

Analisis Penggunaan Aplikasi Ruangguru Untuk Menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR) Ditinjau dari Perkembangan Kognitif Siswa Kelas IVD SD Negeri Kutajaya I

Puan Rafida Mahira, Kartika Chrysti Suryandari, Rokhmaniyah

Universitas Sebelas Maret, Indonesia

puanrm@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/11/2022

approved 1/12/2022

published 31/12/2022

Abstract

The Ruangguru application is a technology-based learning source to help the homework of grade IVD. The study aimed to describing the utilization of Ruangguru Application as learning sources to help the homework of grade IVD at SD Negeri Kutajaya I in academic year of 2021/2022 and the impact of Ruangguru Application reviewed from learning outcomes in students' cognitive development of grade IVD at SD Negeri Kutajaya I in academic year of 2021/2022. It was qualitative with case study method. Data collection techniques used Focus Group Discussion (FGD), interview, and document study. The results indicated that Ruangguru application is being used to help student on solving the homework; The impact of Ruangguru Application was analyzed through student learning outcomes in Science, Math, and Indonesian Language. On the cognitive aspect revealed from the description assessment, the students' scores were above the passing grades (65) and increased significantly. The use of Ruangguru application as learning sources technology-based has positive impact on student's cognitive development.

Keywords: Homework, Ruangguru Application, learning outcomes, student's cognitive

Abstrak

Aplikasi Ruangguru adalah sumber belajar berbasis teknologi yang digunakan untuk menyelesaikan PR di kelas IVD. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan manfaat yang ditimbulkan dari penggunaan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar untuk menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR) di kelas IVD SD Negeri Kutajaya I dan menganalisis dampak pada hasil belajar siswa kelas IVD SD Negeri Kutajaya I yang ditimbulkan dari penggunaan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar untuk menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR). Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan Studi Dokumen melalui hasil penilaian siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Ruangguru dimanfaatkan untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan PR; dampak pada perkembangan kognitif siswa yang ditimbulkan dari penggunaan Aplikasi Ruangguru diidentifikasi melalui analisis dokumen hasil belajar siswa pada PR Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Pada penilaian ceklis yang dilakukan oleh guru melalui pengamatan pada siswa selama proses pembelajaran di kelas menunjukkan hasil bahwa adanya perkembangan kognitif yang dialami oleh siswa melalui kegiatan mengerjakan PR menggunakan Aplikasi Ruangguru dan dibuktikan juga melalui nilai PR siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Nilai yang diperoleh siswa juga mengalami peningkatan. Penggunaan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar berbasis teknologi memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan kognitif siswa.

Kata kunci: Pekerjaan rumah, Aplikasi Ruangguru, hasil belajar, kognitif siswa



PENDAHULUAN

Dalam keseluruhan proses yang ada di sekolah, kegiatan belajar merupakan yang paling pokok dan dasar paling penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal serta mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh masing-masing lembaga pendidikan. Tujuan pembelajaran akan mencapai hasil yang maksimal apabila proses pembelajaran berjalan secara optimal. Sudjana (Putri, Amelia, dan Gusmana, 2019) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang berorientasi pada proses pembelajaran siswa. Perubahan tersebut dapat dilihat melalui nilai-nilai yang menjadi acuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal itu, pada penelitian ini yang akan dibahas adalah perkembangan kognitif siswa kelas IVD. Aspek kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir yang merupakan inti dari aktivitas kognitif (Dalimunthe dan Zaimah, 2021).

Strategi yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa adalah dengan memberikan penguatan-penguatan terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan, diantaranya melalui pemberian tugas ekstra yang dapat dilaksanakan tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar jam pelajaran sekolah. Pekerjaan rumah dirancang, dipilih, kemudian diberikan oleh guru sebagai salah satu upaya tindak lanjut untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya. Tujuan dari pemberian pekerjaan rumah dalam proses pembelajaran adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk menyoediki hal-hal yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari (Anggriani, 2021). Pemberian tugas sebagai pekerjaan rumah merupakan pemantapan pengertian siswa pada pelajaran yang telah diberikan (setelah proses pembelajaran di kelas) ataupun yang akan diberikan (sebelum proses pembelajaran di kelas), sehingga keterbatasan waktu di kelas untuk memecahkan suatu masalah atau pemahaman suatu materi dapat terselesaikan (Sa'ida, 2020). Jenis tugas yang diberikan sebagai pekerjaan rumah dapat berupa tugas latihan soal untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menjabarkan kembali materi pelajaran yang sudah diperoleh di sekolah. Guru juga memberikan PR kepada siswa dengan jenis tugas membuat produk atau proyek untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan menciptakan yang dimiliki oleh siswa.

