

**ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI RUANG GURU SEBAGAI MEDIA  
PEMENUHAN INFORMASI AKADEMIK SISWA SMA DI KOTA SURABAYA  
DITINJAU DARI MODEL UTAUT2**

**Esty Dwi Cahyani**

Mahasiswa Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Universitas Airlangga,  
[esty.dwi.cahyani-2015@fisip.unair.ac.id](mailto:esty.dwi.cahyani-2015@fisip.unair.ac.id)

**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).*

**PENDAHULUAN**

Sistem *e-learning* telah dikenalkan di Indonesia sudah sejak tahun 2002, dimana sistem e-learning itu dikelola oleh pustekkom depdiknas yang diberi nama E-dukasi.net. E-dukasi.net didirikan sebagai upaya memberdayakan potensi *internet* untuk kebutuhan pendidikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tahun 2010 di salah satu SMA Negeri di Surabaya, terkait persepsi siswa tentang penerapan *e-learning* menunjukkan hasil yang positif, bahwa 96,7% siswa menyetujui adanya penerapan sistem *e-learning* tersebut. Namun, 17 tahun sudah berlalu dari awal pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri di Indonesia, membuat pemaksimalan sistem tersebut terus menerus dilakukan. Pemerintah menghadapi berbagai kendala dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Keberhasilan mutu pendidikan itu sendiri sangat tergantung dari keberhasilan proses belajar mengajar yang merupakan sinergi dari komponen-komponen pendidikan baik kurikulum tenaga pendidikan, sarana prasarana, sistem pengelolaan, maupun berupa faktor lingkungan alamiah dan lingkungan sosial, dengan peserta didik sebagai subyeknya. Proses pembelajaran sebagai sistem yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah guru yang merupakan pelaksana utama pendidikan di lapangan. Faktor lainnya yang tak kalah pentingnya dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah sumber belajar.

Dalam rangka mengupayakan peningkatan kualitas program pembelajaran perlu dilandasi dengan pandangan sistematis terhadap kegiatan belajar mengajar yang juga harus didukung dengan upaya pendayagunaan sumber belajar di antaranya adalah bimbingan belajar atau yang biasa disebut sebagai bimbel. Namun seperti yang kita ketahui memang bimbel konvensional sudah eksis terlebih dahulu untuk memfasilitasi siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi di sekolah. Jumlah siswa yang mencapai jutaan di seluruh Indonesia tentu tidak sebanding dengan jumlah bimbel konvensional yang ada. Terlebih lagi, biasanya bimbel konvensional menetapkan jumlah maksimal peserta pada tiap ruangan. Hal inilah kemudian yang dilirik oleh bimbel *online* sebagai potensi bisnis yang memiliki peluang cukup tinggi. Sistem *online* yang dianut memungkinkan siapapun dapat bergabung dengan bimbingan belajar *online* tanpa harus khawatir berdesakan dalam ruang kelas. Selama murid memiliki *gadget* dan jaringan *internet* yang memadai, ia dapat mengakses bimbingan belajar *online* di mana pun dan kapanpun. Setiap bimbel konvensional akan memberikan siswa materi dan modul yang sesuai dengan tingkat pendidikan siswa yang bersangkutan. Kelemahan dari sistem seperti ini adalah siswa memang akan menerima penjelasan dari para mentor di dalam kelas namun siswa tidak akan bisa mengulang apa yang mentor-mentor tersebut sampaikan kecuali siswa tersebut merekam penjelasan mereka. Sementara itu, dengan sistem *online* pada bimbel *online* memungkinkan siswa untuk dapat mengulang materi yang diberikan.

Seiring dengan berjalannya waktu, harga-harga berbagai kebutuhan sepertinya semakin naik, tidak terkecuali bimbel konvensional. Range harga yang ditawarkan biasanya mencapai 2-15 juta rupiah. Harga tersebut bisa mengalami peningkatan, tergantung program les apa yang diambil. Biasanya, bimbel konvensional memiliki program khusus masuk universitas negeri tertentu dengan jaminan pengembalian uang. Hal itulah yang menyebabkan mahalnya harga bimbel konvensional. Bimbel *online* memberikan solusi dengan opsi pembelajaran yang jauh lebih murah. Seperti sistem *e-learning* yang saat ini

sedang populer bagi kalangan pelajar yang ada di Indonesia ialah Aplikasi Ruang Guru. Aplikasi Ruang Guru itu sendiri berasal dari perusahaan swasta juga yang memaksimalkan penggunaan *platform* dimana aplikasi tersebut menjadi sangat mudah untuk diakses hanya dengan menggunakan *gadget* atau *smartphone android* yang telah dimiliki oleh masing-masing siswa. Dikutip dari website resmi Ruang Guru, Aplikasi Ruang Guru merupakan aplikasi yang memiliki pengguna terbesar dengan fitur terlengkap di Indonesia, yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Ruang Guru adalah suatu sistem yang diciptakan untuk memfasilitasi setiap siswa Indonesia agar lebih mudah dan menyenangkan dalam belajar atau mengerjakan tugas. Ruang Guru sangat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan informasi yang diperlukan oleh setiap siswa yang ada di Indonesia.

