*Sindoro*
*CENDIKIA PENDIDIKAN*
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 6, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

# PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI RUANGGURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 4 KOTA PASURUAN

**Santi Maisaroh**
Universitas PGRI Wiranegara, Pasuruan, Indonesia
amaysanci@gmail.com

**Abstrak**

Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari pemakaian aplikasi Ruangguru terhadap semangat belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan. Latar belakang penelitian ini beranjak dari perkembangan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar para siswa. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan menggunakan desain penelitian ex post facto. Populasi yang menjadi objek penelitian adalah siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan yang pernah menggunakan aplikasi Ruangguru, dengan sampel yang diambil sebanyak 40 responden melalui teknik purposive sampling. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner berskala Likert yang telah teruji secara validitas dan reliabilitas, lalu dianalisis dengan metode statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan analisis regresi linear sederhana menggunakan program IBM SPSS Statistics 27. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru memiliki dampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 p < 0,05) dan persamaan regresi Y = 5,355 + 0,800X. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,740 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru mampu menjelaskan 74,0% variasi motivasi belajar siswa, sedangkan 26,0% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan aplikasi Ruangguru dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci**: Aplikasi Ruangguru, motivasi belajar, pembelajaran digital, regresi linear, siswa SMA

**Article History**
Received: July 2026
Reviewed: July 2026
Published: July 2026

Plagirism Checker No 2634
**Copyright : Author**
**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

***Abstract***

*This research intends to examine the impact of the Ruangguru app on the learning motivation of students at SMA Negeri 4 Kota Pasuruan. The motivation for the study stems from the growing incorporation of digital technology in education, which is anticipated to improve students' motivation to learn. A quantitative method with an ex post facto research design was utilized for this investigation. The study's population included students from SMA Negeri 4 Kota Pasuruan who had engaged with the Ruangguru app, and a sample of 40 participants was chosen through purposive sampling. Data collection was done using a validated and dependable Likert-scale questionnaire, and the data were analyzed through descriptive statistics, normality tests, linearity tests, and simple linear regression with IBM SPSS Statistics 27. The findings indicated that utilizing the Ruangguru application had a positive and significant influence on students' motivation to learn, as evidenced by a significance value of 0. 000 (p < 0.05) and the regression equation Y = 5.355 + 0.800X. The coefficient of determination (R Square) was 0.740, indicating that the use of the Ruangguru application explained 74.0% of the variance in students' learning motivation, while the remaining 26.0% was influenced by other factors outside the scope of this study. These findings suggest that the Ruangguru application can serve as an effective digital learning medium to improve students' learning motivation.*
***Keywords**: Ruangguru application, learning motivation, digital learning, simple linear regression, senior high school students*

## PENDAHULUAN

Perkembangan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar telah menjadi strategi utama untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menyediakan sumber belajar yang lebih mudah dijangkau, interaktif, dan elastis. Beragam platform pembelajaran berbasis digital telah diciptakan untuk mendukung kegiatan pendidikan, salah satunya adalah aplikasi Ruangguru. Aplikasi ini menawarkan berbagai layanan pembelajaran, seperti video edukasi, latihan soal, bank soal, kelas online, dan evaluasi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja sesuai keinginan siswa. Diharapkan pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas proses belajar sekaligus memotivasi siswa untuk belajar.

Pemanfaatan teknologi di sektor pendidikan adalah bagian dari perubahan cara belajar yang mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan berfokus pada siswa. Menurut Munir (2022), penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dengan materi yang tersedia untuk diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang bisa meningkatkan fokus, minat, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran digital seperti aplikasi Ruangguru diharapkan tidak

hanya memudahkan akses ke materi belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi belajar adalah elemen krusial yang berdampak pada kesuksesan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam proses belajar, memiliki ketekunan yang lebih untuk menyelesaikan tugas, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi ajar. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa selama proses belajar dan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penting untuk melakukan upaya-upaya meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam era digital.

Namun, kinerja aplikasi pembelajaran digital masih bergantung pada beberapa hal, seperti seberapa sering aplikasi tersebut digunakan, tingkat kesiapan siswa, serta kemampuan mereka dalam memakai berbagai fitur yang disediakan. Tidak semua siswa menggunakan aplikasi pembelajaran secara teratur untuk membantu aktivitas belajar mereka. Berdasarkan informasi yang diperoleh sebelumnya di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan, masih ada siswa yang belum menggunakan aplikasi Ruangguru dengan baik. Berdasarkan informasi awal yang diperoleh di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan, pemanfaatan aplikasi Ruangguru sebagai media pendukung pembelajaran belum dilakukan secara optimal oleh seluruh siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara potensi penggunaan aplikasi pembelajaran digital dengan pemanfaatannya dalam kegiatan belajar sehari-hari. Kondisi itu menunjukkan perbedaan antara keinginan masyarakat mengenai penggunaan teknologi dalam belajar dan cara sebenarnya teknologi digunakan di lapangan.

