

ABSTRAK

Istilah *e-learning* menjadi lebih populer belakangan ini, sehingga banyak sekali bermunculan *platform* atau sistem pendidikan modern berbasis *online*. *E-learning* sendiri sekarang banyak di aplikasikan karena teknologi dan *internet* yang ada membuat proses belajar mengajar menjadi lebih *flexibel* dan efisien tak terbatas ruang dan waktu. *E-learning* sendiri sebenarnya telah dikenalkan di Indonesia sejak tahun 2002, namun untuk sekarang ini, sistem atau *platform e-learning* yang sedang digemari atau populer di kalangan para siswa yang ada di Indonesia ialah ruang guru. Ruang guru sendiri merupakan salah satu *platform* berbayar yang diperuntukkan siswa dari jenjang SD-SMA, platform e-learning yang ada sebenarnya banyak sekali, bahkan telah lebih dahulu populer dan dapat diakses secara gratis, namun siswa-siswa di Indonesia lebih memilih aplikasi ruang guru yang berbayar untuk diakses. Itulah mengapa peneliti ingin menelitinya lebih dalam lagi terkait alasan tersebut, apa alasan dan bagaimana pemanfaatan aplikasi ruang guru itu sendiri bagi siswa ditinjau dari model UTAUT2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2*) yang dikemukakan oleh Venkatesh et al (2012). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksplanatif dengan teknik pengambilan sampel 100 responden menggunakan *snowball sampling*. Berdasarkan hasil olah data dengan metode SEM-PLS, maka hasil penelitian yang didapat yaitu dari 9 variabel penelitian yang berasal dari model hanya ada 2 variabel yang berpengaruh yakni *behavioral intention* terhadap *use behavior* dan *hedonic motivation* terhadap *behavioral intention*. Kemudian dari 9 variabel tersebut hanya ada satu variabel yang paling berpengaruh atau memiliki pengaruh yang sangat tinggi yakni variabel *hedonic motivation*. Dari hasil tersebut maka didapat kesimpulan bahwa aplikasi ruang guru di sukai oleh banyak siswa karena menyenangkan dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu media belajar atau media pemenuhan informasi akademik mereka sehari-hari.

Kata kunci: *E-learning*, Ruang Guru, UTAUT2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2*).

ABSTRACT

The term e-learning has become more popular lately, so there are many emerging platforms or modern education systems based online. E-learning itself is now widely applied because the existing technology and internet make the teaching and learning process more flexible and efficient, not limited to space and time. E-learning itself has actually been introduced in Indonesia since 2002, but for now, the e-learning system or platform that is popular for students in Indonesia is the application from Ruang Guru. Ruang Guru itself is one of the paid platforms for students from level elementary school-senior high school, the existing e-learning platform is actually very much, it has even been popular and can be accessed for free, but students in Indonesia prefer the application from Ruang Guru that paid to be accessed. That is why researchers want to examine more deeply about these reasons, what are the reasons and how the use of Ruang Guru application itself for students is reviewed from the UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) model proposed by Venkatesh et al (2012). This research is an explanatory quantitative study with a sampling technique of 100 respondents using snowball sampling. Based on the results of data processing with the SEM-PLS method, the results of the research obtained are from 9 research variables originating from the model, there are only 2 variables that are influential namely behavioral intention towards use behavior and hedonic motivation towards behavioral intention. Then from the 9 variables there is only one variable that is the most influential or has a very high influence, namely the variable hedonic motivation. From these results it can be concluded that the application from Ruang Guru is liked by many students because it is fun and interesting to use as one of the learning media or media for fulfilling their daily academic information.

Keywords: E-learning, Ruang Guru, UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2).