Dalam pelaksanaan pemberian PR di kelas IVD terdapat berbagai problematik atau kendala yang dialami siswa selama menyelesaikan PR yang diberikan. Kendala yang dialami oleh siswa adalah untuk menyelesaikan PR membutuhkan referensi sumber materi lain untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru merancang PR sedemikian rupa sebagai sarana untuk membimbing siswa sehingga mampu mengembangkan pengetahuan sesuai dengan struktur bidang yang dipelajarinya. PR yang diberikan menggunakan cakupan materi yang lebih luas dari materi yang telah dijelaskan pada saat proses pembelajaran di kelas sehingga siswa membutuhkan referensi materi dari sumber lain. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah pada tugas yang diberikan. Salah satu usaha untuk mengatasi kendala yang dialami tersebut adalah dengan menggunakan lebih dari satu sumber belajar sebagai fasilitas belajar siswa untuk menyelesaikan PR.

Upaya yang dilakukan oleh siswa kelas IVD untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan memanfaatkan salah satu sumber belajar berbasis teknologi untuk menyelesaikan PR. Cetin (2018: 10) menjelaskan bahwa perangkat teknologi komunikasi digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi sumber daya tambahan yang dibutuhkan siswa dalam memecahkan masalah. Salah satu dari berbagai platform belajar online yang dipilih oleh siswa kelas IVD adalah Aplikasi Ruangguru. Dari jumlah

siswa sebanyak 32 anak yang sudah menggunakan platform belajar online Aplikasi Ruangguru sebanyak 66% (21 siswa), sedangkan siswa yang menggunakan platform belajar online lainnya sebanyak 22% (7 siswa), dan siswa yang tidak menggunakan platform belajar online sebanyak 12% (4 siswa). Siswa kelas IVD memilih Aplikasi Ruangguru karena dapat diakses dengan mudah dan memiliki fitur yang menarik seperti cara pemecahan soal yang jauh lebih mudah untuk dipahami dan diingat serta dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya menyesuaikan kurikulum di Indonesia. Aplikasi Ruangguru dianggap sebagai fasilitas belajar lengkap dan mudah karena dengan aplikasi ini pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Rahadian, Rahayu, dan Oktavia, 2019). Peran Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar selain membantu siswa untuk menyelesaikan PR juga menambah wawasan siswa tentang ilmu pengetahuan melalui pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan manfaat yang ditimbulkan dari penggunaan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar untuk menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR) di kelas IVD SD Negeri Kutajaya I; (2) menganalisis dampak pada hasil belajar siswa kelas IVD SD Negeri Kutajaya I yang ditimbulkan dari penggunaan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar untuk menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang dilakukan pada suatu “kesatuan sistem”, baik berupa program, kegiatan, peristiwa, ataupun sekelompok individu yang terikat oleh tempat ataupun waktu (Mappasere, 2019). Sumber data pada penelitian ini terdiri dari guru kelas IVD, siswa kelas IVD, orang tua siswa kelas IVD, dan dokumen. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu pedoman wawancara, pedoman *Focus Group Discussion* (FGD), dan dokumen hasil belajar siswa kelas IVD. Pengambilan sampel menggunakan teknik snowball sampling dari jumlah sumber data yang sedikit belum mampu memberikan data yang memuaskan, maka akan dicari orang lain yang dapat digunakan sebagai sumber data (Sugiyono, 2019). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini dengan analisis data menurut Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu: tahap mengidentifikasi dan merancang penelitian; tahap menyiapkan, mengumpulkan, dan menganalisis data; serta menganalisis dan menyimpulkan (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan dengan tiga tahap pengambilan data yang dimulai dari bulan Maret hingga Mei 2022 di SD Negeri Kutajaya 1. Penyajian data hasil penelitian dipaparkan menjadi dua yaitu data penggunaan Aplikasi Ruangguru untuk menyelesaikan PR dan data dampak penggunaan Aplikasi Ruangguru untuk menyelesaikan PR.