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi Ruangguru maupun media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar telah banyak dilakukan. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa karena menyediakan materi yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Pantow dan Korompis (2024) juga membuktikan bahwa aplikasi pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Aprianti dan Bumbungan (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan pada lokasi penelitian, karakteristik responden, serta jenjang pendidikan yang diteliti. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Ruangguru sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE

Studi ini menggunakan metode kuantitatif dengan tipe penelitian ex post facto. Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk meneliti pengaruh pemakaian aplikasi Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa tanpa memberikan perlakuan langsung kepada peserta. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pemakaian aplikasi Ruangguru (X), sedangkan variabel dependen adalah motivasi belajar (Y).

Penelitian berlangsung di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan pada tahun ajaran 2026/2027. Populasi yang diteliti adalah seluruh siswa yang telah menggunakan aplikasi Ruangguru sebagai sarana pembelajaran. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria untuk responden mencakup: (1) siswa kelas X dan XII SMA Negeri 4 Kota Pasuruan, (2) pernah menggunakan aplikasi Ruangguru dalam proses belajar, dan (3) bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Dari kriteria tersebut, didapatkan sebanyak 40 siswa sebagai sampel.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert yang terdiri dari lima pilihan, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS) dengan nilai dari 1 hingga 5. Penggunaan aplikasi Ruangguru diukur dengan 10 pernyataan yang dirancang berdasarkan indikator seperti frekuensi penggunaan, kemudahan dalam penggunaan, pemanfaatan fitur pembelajaran, dan efektivitas aplikasi dalam memahami materi, berdasarkan penelitian Aprianti et al. (2023), Pantow dan Korompis (2024), dan Fadhillah et al. (2025). Sedangkan variabel motivasi belajar diukur dengan 9 pernyataan berdasarkan indikator keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, ketekunan, serta minat terhadap kegiatan belajar yang mengacu pada teori Sardiman (2018) dan Hamzah B. Uno (2019).

Sebelum digunakan dalam penelitian, kuesioner diuji untuk validitas dan reliabilitas dengan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Uji validitas dilakukan dengan metode Corrected Item-Total Correlation, dimana item dinyatakan valid jika nilai korelasinya lebih dari 0,30. Semua item pada variabel penggunaan aplikasi Ruangguru dan motivasi belajar memenuhi kriteria validitas. Uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan nilai minimum 0,70. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,926 untuk variabel penggunaan aplikasi Ruangguru dan 0,940 untuk variabel motivasi belajar, sehingga semua instrumen dinyatakan reliabel dan cocok digunakan untuk pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form kepada peserta yang memenuhi kriteria penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Analisis data mencakup analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data, uji normalitas dengan One Sample Kolmogorov-Smirnov Test, uji linearitas menggunakan Test for Linearity, dan pengujian hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Pengambilan keputusan dilakukan pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hipotesis penelitian diterima jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi normal, karena merupakan salah satu syarat dalam melakukan analisis regresi linear sederhana. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

| | | Unstandardized Residual |
|---|---|---|
| N | | 40 |
| Normal Parameters[a,b] | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 3,00706755 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,121 |
| | Positive | ,121 |
| | Negative | -,083 |
| Test Statistic | | ,121 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,144[c] |

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 1, diperoleh nilai Asymp. Sig.(2-tailed) sebesar 0,144. Nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (0,144 > 0,05), sehingga bisa disimpulkan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal. Dengan demikian, data sudah memenuhi salah satu syarat dalam analisis regresi linear sederhana, jadi bisa dilanjutkan ke tahap analisis selanjutnya.

