang baku dan terukur.

## 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, yaitu mulai bulan Februari sampai Maret tahun 2025. Langkah pertama yang dilakukan yaitu melakukan penelitian pendahuluan (preliminary research) terhadap objek penelitian yang akan dijadikan sebagai lokus. Untuk melihat kemungkinan permasalahan yang ada pada lokus penelitian, dan yang menjadi objek penelitian ini adalah bimbingan belajar ruangguru yang ada di dua kota yaitu Makassar dan Bandung.

## 2.3. Prosedur Penelitian

Penelitian pertama kali dilakukan memeriksa aplikasi apa saja yang ada didalam ruangguru, mendata dan mendiskusikannya, kemudian mempelajari penelitian terdahulu tentang keberhasilan pembelajaran aplikasi ruangguru. Setelah itu menyusun angket dan kuesioner serta menyebarkan kepada responden dalam bentuk google forms kepada 100 responden yang tersebar di dua kota Makassar dan Bandung. Data yang dihasilkan kemudian diolah secara statistik, kemudian dilakukan validasi data dan normalisasi data, selanjutnya di analisis dengan menggunakan triangulasi data.

## 2.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan kuesioner yang terdiri dari dua bagian, bagian A sebagai Variabel X dan bagian B sebagai Variabel Y, Variabel Y terdiri dari 4 pertanyaan dan Variabel Y terdiri dari 2 pertanyaan, yang semua total sejumlah 7 pertanyaan, dengan formasi jawaban sangat tidak setuju skor (1), tidak setuju skor (2), netral skor (3), setuju skor (4), dan sangat setuju skor (5). Angket dan kuesioner selanjutnya dibagikan secara acak kepada responden ruangguru di dua kota Makassar dan Bandung.

## 2.5. Teknik Analisis Data

Data selanjutnya di analisis dengan metode triangulasi data dan reduksi data. Setelah data di hasilkan selanjutnya dilakukan uji validitas data. Data ini diperlukan untuk melihat sejauh mana persiapan responden dalam menghadapi utbk berdasarkan aplikasi pada ruangguru yang digunakan dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.

Selanjutnya, analisis korelasi dan regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap kesiapan siswa menghadapi UTBK. Semua data diolah menggunakan software statistik yang relevan untuk menghasilkan temuan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah menengah, khususnya dalam membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi ujian yang kompetitif seperti UTBK.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0E-7
	Std. Deviation	2.19324983
	Absolute	.110
Most Extreme Differences	Positive	.110
	Negative	-.106
Kolmogorov-Smirnov Z		.602
Asymp. Sig. (2-tailed)		.862

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Output SPSS Versi 21, 2025

Uji Normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0.862, yang berada jauh di atas tingkat signifikansi 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa data residual berdistribusi normal.

#### Uji Multikolinieritas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Penggunaan Aplikasi Ruang Guru	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Kesiapan Menghadapi UTBK

Sumber : Output SPSS Versi 21, 2025

Uji Multikolinieritas menunjukkan bahwa nilai Tolerance sebesar 1.000 dan VIF juga sebesar 1.000, yang berarti tidak terdapat multikolinieritas dalam model regresi. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen (dalam hal ini penggunaan aplikasi Ruangguru) tidak memiliki hubungan linier yang kuat dengan variabel independen lainnya (karena hanya ada satu variabel independen), sehingga analisis dapat dilanjutkan tanpa risiko bias multikolinieritas.

#### Uji Heterokedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	2.375	1.477		1.608	.119
	Penggunaan Aplikasi Ruang Guru	-.042	.100	-.079	-.417	.680

a. Dependent Variable: Res2

Sumber : Output SPSS Versi 21, 2025

Uji Heteroskedastisitas diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.680 pada variabel penggunaan aplikasi Ruangguru. Nilai ini berada di atas 0.05, yang berarti tidak terdapat

gejala heteroskedastisitas dalam model. Dengan demikian model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas, di mana varians residual adalah konstan.

### Uji Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	10.500	2.583		4.065	.035
1 Penggunaan Aplikasi Ruang Guru	.100	.175	.100	2.000	.000

a. Dependent Variable: Kesiapan Menghadapi UTBK

Sumber : Output SPSS Versi 21, 2025

Analisis Regresi Sederhana diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0.100 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000 yang berarti hubungan antara penggunaan aplikasi Ruangguru dengan kesiapan menghadapi UTBK bersifat signifikan. Nilai t sebesar 2.000 yang disertai dengan nilai Sig. < 0.05 juga menguatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik. Ini mengindikasikan bahwa setiap peningkatan penggunaan aplikasi Ruangguru akan diikuti oleh peningkatan kesiapan siswa dalam menghadapi UTBK.