Berdasarkan kasus-kasus yang telah ada dalam penelitian sebelumnya terdapat banyak sekali variasi hasil yang didapat. Banyak sekali juga aspek yang memang mendapatkan respon negatif di banyak penelitian, apakah dalam analisis penerimaan dan pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru ini aspek-aspek tersebut memiliki hasil yang sama atau bahkan berbanding terbalik. Itulah mengapa peneliti ingin melakukan penelitian ini, selain menguji Aplikasi Ruang Guru, peneliti juga ingin menguji pengaruh setiap aspek yang ada dalam model UTAUT2 ini, apakah memang setiap aspek tersebut berpengaruh atau tidak. Sehingga penelitian ini mampu dijadikan sebagai bahan evaluasi model UTAUT2 dan Aplikasi Ruang Guru itu sendiri. Berdasarkan alasan tersebutlah peneliti ingin mengetahui seberapa besar pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru tersebut, dan bagaimana penerimaan siswa terkait Aplikasi Ruang Guru itu sendiri. Jika di penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh elisa pada tahun 2015, yang meneliti platform serupa yaitu terkait pemanfaatan *Quipper School* dikalangan pelajar yang berdasarkan pada teori UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Uses Of Technology*) , Maka di penelitian ini peneliti akan menggunakan teori terbaru yaitu Teori UTAUT2 (*Unified Theory Of Acceptance And Uses Of Technology 2*). Teori UTAUT2 ini dikemukakan oleh Venkatesh et al pada tahun 2012, teori ini merupakan teori termutakhir dari perkembangan teori pemanfaatan teknologi informasi, setelah sebelumnya ada TAM3 yang dikemukakan oleh Venkatesh dan Bala pada tahun 2008 yang merupakan perkembangan dari 8 teori dasar sebelumnya.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *E-learning*

*E-learning* merupakan salah satu istilah yang muncul karena adanya pengaruh dari pesatnya perkembangan teknologi informasi. *E-learning* tersusun dari dua bagian, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari “*electronica*” dan “*learning*” yang berarti “pembelajaran”. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Dalam pelaksanaannya, *e-learning* adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer. Oleh karena itu, *E-learning* disebut sebagai salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses

pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.

