

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh dan seberapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbel *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis dan sudut siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Tulungagung. Berdasarkan penelitian dan analisis data pengujian hipotesis yang telah dilakukan pada bab tiga, maka hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Bimbel *Online Ruangguru* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Garis dan Sudut Siswa MTs Negeri 1 Tulungagung.

Pembahasan rumusan masalah yang pertama ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbel *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis dan sudut. Penelitian ini menggunakan siswa kelas VII-3 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VII-4 sebagai kelas eksperimen yang ada di MTs Negeri 1 Tulungagung.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan tersebut diuji menggunakan uji-*t independen* dengan nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,004. Maka $0,004 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan $db = 62$, pada taraf signifikan 5% ditemukan *t* tabel sebesar 1,6698 dan dapat dituliskan

bahwa t hitung $\geq t$ tabel yaitu $3,012 \geq 1,6698$ maka H_0 ditolak. Yang artinya ada pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbingan belajar *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis dan sudut siswa MTs Negeri 1 Tulungagung. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang berbantuan dengan aplikasi bimbingan belajar *online Ruangguru* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Amalliah, bahwa media aplikasi bimbingan belajar *online* menjadi salah satu alternatif yang dapat sangat membantu anak-anak dalam belajar dengan media visual dan bahasa yang menarik dan mudah dimengerti.¹ Di *ruangguru* inilah menyediakan berbagai informasi mata pelajaran dengan cara visual dan menarik yang mudah dipahami oleh siswa sebagai salah satu alternatif bimbingan belajar yang mudah, *mobile* dan cepat untuk diakses. Di *ruangguru* juga para orangtua dapat belajar bersama dan memantau anak-anaknya dalam belajar dimana saja, serta bagi para guru terbantuan oleh siswa yang menggunakan *ruangguru* menjadi lebih paham dengan cepat.²

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Samuel Gideon, bahwa generasi milenial yang sebagian besar merupakan pelajar SMP dan SMA tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget*. Sehingga *ruangguru* hadir sebagai salah satu alternatif bimbingan belajar *online* yang dapat dengan mudah diakses melalui *gadget*, laptop ataupun tablet.

¹ Amalliah, "Peran Aplikasi Ruangguru . . .," hal. 153

² *Ibid.*, hal. 155

Beberapa fitur unggulan seperti Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Vidio, Ruang Les, Ruang Les *Online*, *Digital Boot Camp* dan Edumail memungkinkan siswa untuk meng-*upgrade* kemampuan belajarnya sehingga diharapkan dapat mencapai hasil yang diinginkan.³

Erlina Langi, Nolly S. Londa, dan Lingkan Tulung mengemukakan bahwa, dalam perkembangan di era saat ini media *online* menjadi tolak ukur dalam segala hal. Seperti hadirnya usaha kreatif dalam bidang pemanfaatan teknologi oleh PT. Ruang Raya Indonesia atau ruangguru yang menjadi perseroan yang bergerak dibidang pendidikan non formal.⁴ Hadirnya ruangguru memberi harapan agar siswa bisa semangat dalam belajar dan dalam meningkatkan prestasi juga untuk memberikan cara belajar yang asik dan kreatif. Sehingga penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Erlina dkk. yang hasilnya menunjukkan bahwa kehadiran ruangguru sebagai media belajar *online* telah memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Nindi Silvia Ramadhani dan Mia Setiawati yaitu, dunia pendidikan tidak kalah juga memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif. Salah satunya media pembelajaran *Ruangguru* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan *smarthphone* atau laptop. Aplikasi ruangguru menjadi alternatif untuk kesulitan dalam pembelajaran dengan fitur-

³ Samuel Gideon, "Peran Bimbingan Belajar . . .," hal. 179-180

⁴ Erlina Langi, dkk., "Pengaruh Komunikasi . . .," hal. 11

fitur menarik didalamnya. Dengan demikian ruangguru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum dimana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan *smarthphone* atau laptop yang terhubung dengan internet. Dengan adanya penggabungan antara aplikasi ruangguru dengan dunia pendidikan, membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan serta meningkatkan minat belajar.⁵

Dan juga hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Rahadian, Gina Rahayu, dan Risma Rahma Oktavia, bahwa aplikasi ruangguru dinilai telah memenuhi aspek *human, technology, usability*, dan *ergonomic* dengan menggunakan prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Jadi, tidak heran jika aplikasi ruangguru digunakan sebagai pusat belajar *online* dikalangan pelajar Indonesia masa kini.⁶

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan **adanya pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbel *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis dan sudut siswa MTs Negeri 1 Tulungagung.**

⁵ Nindi Silvia dan Mia Setiawati, "Aplikasi Pendidikan . . .," hal. 245

⁶ Dian Rahadian, dkk., "Teknologi Pendidikan . . .," hal. 11

B. Besar Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Bimbel *Online Ruangguru* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Garis dan Sudut Siswa MTs Negeri 1 Tulungagung.

Setelah diketahui adanya pengaruh bimbel *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika, peneliti juga ingin mengetahui seberapa besar pengaruhnya. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *effect size* = 0,13 atau dapat dituliskan dalam bentuk presentase sebesar 13%, dengan kriteria besar perlakuan pada **Tabel 3.4** dalam bab tiga tergolong mempunyai efek sedang.

Meskipun besar pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbel *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika siswa mempunyai efek sedang, tetapi media pembelajaran tersebut menunjukkan pengaruh yang lebih baik dalam membantu siswa belajar secara mandiri. Karena siswa dapat memahami ulang materi yang telah dijelaskan oleh guru secara mandiri dimana saja dan mencoba untuk menerapkannya dalam latihan soal yang sudah ada di fitur *Ruangguru*. Setelah mencoba latihan soal, siswa bisa melihat pembahasan dari soal tersebut, sehingga siswa bisa mengetahui apakah sudah faham atau belum tentang materi yang telah dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran *Ruangguru* terhadap hasil belajar mendapatkan efek yang sedang bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu, seperti faktor jasmaniah dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang

ada diluar individu, seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.⁷

Penggunaan aplikasi bimbingan *online Ruangguru* memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dan bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk menunjang kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara mandiri, kapanpun dan dimanapun selagi terhubung dengan jaringan internet. Media pembelajaran ini juga bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran siswa agar lebih mudah memahami materi maupun setiap pertanyaan dan pembahasan jawaban yang disajikan secara menarik.

Dari pembahasan tersebut dapat diperoleh bahwa **besar pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi bimbingan *online Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika siswa signifikan, dengan presentase pengaruh sebesar 13%**. Sehingga ada pengaruh yang lebih baik pembelajaran menggunakan aplikasi *Ruangguru* terhadap hasil belajar matematika siswa.

⁷ Endang Sri, *Model Pembelajaran . . .*,” hal. 69-70