**4.2 Uji Linearitas**

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan lurus antara variabel penggunaan aplikasi Ruangguru (X) dengan variabel motivasi belajar (Y). Pengujian ini adalah salah satu syarat yang wajib dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana. Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Linearitas berbantuan program IBM SPSS Statistics 27. Hasil uji linearitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

**ANOVA Table**

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Motivasi Belajar * Pengguna Aplikasi Ruang Guru | Between Groups | (Combined) | 1134,243 | 19 | 59,697 | 5,345 | ,000 |
| | | Linearity | 1004,944 | 1 | 1004,944 | 89,985 | ,000 |
| | | Deviation from Linearity | 129,299 | 18 | 7,183 | ,643 | ,824 |
| | Within Groups | | 223,357 | 20 | 11,168 | | |
| | Total | | 1357,600 | 39 | | | |

Berdasarkan hasil pengujian linearitas pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi untuk Linearitas sebesar 0,000, sedangkan nilai signifikansi untuk Deviasi dari Linearitas sebesar 0,824. Nilai signifikansi pada Deviation from Linearity adalah 0,824 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan aplikasi Ruangguru dengan motivasi belajar merupakan hubungan yang linear. Dengan demikian, data sudah memenuhi syarat linearitas, sehingga bisa dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa.

**4.3 Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Hasil dari analisis regresi linear sederhana tersebut ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

**Coefficients[a]**

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 5,355 | 2,927 | | 1,829 | ,075 |
| | Pengguna Aplikasi Ruang Guru | ,800 | ,077 | ,860 | 10,406 | ,000 |

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, diperoleh persamaan regresi seperti berikut.

$$Y=5,355+0,800X$$

Persamaan itu menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 5,355 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa memiliki nilai dasar sebesar 5,355 ketika penggunaan aplikasi Ruangguru dianggap tetap tidak berubah. Sementara itu, koefisien regresi untuk variabel penggunaan aplikasi Ruangguru adalah 0,800, yang artinya setiap kali penggunaan aplikasi Ruangguru meningkat satu satuan, maka motivasi belajar siswa juga meningkat sebanyak 0,800 satuan.

Koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan aplikasi Ruangguru, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Artinya, semakin baik siswa menggunakan aplikasi Ruangguru, maka semakin tinggi pula semangat belajarnya. Jika penggunaan aplikasi Ruangguru tidak terlalu tinggi, maka semangat belajar murid biasanya juga tidak terlalu baik.

**4.4 Uji Hipotesis (Uji t)**

Uji hipotesis dengan metode uji t dilakukan untuk menentukan apakah penggunaan aplikasi Ruangguru secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa. Uji dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Hasil uji t disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji t

**Coefficients[a]**

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 5,355 | 2,927 | | 1,829 | ,075 |
| | Pengguna Aplikasi Ruang Guru | ,800 | ,077 | ,860 | 10,406 | ,000 |

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 4, diperoleh nilai t hitung sebesar ...dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi itu lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), jadi hipotesis nol ($H_0$) ditolak dan hipotesis alternatif ($H_1$) diterima. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi Ruangguru memberikan dampak yang baik dan berarti terhadap semangat belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin baik siswa menggunakan aplikasi Ruangguru, maka semakin tinggi pula semangat belajarnya. Jika aplikasi Ruangguru tidak digunakan dengan baik, semangat belajar para siswa juga bisa berkurang. Dengan demikian, menggunakan aplikasi Ruangguru membantu meningkatkan semangat belajar para siswa secara positif.

**4.5 Koefisien Determinasi**

Koefisien determinasi ($R^2$) digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi didapat dari hasil analisis regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Hasil pengujian koefisien determinasi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi ($R^2$)

**Model Summary[b]**

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ,860[a] | ,740 | ,733 | 3,046 |

a. Predictors: (Constant), Pengguna Aplikasi Ruang Guru
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil pengujian koefisien determinasi pada Tabel 5, diperoleh nilai R Square sebesar 0,740. Ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru bisa menjelaskan 74 persen perbedaan dalam motivasi belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan. Sementara itu, 26,0% sisanya dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang tidak dicek dalam penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, cara mengajar guru, bantuan dari teman sebaya, kondisi mental siswa, serta sarana belajar yang mereka miliki.

Nilai koefisien determinasi mencapai 74 persen, yang artinya penggunaan aplikasi Ruangguru sangat berpengaruh dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Sehingga, aplikasi Ruangguru bisa menjadi salah satu sarana pembelajaran digital yang baik untuk membantu proses belajar dan meningkatkan semangat belajar siswa.