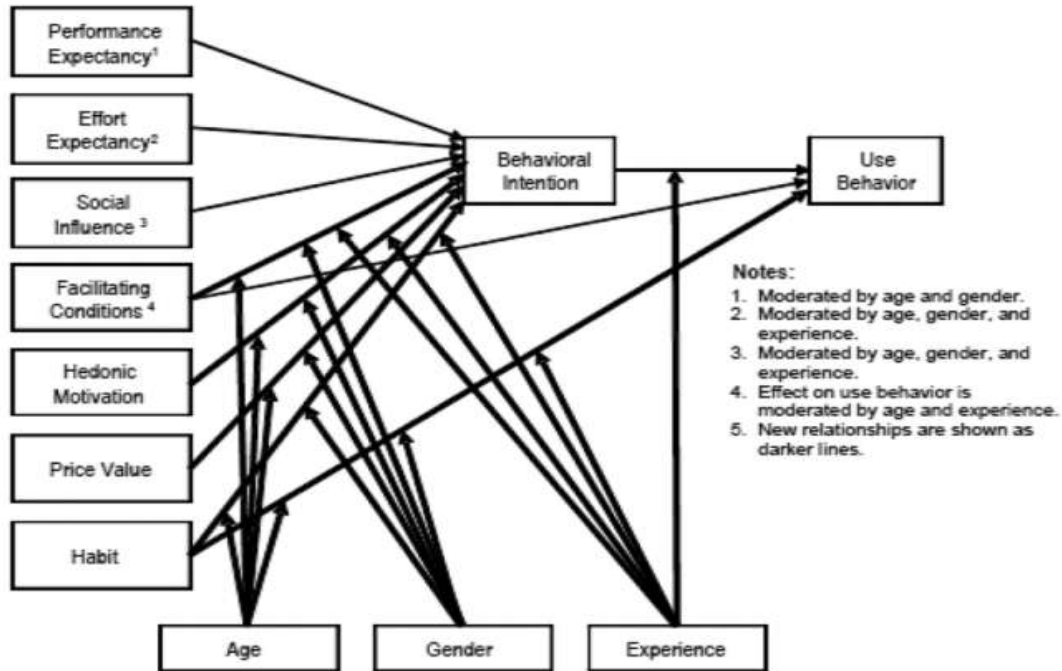
### **Aplikasi Ruang Guru**

Aplikasi Ruang Guru atau yang biasa disebut RuangGuru.com merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan. Dikutip dari laman atau website resmi Ruang Guru, pada tahun 2017 Aplikasi Ruang Guru telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna dengan mayoritas pengguna adalah siswa SMP dan SMA. Ruang Guru juga telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Aplikasi Ruang Guru juga saat ini menjadi satu-satunya Aplikasi Ruang Guru lokal yang masuk dalam daftar 10 besar Aplikasi Ruang Guru terpopuler di *Play Store*. Ruang Guru bertekad untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun 2017 lalu, Ruangguru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Namun untuk saat ini sasaran utama dari Ruang Guru adalah kota-kota besar di Indonesia, dan salah satu nya adalah Surabaya. Tujuan di buatnya Aplikasi Ruang Guru ini adalah yang pertama untuk meningkatkan kualitas guru dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan tambahan penghasilan bagi guru di Indonesia. Kemudian yang kedua, Ruang Guru juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru, sehingga mutu pendidikan di Indonesia juga akan menjadi lebih baik. Selanjutnya yang ketiga yaitu untuk mengenalkan bahwa teknologi dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk menjalankan aktivitasnya menjadi lebih efektif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan informasi akademik karena telah menerapkan LMS (*Learning Management System*).

### **Model UTAUT2**

Berdasarkan 8 teori dasar penerimaan dan pemanfaatan teknologi sebelumnya, akhirnya Venkatesh et al mengembangkan kembali teori Teori Penyatuan Penerimaan Dan Penggunaan Teknologi atau *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) tersebut sehingga terciptalah UTAUT2, model penelitian UTAUT2 diuji dalam pengaturan dunia nyata dari implementasi IT. Dimana UTAUT2 ini memiliki 9 variabel dan 3 Karakteristik pengguna. Dimana pada tahun 2012 Venkatesh et al mengembangkan konseptualisasi asli dari UTAUT yang dinamai UTAUT2, dimana Venkatesh et al melakukan drop terhadap salah satu variabel karakteristik pengguna yaitu sukarela (*Voluntariness*) sebagai variabel moderasi. Sehingga karakteristik pengguna dalam UTAUT2 hanya ada 3 yaitu usia, gender, dan pengalaman. Kemudian Venkatesh et al juga menambahkan 3 variabel kunci konstruksi UTAUT yaitu ada motivasi hedonis (*Hedonic Motivation*), nilai harga (*Price Value*), dan kebiasaan (*Habit*).

Sehingga variabel yang mempengaruhi niat perilaku berjumlah 7 variabel yaitu 4 variabel asli dari UTAUT dan 3 Variabel tambahan dalam UTAUT2 yang telah disebutkan sebelumnya. Arah hubungan antar variabel dalam UTAUT juga berubah sebelumnya *Facilitating Condition* hanya langsung berpengaruh terhadap *Use behavior*, dalam UTAUT2 *Facilitating Condition* juga berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*, kemudian variabel baru yaitu *Habit* selain berpengaruh pada *Behavioral Intention*, juga berpengaruh langsung pada *Use Behavior*.<sup>1</sup> Berikut adalah bagan dari model atau teori UTAUT2 yang dikemukakan oleh Venkatesh et al pada tahun 2012:



Sumber: Venkatesh et al (2012)

Gambar 1.1 Model UTAUT2

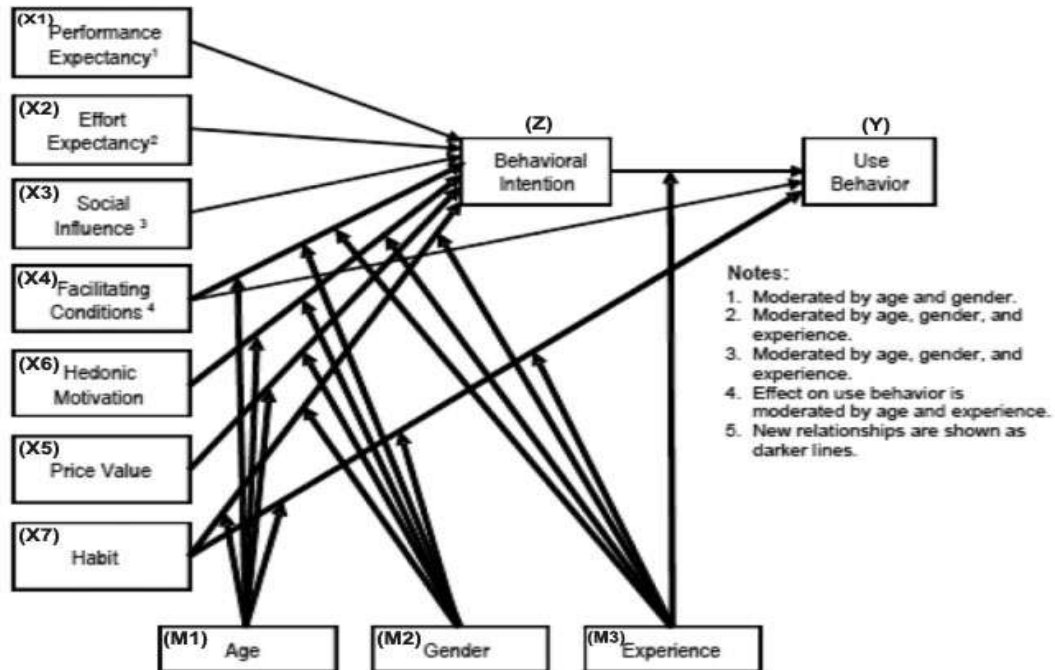
UTAUT2 ini memiliki 8 variabel dan 3 Karakteristik pengguna. 9 variabelnya itu sendiri yaitu ada niat perilaku (*Behavioral Intention*), ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*), ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*), pengaruh social (*Social Influence*), kondisi fasilitas yang mendukung (*Facilitating Condition*), motivasi hedonis (*Hedonic Motivation*), nilai harga (*Price Value*), dan kebiasaan (*Habit*). Untuk menguji perilaku pemanfaatan teknologi (*Use Behavior*) dapat dilihat melalui 3 variabel, satu variabel predictor utama yaitu niat perilaku (*Behavioral Intention*) dan 2 variabel kunci konstruksi dasar yang juga mempengaruhi niat perilaku yaitu kondisi fasilitas yang mendukung (*Facilitating Condition*) dan kebiasaan (*Habit*). Sedangkan untuk 3 karakteristik dari pengguna yang mempengaruhi hubungan dari beberapa hubungan antar variabel dari UTAUT2 itu sendiri yaitu ada *Age*, *Gender*, *Experience*.