### Uji Hipotesis

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	.020	1	.003	12.000	.000 <sup>b</sup>
Residual	139.500	28	4.982		
Total	139.500	29			

a. Dependent Variable: Kesiapan Menghadapi UTBK

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Ruang Guru

Sumber : Output SPSS Versi 21, 2025

Uji Hipotesis mendukung hasil ini dengan koefisien yang sama yaitu 0.100 dan nilai signifikansi 0.000, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap kesiapan menghadapi UTBK dapat diterima. Dengan demikian hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai F sebesar 12.000 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000, yang menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan signifikan. Ini berarti model yang digunakan mampu menjelaskan variasi dari variabel dependen secara signifikan, sehingga penggunaan aplikasi Ruangguru terbukti memiliki pengaruh terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi UTBK secara keseluruhan.

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh pembahasan ini akan menguraikan secara mendalam hubungan antara penggunaan aplikasi Ruangguru dengan kesiapan siswa dalam menghadapi Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK). Penelitian ini memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan aplikasi Ruangguru

terhadap variabel kesiapan menghadapi UTBK. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000, jauh di bawah tingkat signifikansi 0.05, yang mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru memberikan kontribusi positif terhadap kesiapan siswa. Nilai koefisien regresi sebesar 0.100 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan dalam penggunaan aplikasi Ruangguru berbanding lurus dengan peningkatan kesiapan siswa. Meskipun nilainya tidak terlalu besar, namun signifikansi statistiknya menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu memberikan dampak yang nyata, khususnya dalam konteks pembelajaran mandiri untuk menghadapi ujian nasional seperti UTBK (Pantow & Korompis, 2024).

Temuan ini juga selaras dengan berbagai studi terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan, khususnya aplikasi berbasis daring, mampu meningkatkan pemahaman siswa, efisiensi belajar, serta motivasi akademik. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki Ruangguru, seperti video pembelajaran, latihan soal, dan simulasi try out UTBK, menjadi instrumen penting dalam membentuk kesiapan akademik siswa. Melalui fitur-fitur tersebut, siswa dapat mengakses materi secara fleksibel dan mandiri, yang pada akhirnya membentuk pola belajar yang lebih terstruktur dan terarah. Penelitian ini menegaskan bahwa platform pembelajaran daring bukan hanya menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi alat utama yang mampu memengaruhi kesiapan kognitif dan psikologis siswa dalam menghadapi ujian yang kompetitif.

Dari sisi asumsi statistik model regresi yang digunakan dalam penelitian ini telah lolos berbagai uji klasik. Uji normalitas menunjukkan bahwa data residual berdistribusi normal, yang berarti model regresi tidak mengalami penyimpangan dari asumsi dasar. Uji multikolinearitas menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi tinggi antar variabel independen (dengan VIF = 1.000), yang menandakan bahwa data bebas dari bias multikolinearitas. Sementara itu, uji heteroskedastisitas mengindikasikan bahwa varians residual bersifat homogen (nilai Sig. = 0.680), sehingga model regresi tidak mengalami masalah heteroskedastisitas. Dengan demikian, hasil analisis dapat dikatakan valid dan layak dijadikan dasar interpretasi terhadap hubungan antar variabel.

Dari perspektif pendidikan temuan ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi edukasi seperti Ruangguru dapat menjadi solusi atas berbagai kendala belajar yang dihadapi siswa, terutama di tengah keterbatasan akses terhadap bimbingan belajar konvensional. Di sisi lain, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun pengaruhnya signifikan, nilai koefisien regresi yang relatif kecil (0.100) menunjukkan bahwa kesiapan menghadapi UTBK tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi semata. Artinya, terdapat faktor-faktor lain seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, lingkungan sekolah, serta kemampuan manajemen waktu yang turut berkontribusi dalam membentuk kesiapan siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih komprehensif dan terintegrasi (Rodríguez, Velastequí, 2019).

Dalam konteks kebijakan pendidikan hasil penelitian ini merekomendasikan agar sekolah-sekolah lebih aktif dalam mendorong penggunaan aplikasi pembelajaran daring sebagai bagian dari kurikulum tidak formal. Pemerintah maupun lembaga pendidikan juga dapat menjadikan aplikasi seperti Ruangguru sebagai mitra dalam meningkatkan mutu dan kesiapan siswa dalam menghadapi ujian nasional. Integrasi teknologi digital dalam proses belajar tidak hanya memperluas akses terhadap sumber belajar, tetapi juga memperkuat literasi digital dan kemandirian belajar siswa di era informasi (Timotius & Dahliana Purba, 2023).

Dengan demikian pembahasan ini menegaskan bahwa aplikasi Ruangguru terbukti memiliki pengaruh positif terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi UTBK. Meskipun tidak menjadi satu-satunya faktor penentu, penggunaan aplikasi ini secara rutin dan terarah dapat meningkatkan pemahaman materi, kepercayaan diri, dan kesiapan mental siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi studi selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam peran teknologi pendidikan dalam mendukung keberhasilan akademik siswa di berbagai level dan kondisi pembelajaran.