Deskripsi Data Penggunaan Aplikasi Ruangguru untuk Menyelesaikan PR

Deskripsi data yang akan disajikan merupakan penggunaan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar untuk menyelesaikan PR di kelas IVD. Sumber data yang diperoleh yaitu guru, siswa, dan orang tua siswa kelas IVD. Data dari penggunaan Aplikasi Ruangguru untuk menyelesaikan PR di kelas IVD diperoleh dari wawancara dan FGD. Deskripsi dari tiap-tiap data sebagai berikut:

Pertama, deskripsi data pelaksanaan pemberian PR di Kelas IVD. Berdasarkan data hasil penelitian melalui wawancara yang dilakukan dengan guru, siswa, dan orang tua siswa kelas IVD, sistem pemberian PR yang diterapkan di kelas IVD adalah dengan metode penugasan. Setelah pembelajaran di kelas selesai, siswa akan diberikan satu tugas berupa latihan soal, membuat produk, atau membuat proyek dengan kategori

LOTS maupun HOTS. Dari salah satu jenis tugas yang akan diberikan kepada siswa mencakup materi yang baru saja di bahas pada proses pembelajaran di sekolah. Tujuannya adalah supaya siswa langsung mempelajari kembali di rumah materi yang baru saja diperoleh di sekolah. Kegiatan melaksanakan tugas membuat siswa aktif belajar dan merasa terangsang untuk meningkatkan pembelajaran di luar jam sekolah yang lebih baik (Chalimi, 2017). Sejalan dengan tujuan yang ditetapkan oleh guru melalui pemberian PR pada siswa kelas IVD, data hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan orang tua mengatakan bahwa PR yang diberikan adalah alat untuk mendorong siswa supaya tetap melakukan pembelajaran di rumah.

Diluar pengawasan guru, siswa kelas IVD memberikan pernyataan melalui wawancara bahwa sudah mampu menyelesaikan PR yang diberikan oleh guru secara mandiri. Sejalan dengan tujuan dari diberikannya tugas sebagai PR yaitu membentuk kemampuan belajar pada masing-masing siswa. Kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa meningkatkan kemampuannya dalam mengorganisir diri sendiri terhadap kebutuhannya dalam memahami materi (Lestari dan Yulianto, 2017). Kemandirian belajar yang terbentuk melalui PR yang diberikan pada siswa kelas IVD dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menerapkan materi yang sudah dipahami di sekolah saat menyelesaikan PR yang diberikan oleh guru.

Siswa akan diberikan tenggang waktu selama satu minggu untuk mengumpulkan kembali tugas yang telah diselesaikan. Tenggang waktu yang diberikan sesuai dengan tingkat kesulitan dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas. Guru juga memberikan sanksi peringatan untuk mengatasi siswa yang terlambat dalam mengumpulkan tugas. Sanksi yang diberikan berupa tugas tambahan yang harus dikumpulkan kembali bersama dengan PR yang belum dikumpulkan tersebut. Tujuan dari adanya sanksi peringatan adalah untuk memberikan efek jera kepada siswa dan meningkatkan rasa tanggung jawab serta disiplin waktu dalam mengumpulkan PR. Dengan memberikan PR yang sudah disusun sedemikian rupa diharapkan dapat melatih sifat kemandirian, rasa tanggung jawab, dan kedisiplinan siswa (Pakungwati, Ellinawati, dan Fianti, 2018). Dalam wawancara yang telah dilakukan guru memberi pernyataan bahwa mayoritas siswa kelas IVD sudah mampu mengumpulkan PR sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan.