<sup>1</sup> V. Venkatesh, J. Y. Thong, & X. Xu. (2012). Op.cit. Hlm.1

## KERANGKA PENELITIAN DAN HIPOTESIS

### Kerangka Penelitian

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber: Venkatesh et al (2012)

Gambar 1.2 Kerangka berpikir

### Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H1 $\hat{o}$ : *Performance Expectancy* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

H1 $\hat{i}$ : *Performance Expectancy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

H2 $\hat{o}$ : *Effort Expectancy* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

H2 $\hat{i}$ : *Effort Expectancy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

H3 $\hat{o}$ : *Social Influence* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

H3 $\hat{i}$ : *Social Influence* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

H4 $\hat{o}$ : *Facilitating Condition* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

H4 $\hat{i}$ : *Facilitating Condition* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

- H5<sub>0</sub>: *Facilitating Condition* tidak memiliki pengaruh terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H5<sub>1</sub>: *Facilitating Condition* memiliki pengaruh terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H6<sub>0</sub>: *Price Value* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H6<sub>1</sub>: *Price Value* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H7<sub>0</sub>: *Hedonic Motivation* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H7<sub>1</sub>: *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H8<sub>0</sub>: *Habit* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H8<sub>1</sub>: *Habit* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H9<sub>0</sub>: *Habit* tidak memiliki pengaruh terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H9<sub>1</sub>: *Habit* memiliki pengaruh terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H10<sub>0</sub>: *Behavioral Intention* tidak memiliki pengaruh terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.
- H10<sub>1</sub>: *Behavioral Intention* memiliki pengaruh terhadap *Use Behavior* dalam pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru dikalangan siswa SMA.

## **METODE PENELITIAN**

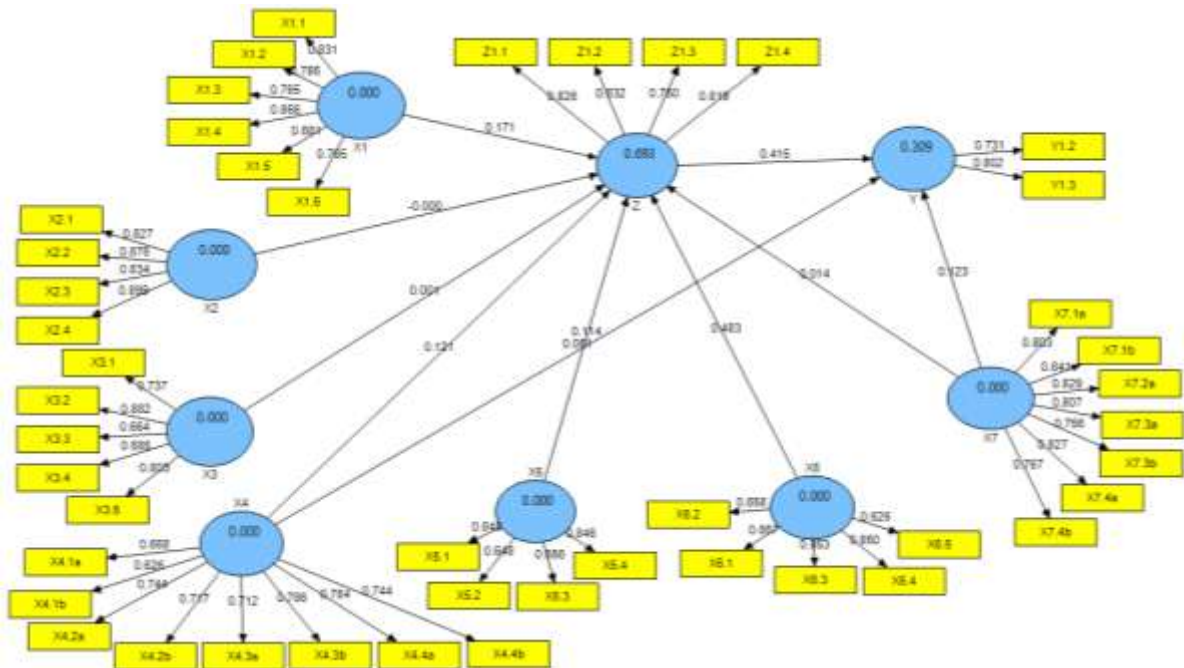
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif. Pendekatan eksplanatif dipilih oleh peneliti untuk mengetahui serta menjelaskan pengaruh antar variabel yang ada berdasarkan teori pemanfaatan dan penerimaan (UTAUT2) dari Aplikasi Ruang Guru dengan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Lokasi penelitian yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kota Surabaya. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMA yang ada di kota Surabaya, sedangkan sampel dari penelitian ini adalah 100 siswa maupun siswi SMA yang ada di kota Surabaya yang mampu mewakili keseluruhan populasi, dimana sampel diambil berdasarkan *peer group* atau orang yang dikenal oleh responden atau siswa tertentu dengan teknik *non random sampling* atau *non probably sampling* khususnya teknik penarikan sampel *snowball* (Bola Salju). Teknik *snowball sampling* dipilih karena keterbatasan penelitian, peneliti tidak tahu secara jelas jumlah sampel, dalam hal ini yaitu bahwa peneliti tidak tahu pasti berapa jumlah siswa SMA dikota Surabaya yang memanfaatkan atau telah menjadi member Aplikasi Ruang Guru. Kemudian teknik oleh data nya menggunakan metode SEM (*Structural Equation Modeling*) dengan bantuan aplikasi SmartPLS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Temuan Data