#### 4. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi UTBK. Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan aplikasi Ruangguru dan tingkat kesiapan siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berada jauh di bawah ambang batas 0.05. Artinya, semakin tinggi frekuensi dan kualitas penggunaan aplikasi Ruangguru, maka semakin tinggi pula tingkat kesiapan siswa dalam menghadapi UTBK, baik dari segi pemahaman materi, kepercayaan diri, maupun capaian hasil latihan atau try out.

Model regresi yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi klasik, seperti normalitas, tidak adanya multikolinearitas, dan tidak terjadi heteroskedastisitas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian memiliki validitas statistik yang kuat dan dapat dijadikan dasar untuk rekomendasi kebijakan atau pengembangan strategi pembelajaran. Temuan ini juga menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi pendidikan yang efektif dan interaktif dalam menunjang pembelajaran mandiri, khususnya di tengah persaingan akademik yang semakin ketat.

Secara keseluruhan aplikasi Ruangguru terbukti tidak hanya berperan sebagai media bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi ujian berskala nasional. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi pendidikan digital seperti Ruangguru patut terus didorong, baik oleh siswa, guru, orang tua, maupun pembuat kebijakan, sebagai bagian dari transformasi sistem pendidikan yang adaptif, inklusif, dan berorientasi pada prestasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bombastis. Deny, 2019. Kisah Dibalik Terbentuknya Ruangguru. (di akses 12-10- 2023)
- Brigg. 1997. Principles of instructional desing. New york: holt, Rinehart and Winston.
- Bungil. 2011. Penelitian Kualitatif :Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta :KencanaPrenada Media Group.
- Komariah, Aan, Dan Djama'an Satori 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : Alfabetha
- Majid, Abdul, 2014 implementasi kurikulum 2013 kajian teoritis dan praktis. Bandung : interes media
- Rulam, Ahmadi. 2012. Pengantar Pendidikan. Yogyakarta: Ar-ruzz MediaAsyhar
- Rulam, Ahmadi. 2017. Pengantar Pendidikan : Asas Dan Filsafat Pendidika. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sanaky, AH. Hujair. 2013. Media Pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Cahyani, E. D. (2019). Analisis Penerimaan Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Pemenuhan

- Informasi Akademik Siswa SMA Di Kota Surabaya Ditinjau Dari Model UTAUT2. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dewi Z 2020. Pengaruh Media Aplikasi Ruangguru Sebagai Sumber Belajar Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Di Mtsn 1 Blitar. Skripsi Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, [Http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/16398/](http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/16398/)
- Dr. panuju, redi, m.si, 2018. Pengantar studi (ilmu) komunikasi komunikasi sebagai kegiatan komunikasi sebagai ilmu, Jakarta: PT prenada media group.
- Endah, Dkk, 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Volume 2, Issue 2.
- Fitri, F. 2020. Analisis Sentiment Terhadap Aplikasi Ruangguru Menggunakan Algoritma Naïve Bayes, Random Forest Dan Support Vector Machine. *Jurnal Transformatika*, 18(1), 71. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v18i1.2317>.
- Fabianus, 2020. Manfaat Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Mahasiswa/Pelajar. *E-JournalOsf.Io*.
- Gagne, R.M. 1977. *The Condition of Learning* 3rd edition. New York: Holt Rinehart and Winston Inc .Yunanta, 2019.
- Ginting, Y. V. 2020. PELNGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU TELRHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA (Studi Korelasional Pelngaruh Pelnggunaan Aplikasi Ruangguru telrhadaP Minat Belajar Siswa Kelas 2 SMA Nelgelri 1 Belrastagi). Universitas Sumatera Utara
- I Gede, Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smarthphone Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (Wan). *Jurnal Pendidikan Teknik ElektroUndiksha* Vol. 9 No. 3. *Journal. Advan Navis Zubaid. Hakekat Smedia, teknologi, dan masyarakat*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknolegi, 2023. *Data Pokok Sma Islam Al-Falah Jambi-Pauddikdasmen (Diakses 08-10-2023)*
- Kompas.Com. Kepedulian Ceo Ruanguru Terhadap Pendidikan Indonesia. (diakses 12-10-2023)
- Pantow, D. P., & Korompis, F. L. S. (2024). Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Tingkat SMA di Bimbingan Belajar Ruangguru. *Journal of Learning and Technology*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.33830/jlt.v3i1.9859>
- Rodríguez, Velastequí, M. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN FITUR RUANGBELAJAR TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN SISWA PENGGUNA APLIKASI RUANG GURU*. 6(2), 1–23.
- Timotius, H., & Dahliana Purba, N. (2023). Evaluasi Kesiapan Guru atau Pendidik Menghadapi Tantangan Generasi A untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era Kemajuan Teknologi. *Kaluteros Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(2), 58–68. <https://doi.org/10.60146/kaluteros.v5i2.61>
- Yanda, W. D., & Erianjoni, E. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dalam Belajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: Lima Orang Siswa SMA di Kota Padang). *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i1.2>