Setelah tugas di kumpulkan kembali, akan dilakukan proses penilaian oleh guru. Reward sangat penting dalam memotivasi siswa, karena melalui reward siswa akan menjadi lebih percaya diri dan bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan (Melinda dan Susanto, 2018). Penilaian yang dilakukan oleh guru berupa skor angka dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 dan penilaian ceklis yang dilakukan untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Memberikan tugas sebagai pekerjaan rumah kepada siswa memberikan dampak dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (Sikumbang, 2017). Melalui data hasil wawancara yang sudah dilakukan baik pada guru, siswa, maupun orang tua siswa kelas IVD membuktikan bahwa pemberian tugas sebagai PR yang diberikan mampu meningkatkan antusias siswa untuk memperoleh hasil yang maksimal. Nilai yang diperoleh siswa menjadi parameter untuk melihat peningkatan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menguasai materi.

Kedua, deskripsi data penggunaan aplikasi ruangguru untuk menyelesaikan PR di Kelas IVD. Dalam menyelesaikan PR yang diberikan oleh guru, siswa menggunakan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar tambahan. Siswa kelas IVD menggunakan Aplikasi Ruangguru untuk menyelesaikan PR yang sulit dan jawabannya tidak tersedia dalam buku siswa. Aplikasi Ruangguru menyediakan fitur video materi yang dapat digunakan oleh siswa kelas IVD untuk mencari referensi materi dalam menyelesaikan PR. Melalui sumber belajar berbasis teknologi siswa dapat menemukan atau mencari informasi apapun sesuai dengan kebutuhan, baik informasi bersifat teks, gambar, audio, ataupun audiovisual (Aka, 2017). Melalui wawancara dan *Focus Group Discussion*

(FGD) yang telah dilakukan pada siswa dan orang tua siswa kelas IVD diperoleh hasil bahwa melalui Aplikasi Ruangguru siswa menemukan berbagai variasi metode untuk menyelesaikan PR. Siswa kelas IVD juga mengatakan bahwa jawaban yang tersedia dalam Aplikasi Ruangguru dilengkapi dengan contoh berupa gambar yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan.

Melalui wawancara dan awancara dan *Focus Group Discussion (FGD)* yang telah dilakukan pada siswa dan orang tua siswa kelas IVD diperoleh hasil bahwa, dengan menggunakan Aplikasi Ruangguru siswa menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan PR. Sejalan dengan pendapat orang tua siswa kelas IVD yang menyatakan bahwa Aplikasi Ruangguru sangat membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran di rumah. Fitur penjelasan materi oleh tutor yang tersedia dalam Aplikasi Ruangguru membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam memahami materi pelajaran. Aplikasi Ruangguru memudahkan pelajar untuk mencari dan menemukan pengajar berdasarkan kebutuhannya begitu juga sebaliknya, pengajar dapat menyalurkan ilmu yang dimilikinya (Rahadian, Rahayu, dan Oktavia, 2019). Hanya membutuhkan gadget serta internet, siswa sudah dapat mengakses seluruh fitur dalam aplikasi tersebut. Mulai dari video materi, bank soal, tutor, dan masih banyak lagi. Fitur yang tersedia mendukung siswa untuk melakukan pemahaman materi di luar pendampingan guru.

Selain dimanfaatkan untuk menyelesaikan PR, siswa menggunakan Aplikasi Ruangguru untuk mempelajari materi yang belum dibahas di sekolah. dengan menggunakan Aplikasi Ruangguru siswa dapat memperoleh informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi yang lebih luas (Rosyanti dan Muthmainnah, 2018). Materi yang tersedia dalam Aplikasi Ruangguru juga memiliki cakupan yang luas dan diperbarui dengan mengikut perkembangan ilmu pengetahuan. Penjelasan materi yang dikemas dengan gambar dan video meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajarinya. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar (Suryaningsih, 2018).