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa mayoritas siswa SMA dikota Surabaya yang memanfaatkan Aplikasi Ruang Guru adalah siswa SMA kelas 12 khususnya siswa-siswi yang menempuh pendidikan di jurusan IPA. Dari segi usia, mayoritas siswa SMA di Kota Surabaya yang memanfaatkan Aplikasi Ruang Guru yaitu siswa-siswi SMA yang berusia 17 tahun. Kemudian dari segi gender, sebagian besar siswa SMA di Kota Surabaya yang memanfaatkan Aplikasi Ruang Guru merupakan siswa SMA yang berjenis kelamin perempuan. Untuk dari segi pengalaman sendiri, kebanyakan responden mulai mengenal *gadget* yaitu ketika mereka ada di jenjang sekolah menengah pertama (SMP), kebanyakan responden mulai mengenal dan memanfaatkan Aplikasi Ruang ialah ketika mereka ada di kelas 12 SMA, banyak responden yang memanfaatkan Aplikasi Ruang Guru dengan rentan waktu selama 1-3 bulan saja, banyak sekali responden yang telah atau pernah memanfaatkan aplikasi *e-learning* lain selain Aplikasi Ruang Guru sebanyak lebih dari 3 kali.

Kemudian untuk uji variabel dan pengaruhnya terhadap variabel lain yang ada dalam model dapat diketahui melalui gambar berikut:



Gambar 1.3 Diagram Hasil

Berdasarkan diagram tersebut terbukti bahwa setiap item pertanyaan yang diujikan mampu mewakili variabelnya, begitupun variabel yang mampu mengukur variabel Y dan Z mereka juga mampu atau tepat untuk mengidentifikasi model, yang artinya semua item/ indikator serta variabelnya di katakan *valid* dan *reliable*. Namun dari sekian banyak item pernyataan dari



setiap indikator variabel yang ada, ada beberapa item yang tidak valid sehingga mengakibatkan adanya penghilangan variabel dan item pernyataan, agar di dapatkan hasil yang signifikan dan tepat sesuai dengan arah hubungan dari model UTAUT2. Variabel yang di hilangkan adalah variabel-variabel moderasi (M1-M3), dilakukan demikian karena ada satu variabel penelitian yang semua indikator item pernyataan nya tidak valid, juga dikarenakan variabel moderasi ini merupakan variabel yang memang hanya mempengaruhi arah hubungannya bukan mempengaruhi variabelnya secara langsung, maka peneliti memutuskan untuk menghilangkan variabel moderasi tersebut. Kemudian terdapat juga satu item pernyataan dari variabel X7 dan 2 item pernyataan dari variabel Y. Item pernyataan dari variabel X7 yaitu pada item pernyataan X7.2b yang memiliki loading factor sebesar -0,3968, untuk variabel Y yaitu pada item pernyataan Y1.1 yang memiliki loading factor 0,3989 dan Y1.4 yang memiliki *loading factor* -0,2072. Variabel X7 dan variabel Y tidak dihilangkan karena selain masih ada item pernyataan dari indikator yang mampu mewakili variabel atau masih ada item pernyataan yang valid maka variabel tetap di munculkan, agar hasil akhir dari pengujian model mampu memperlihatkan setiap variabel inti atau variabel utama beserta arah hubungannya dari model UTAUT2 itu sendiri.