**4.6 Pembahasan**

Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi Ruangguru memberikan dampak yang baik dan nyata pada semangat belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, angka koefisien regresi 0,800 menunjukkan bahwa setiap kali penggunaan aplikasi Ruangguru meningkat, maka motivasi belajar siswa juga meningkat. Sebab itu, semakin baik siswa menggunakan aplikasi Ruangguru, semakin meningkat pula semangat mereka belajar.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru dapat membantu proses belajar melalui berbagai fitur yang disediakan, seperti video pembelajaran, latihan soal, bank soal, kelas online, serta penilaian pembelajaran. Mudahnya mengakses bahan belajar memudahkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka masing-masing. Selain itu, penggunaan fitur-fitur tersebut juga bisa membuat siswa lebih mandiri dalam belajar, lebih percaya diri, dan lebih tertarik mengikuti proses belajar mengajar. Kondisi itu menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru tidak hanya digunakan sebagai sarana belajar secara digital, tetapi juga mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Temuan penelitian ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama proses belajar. Selain itu,

Sardiman (2018) menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah hal yang mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dengan demikian, menggunakan media pembelajaran digital seperti Ruangguru bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga membuat siswa lebih termotivasi belajar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Aprianti dan Bumbungan (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru berdampak positif terhadap semangat belajar dan hasil akademik siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Pantow dan Korompis tahun 2024 juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa secara nyata. Hasil yang sama menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi Ruangguru, siswa merasa lebih termotivasi belajar karena materi yang diberikan lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses.

Berdasarkan hasil pengujian koefisien determinasi, diperoleh nilai R Square sebesar 0,740, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru memberikan kontribusi sebesar 74,0% terhadap motivasi belajar siswa. Sisanya, yaitu sebesar 26,0%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini, seperti kondisi lingkungan keluarga, cara guru mengajar, dukungan dari teman-teman sebaya, serta situasi belajar yang dialami siswa. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru adalah salah satu hal yang memberi pengaruh besar terhadap peningkatan semangat belajar siswa, meskipun bukan faktor satu-satunya yang memengaruhi semangat belajar mereka.

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru memberikan dampak positif dan berarti terhadap semangat belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan. Jadi, aplikasi Ruangguru bisa digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran digital yang membantu proses belajar serta meningkatkan semangat belajar siswa.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan. Semakin baik cara siswa menggunakan aplikasi Ruangguru untuk belajar, semakin besar pula semangat mereka dalam belajar. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Ruangguru berdampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dapat diterima.

Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Ruangguru bisa menjadi salah satu cara belajar secara digital yang efektif dalam membantu proses belajar. Fitur yang tersedia, seperti video pembelajaran, latihan soal, pembahasan materi, dan kebebasan dalam memilih waktu belajar, dapat meningkatkan semangat, ketekunan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru bisa menggunakan aplikasi pembelajaran digital sebagai bahan bantu dalam mengajar di kelas, sedangkan siswa bisa memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai cara belajar sendiri untuk meningkatkan semangat belajar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan siswa dari SMA Negeri 4 Kota Pasuruan, sehingga hasilnya belum bisa diterapkan atau dipakai untuk sekolah lain yang memiliki karakteristik berbeda. Kedua, penelitian ini hanya mempelajari satu variabel bebas, yaitu penggunaan aplikasi Ruangguru.Namun, motivasi belajar seseorang juga bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti kondisi lingkungan keluarga, cara guru mengajar, fasilitas yang tersedia untuk belajar, serta karakteristik masing-masing siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan lebih banyak responden, mencakup lokasi penelitian yang lebih luas, serta menambahkan variabel-variabel lain yang mungkin mempengaruhi motivasi belajar agar hasil penelitian menjadi lebih menyeluruh.

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 4 Kota Pasuruan serta seluruh guru dan siswanya yang sudah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dari Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Wiranegara, atas bimbingan, arahan, dan saran yang diberikan sepanjang proses penelitian hingga penulisan artikel ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik yang langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan lancar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Azizah Berliana Aprianti, S., & Bumbungan, G. (2023). *Analisis Pengaruh Aplikasi Ruangguru Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. (1), 110–118.

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

Pratiwi, E., Harjono, H. S., & Wulandari, B. A. (2021). Motivasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X. *Journal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 801–812.

Rahmadani, F. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Ruangguru Dan Media Pembelajaran Guru Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Spirit Edukasia*, *03*(02), 315–323.

Fatima, W. O., & Aisyah, P. N. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Universitas Karya Karya Persada Muna*.

Aprianti, S. A. B., & Bumbungan, G. (2023). Analisis pengaruh aplikasi Ruangguru terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, *(1)*, 110–118.

Fadhillah, N., et al. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *6*(1), 45–56.

Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.