Deskripsi Data Dampak Penggunaan Aplikasi Ruangguru untuk Menyelesaikan PR

Dampak dari pemanfaatan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar untuk menyelesaikan PR dapat dilihat dari hasil belajar pada perkembangan kognitif siswa kelas IVD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihan dan Haris, 2017). Hasil Belajar menjadi parameter untuk melihat dampak dari pemanfaatan Aplikasi Ruangguru dalam mengerjakan PR di Kelas IVD. Perkembangan kognitif siswa yang terjadi dilihat melalui peningkatan nilai PR mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA; dan wawasan siswa untuk memberikan respon dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggabungan antara teknologi dan pendidikan yang menjadi satu kesatuan dalam Aplikasi Ruangguru memberikan kesan belajar yang berbeda dari pembelajaran secara konvensional. Penjelasan materi yang dikemas melalui video interaktif meningkatkan minat siswa untuk melakukan proses belajar di rumah. Minat belajar yang tinggi akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi yang berpengaruh pada wawasan siswa dalam memberikan respon saat proses pembelajaran di sekolah.

Penjelasan materi yang tersedia dalam Aplikasi Ruangguru memudahkan siswa untuk melakukan pemahaman materi secara mandiri. Kemampuan belajar mandiri yang dicapai oleh siswa mencakup kemampuan belajar sendiri untuk melakukan pemahaman materi di luar jam pelajaran sekolah. Aplikasi Ruangguru memberikan pengalaman

belajar yang lebih interaktif sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi yang belum dipahami.

Penggunaan Aplikasi Ruangguru untuk menyelesaikan PR memberikan dampak meningkatkan kemampuan siswa untuk mencari metode baru dalam menyelesaikan masalah seputar materi pelajaran. Siswa terbiasa untuk mencari metode baru untuk memecahkan berbagai masalah seputar ilmu pengetahuan. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa memberikan pengaruh pada perkembangan kognitif siswa. Dibuktikan melalui kemampuan siswa untuk menjabarkan kembali materi pelajaran yang baru saja dibahas menggunakan bahasa dan pendapatnya sendiri.

Aplikasi Ruangguru memberikan referensi materi dengan cakupan yang luas. Siswa dapat memperoleh informasi tentang materi selanjutnya lebih awal sebelum dijelaskan oleh guru. Dengan adanya Aplikasi Ruangguru, siswa dapat memperluas wawasannya tentang materi pelajaran sehingga pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran di sekolah menjadi lebih meningkat. Perkembangan kognitif yang dialami siswa melalui respon siswa yang mampu menambahkan contoh lain saat guru sedang menjelaskan materi baru. Selain itu, siswa mampu untuk memberikan teori lain terkait materi pelajaran yang sedang dibahas.

Dampak pada perkembangan kognitif siswa melalui penggunaan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar untuk menyelesaikan PR juga dibuktikan melalui hasil nilai yang diperoleh siswa yang mengalami peningkatan secara signifikan. Melalui analisis studi dokumen penilaian siswa diperoleh hasil bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65 di kelas IVD pada hasil nilai PR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 93%, dengan rata-rata keseluruhan 81. Hasil nilai PR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 93% dengan rata-rata keseluruhan 82,37. Hasil nilai PR pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 100% dengan rata-rata keseluruhan 86,12.

Pada mata pelajaran Matematika tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 90,62% dengan rata-rata keseluruhan pada nilai PR mata pelajaran Matematika tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 adalah 77,15. Hasil nilai PR pada mata pelajaran Matematika tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 90,62% dengan rata-rata keseluruhan 78,5. Hasil nilai PR pada mata pelajaran Matematika tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 100% dengan rata-rata keseluruhan 83,5.

Pada hasil nilai PR pada mata pelajaran IPA tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 87,5% dengan rata-rata keseluruhan 76,25. Hasil nilai PR pada mata pelajaran IPA tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 87,5% dengan rata-rata keseluruhan 76,75. Hasil nilai PR pada mata pelajaran IPA tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 siswa kelas IVD mencapai ketuntasan 100% dengan rata-rata keseluruhan 82,65.

Terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yaitu 81 meningkat menjadi 82,37 dan 86,12. Hasil belajar Matematika yaitu 71,15 meningkat menjadi 78,5 dan 83,5. Hasil belajar IPA yaitu 76,25 meningkat menjadi 76,75 dan 82,65. Data hasil nilai PR kelas IVD mengalami peningkatan ketercapaian ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan Aplikasi Ruangguru sebagai sumber belajar berbasis teknologi dalam mengerjakan PR dapat menimbulkan dampak positif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat diambil beberapa simpulan yaitu: (1) Aplikasi Ruangguru dapat dimanfaatkan oleh siswa

kelas IVD untuk menyelesaikan PR yang diberikan oleh guru. PR yang diberikan oleh guru pada siswa IVD berupa latihan soal, tugas membuat produk, atau tugas membuat proyek dengan kategori LOTS maupun HOTS yang mencakup materi pelajaran yang sedang dibahas. Melalui Aplikasi Ruangguru siswa menemukan metode yang bervariasi untuk menyelesaikan PR. Selain itu, Aplikasi Ruangguru memberikan referensi materi yang lebih luas dari buku siswa sehingga memudahkan siswa dalam menyelesaikan PR dengan tingkat kesulitan tinggi. PR harus dikumpulkan kembali sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan untuk di koreksi dan di nilai oleh guru. Dengan adanya Aplikasi Ruangguru mempercepat siswa dalam menyelesaikan PR yang diberikan oleh guru; (2) dampak pada hasil belajar siswa kelas IVD melalui penggunaan Aplikasi Ruangguru untuk menyelesaikan PR dilihat melalui perkembangan kognitif yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dampak yang ditimbulkan melalui hasil nilai siswa pada PR mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA dengan penilaian berbentuk angka dengan skala 0-100. Nilai yang diperoleh siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K.A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 28-37.
- Anggriani, L. (2021). Pengaruh Pemberian Pekerjaan Rumah (PR) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPE: Journal of Primary Education*, 1(1), 27-33.
- Cetin, H.S. (2018). Implementation of the Digital Assessment Tool 'Kahoot!' in Elementary School. *International Technology and Education Journal*, 2(1), 9-20.
- Chalimi, M.K. (2017). Implementasi Teknik Behavior Contract untuk Memotivasi Siswa dalam Penyelesaian Pekerjaan Rumah (PR) di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) Pilangkenceng Madiun. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 7(1), 82-89.
- Dalimunthe, & Zaimah, R. (2021). Analisis Tingkat Intelegensi Anak Usia Dini di TK Islam Nusantara. *Jurnal Al-Shifa Bimbingan Konseling Islam*, 2(1). 33-38.
- Darmadi. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi, dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. Tangerang: AnImage.
- Jihan, A & Haris, A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Lestari, D & Yulianto, A. (2017). Pengaruh Pemberian Tugas, Motivasi, Berprestasi, Kemampuan Berpikir Kritis, Kemandirian Belajar, dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Kreativitas Belajar. *Economic Education Analysis Journal*. 6(2). 459-474.
- Mappasere, S.A., & Suyuti, N. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Melinda, I., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81-86.
- Mugintoro, M., & Rahmawati, D. (2015). Pengaruh Pekerjaan Rumah dan Minat Belajar Akuntansi Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2(13), 23-36.
- Nasution, M.K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16.
- Pakungwati, I.F., Ellianawati, E., & Fianti, F. (2018). Dampak Penguatan Apresiasi dan Pemberian Tugas Terhadap Penguasaan Konsep Siswa. *UPEJ UNNES Physics Education Journal*, 7(2), 11-17.
- Putri, F.E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83-88.

- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R.R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Petik*, 5(1), 11-24.
- Rosyanti, H & Muthmainah, R.N. (2018). Penggunaan Gadgeti Sebaga Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(2).
- Sa'ida, N. (2020). Strategi Pendampingan Anak Belajar dari Rumah yang Menyenangkan di Kota Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 49-55.
- Sikumbang, H. (2017). Pemberian Tugas Terstruktur yang Dipresentasikan dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Tentang Perkembangan Masyarakat Islam Indonesia pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Kepenuhan. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 6(1), 49-52.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryaningsih, Y. (2018). Ekowisata Sebagai Sumber Belajar Biologi dan Strategi untuk Meningkatkan Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan. *Journal Bio Educatio*, 3(2), 59-72.