## **Diskusi Teoritik**

### ***Performance Expectancy (X1)***

X1 (*Performance Expectancy*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Z (*Behavioral Intention*) karena t-statistiknya hanya  $1,4286 < t\text{-tabel} = 1,96$ . Hal tersebut sangat berbanding terbalik dengan pernyataan dari Venkatesh et al (2012). Namun variabel X1 dalam penelitian ini memiliki respon yang positif atau masuk dalam kategori yang tinggi, karena memiliki rata-rata sebesar 4,15. Sedangkan rata-rata dari skor yang tertinggi di dapat oleh item pernyataan X1.3 (menyediakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah di fahami) dengan rata-rata sebesar 4,31 yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Selaras dengan pernyataan yang di sampaikan oleh pihak ruang guru (website resmi ruang guru).

### ***Effort Expectancy (X2)***

Variabel X2 (*Effort Expectancy*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Z (*Behavioral Intention*). karena t-statistiknya paling rendah dibandingkan dengan variabel yang lain yaitu  $0,0033 < t\text{-tabel} = 1,96$ . Hal tersebut selaras dengan penelitian (Thomas:2013). Namun bertentangan dengan penelitian yang di lakukan (Ghalandari:2012). Namun variabel X2 sendiri memiliki respon yang positif dari responden, terbukti bahwa rata-rata dari variabel X2 adalah 4,29 yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Kemudian untuk item pernyataan yang memiliki rata-rata tertinggi yaitu di dapat oleh item pernyataan X2.2 (mudah dioperasikan) dengan rata-rata 4,36. Hasil tersebut sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Davis (1989) terkait kemudahan penggunaan.

***Social Influence (X3)***

Variabel X3 (*Social Influence*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Z (*Behavioral Intention*), karena t-statistik yaitu sebesar  $0,0072 < t\text{-tabel} = 1,96$ . Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan di Africa timur. (Mtebe:2014) Namun variabel X3 ini memiliki respon yang positif atau masuk dalam kategori tinggi karena rata-rata yang dimiliki yaitu sebesar 3,58. Kemudian untuk item pernyataan dengan rata-rata tertinggi yaitu terdapat pada item pernyataan X3.5 (orang tua memberikan dukungan) dengan rata-rata sebanyak 4,08. Sesuai dengan pernyataan yang di kemukakan oleh Arifin (dalam sucipto:2000) terkait peran orang tua sebagai motivator.

***Facilitating Condition (X4)***

Variabel X4 (*Facilitating Condition*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Z (*Use Behavior*), karena t-statistic yakni hanya  $1,1699 < t\text{-tabel} = 1,96$ . Begitupun pada hubungan antara variabel X4 (*Facilitating Condition*) dengan variabel Y (*Use Behavior*), bahwa variabel X4 tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y, karena t-statistiknya yaitu hanya  $0,3631 < t\text{-tabel} = 1,96$ . Selaras dengan penelitian terdahulu yang di lakukan di Malaysia. (Rahi:2018) dan Sesuai dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Bhatiasevi (2015) di Thailand. Tetapi variabel X4 ini memiliki rata-rata yang masuk dalam kategori tinggi yaitu dengan rata-rata 3,59 dari keseluruhan total rata-rata 28,73. Kemudian untuk item pernyataan tertinggi dalam hubungan antar variabel X4 dengan Z yaitu terdapat pada item pernyataan X4.3a (fasilitas yang ada dirumah mendorong keinginan pribadi siswa) dengan rata-rata 3,96. Lalu untuk item pernyataan tertinggi dalam hubungan antar variabel X4 dengan Y yaitu terdapat pada item pernyataan X4.3b (aplikasi ruang guru sangat memfasilitasi siswa) dengan rata-rata sebesar 4,04. Hasil hubungan X4 dengan Z Selaras dengan Suyanto (2008) terkait fasilitas. Sedangkan hasil hubungan X4 dengan Y sesuai dengan pernyataan Aula (2012) terkait inovasi pendidikan.

***Price Value (X5)***

Variabel X5 (*Price Value*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Z (*Behavioral Intention*). Terbukti bahwa t-statistik variabel X5 hanya  $0,9755 < t\text{-tabel} = 1,96$ . Hal tersebut selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahi (2018) di Malaysia. Sedangkan variabel X5 ini memiliki respon yang positif dari responden, terbukti bahwa rata-rata dari variabel X5 sendiri adalah 4,02 yang masuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya untuk item pernyataan tertinggi dalam variabel X5 yaitu terdapat pada item pernyataan X5.3 (transaksi pembayaran akses aplikasi mudah) dengan rata-rata sebesar 4,16. Sesuai dengan pernyataan yang di kemukakan oleh Hadi (2013) terkait kemudahan.

***Hedonic Motivation (X6)***

Hanya variabel X6 (*Hedonic Motivation*) yang satu-satunya variabel X yang memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Z (*Behavioral Intention*), karena t-statistik nya adalah  $3,4835 > t\text{-tabel} = 1,96$ . Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Baptista (2015) di Afrika. Variabel X6 sendiri sebenarnya juga memiliki respon yang positif dari responden, terbukti dari tingginya rata-rata yang dimiliki oleh variabel X6 yaitu 4,01. Kemudian untuk item pernyataan tertinggi didapat oleh item pernyataan X6.1 (siswa senang memanfaatkan ruang guru) dengan rata-rata 4,24. Sesuai dengan pernyataan yang di kemukakan oleh Chen (2013) terkait visualisasi informasi.

***Habit (X7)***

Variabel X7 (*Habit*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Z (*Behavioral Intention*) karena t-statisticnya hanya  $0,1215 < t\text{-tabel} = 1,96$ . Begitupun dengan hubungan antara variabel X7 (*Habit*) dengan variabel Y (*Use Behavior*), terbukti bahwa variabel X7 tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y karena t-statistiknya hanya  $0,6976 < t\text{-tabel} = 1,96$ . Sesuai dengan penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Raman (2013) di Malaysia. Meski demikian variabel X7 ini memiliki respon yang positif dari responden, terbukti bahwa rata-ratanya ialah 3,69 yang masuk dalam kategori tinggi. Lalu untuk item pernyataan tertinggi dari variabel X7 terhadap variabel Z ialah terdapat pada item pernyataan X7.1a (menggunakan waktu luang / terbiasa untuk memanfaatkan atas kemauan sendiri) dengan rata-rata 3,97. Sedangkan untuk item pernyataan yang tertinggi dari variabel X7 terhadap variabel Y yaitu terdapat pada item pernyataan X7.1b (sering / terbiasa memanfaatkan ruang guru) dengan rata-rata 3,91. Baik hasil hubungan X4 dengan Z ataupun hasil hubungan X4 dengan Y sesuai dengan pengertian kebiasaan menurut Witherington (dalam Djali:2012).

***Behavioral Intention (Z)***

Variabel Z (*Behavioral Intention*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y (*Use Behavior*). Mengingat t-statistiknya yaitu sebesar  $2,6658 > t\text{-tabel} = 1,96$ . Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan di Spanyol (Arenas-Gaitán:2015). Variabel Z juga memiliki respon yang positif dari responden, terbukti dari rata-rata variabel yang masuk dalam kategori tinggi yaitu dengan rata-rata 3,97. Kemudian untuk item pernyataan yang tertinggi yaitu terletak pada item pernyataan Z1.1 (ruang guru layak untuk dijadikan sebagai salah satu media pemenuhan informasi akademik siswa) dengan rata-rata 4,22 yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Sesuai dengan penelitian yang di lakukan oleh Umar (2005) terkait studi kelayakan teknologi.

***Use Behavior (Y)***

Terbukti bahwa dari 3 variabel (variabel X4,X7,Z) yang mempengaruhi langsung variabel Y (*Use behavior*) hanya ada satu variabel yang memiliki pengaruh signifikan yaitu

variabel Z (*behavioral intention*), dengan t-statistik sebesar  $2,6658 > t\text{-tabel} = 1,96$ . Kemudian dari 7 variabel X yang secara tidak langsung mempengaruhi variabel Y (*Use behavior*) melalui variabel Z (*behavioral intention*), terdapat satu variabel saja yang memiliki pengaruh yang signifikan dengan t-statistik  $3,4835 > t\text{-tabel} = 1,96$  yaitu variabel X6 (*hedonic motivation*). Hal tersebut sangat berbanding terbalik dengan apa yang telah dikemukakan oleh Venkatesh et al (2012) dalam jurnalnya. Variabel Y sendiri sebenarnya memiliki respon yang positif dari responden, terbukti bahwa rata-rata yang di dapat oleh variabel Y yaitu sebesar 4,08 yang masuk dalam kategori tinggi. Kemudian untuk rata-rata item pernyataan yang tertinggi di dapat oleh item pernyataan Y1.2 (lebih sering mengakses ruang guru via aplikasi *smartphone*) dengan rata-rata sebesar 4,25 yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Sesuai dengan penelitian yang di lakukan oleh cahyono (2015) terkait Analisis Pengaruh *Design Aesthetic User Interface*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kesimpulannya ialah sebagai berikut:

1. Dari 9 variabel yang ada dalam model UTAUT2, yang telah diujikan pada siswa SMA dikota Surabaya, mendapatkan hasil bahwa hanya ada 2 variabel yang berpengaruh. Pertama yaitu hanya variabel X7 (*hedonic motivation*) yang memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Z (*Behavioral Intention*). Kemudian variabel Z (*Behavioral Intention*) itu sendiri juga memiliki pengaruh terhadap variabel Y (*Use Behavior*).
2. Berdasarkan point kesimpulan yang pertama, maka di dapati bahwa model UTAUT2 dalam konteks analisis pada aplikasi ruang guru ini sendiri yaitu ditolak. Dikarenakan dari 9 variabel yang diuji pengaruhnya hanya ada 2 variabel yang berpengaruh. Namun untuk respon responden sendiri berdasarkan rata-rata setiap item pernyataan yang mampu mewakili variabel menunjukkan hasil yang positif karena hampir semua rata-rata baik rata-rata item pernyataan ataupun rata-rata setiap variabel masuk dalam kategori tinggi.
3. Didapati pula arah hubungan atau interpretasi persamaan structural yang menunjukkan bahwa semakin tinggi dan semakin besar arah hubungan dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7 maka semakin meningkat pula Z nya, semakin tinggi ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitas yang mendukung, nilai harga, motivasi hedonis dan kebiasaan yang dirasakan siswa maka semakin tinggi pula niat atau tujuan perilaku siswa dalam memanfaatkan aplikasi ruang guru. Begitupun yang terjadi pada hubungan antara X4, X7 dan Z terhadap Y, semakin tinggi kondisi fasilitas yang mendukung, kebiasaan dan niat atau tujuan perilaku siswa maka semakin tinggi pula pemanfaatan aplikasi ruang guru tersebut oleh siswa.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dibab sebelumnya serta kesimpulan yang telah di dapat diatas, maka saran yang diberikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Promosi atau pemasaran produk dan respon atau *feedback* merupakan 2 variabel atau aspek diluar dari aspek-aspek yang ada dalam model UTAUT2 yang mampu dijadikan bahan pertimbangan untuk juga di teliti, karena peneliti mendapati 2 aspek tersebut juga mempengaruhi pemanfaatan aplikasi ruang guru. Saran ini peneliti tujukan kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis.
2. Bagi berbagai pihak pengelola jasa informasi seperti perpustakaan, aplikasi ruang guru merupakan salah satu contoh LMS (*Learning Management System*) yang layak untuk dikaji serta di terapkan dalam layanan sistem informasi yang ada diperpustakaan. Karena yang pertama yaitu promosi yang dilakukan pihak ruang guru sangat menarik, kemudian *feedback* yang diberikan juga direspon dengan cepat, portal informasi mereka selalu diupdate, serta yang terpenting mereka mengutamakan faktor kesenangan. Saat pengguna nyaman maka pemanfaatannya pun akan semakin tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

Adams, D. A., Nelson, R. R., & Todd, P. A. (1992). *Perceived Usefulness, Ease Of Use, And Usage Of Information Technology: A Replication*. MIS quarterly, 227-247.

Ain, N., Kaur, K., & Waheed, M. (2016). *The influence of learning value on learning management system use: An extension of UTAUT2*. Journal of Information Development, 32(5), 1306-1321.

Alalwan, A. A., dkk. (2018). *Examining factors influencing Jordanian customers' intentions and adoption of internet banking: Extending UTAUT2 with risk*. Journal of Retailing and Consumer Services, 40, 125-138.

Al-Gahtani, Said S. (2016). "Empirical investigation of e-learning acceptance and assimilation: A structural equation model." Journal of Applied Computing and Informatics 12.1: 27-50.

Arenas-Gaitán, Jorge et.al. (2015). *Elderly and Internet Banking: An Application of UTAUT2*. Journal of Internet Banking and Commerce: vol. 20, no. 1

Baptista, Goncalo and Oliveira, Tiago. (2015). *Understanding mobile banking: The unified theory of acceptance and use of technology combined with cultural moderators*. Journal Computers in Human Behavior 50: 418–430

Basak, E., Gumussoy, C. A., & Calisir, F. (2015). *Examining The Factors Affecting PDA Acceptance Among Physicians: An Extended Technology Acceptance Model*. Journal Of Healthcare Engineering, 6(3), 399-418.

Bhatiasevi, Veera. (2015). "An extended UTAUT model to explain the adoption of mobile banking". Information Development 1–16. Sagepub

Brown, S. A., & Venkatesh, V.. (2005). *Model of adoption of technology in the household: A baseline model test and extension incorporating household life cycle*. MIS Quarterly, 29(4), 399-426.

Davis, F. D. (1989). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*. MS Quarterly (online), Vol. 13 Iss. 3, pg. 318. Jurnal Akuntansi Paradigma, 1(2).

Filippova, Tatyana. (2015). "Priority Fields of E-learning Development in Russia." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 206: 348-353.

Gaebel, Michael, et al. (2014). "E-Learning in European Higher Education Institutions: Results of a Mapping Survey Conducted in October-December 2013." European University Association.

Ghalandari, K. (2012). *The effect of performance expectancy, effort expectancy, social influence and facilitating conditions on acceptance of e-banking services in Iran: The moderating role of age and gender*. Middle-East Journal of Scientific Research, 12(6), 801-807.

Habbash, Mansour. (2015). "Learning English Vocabulary Using Mobile Phones: Saudi Arabian Efl Teachers In Focus". *European Scientific Journal* vol.11: no.35.

Kang, M., dkk. (2015). *Investigating the determinants of mobile learning acceptance in Korea using UTAUT2*. Journal about emerging issues in smart learning (pp. 209-216). Springer, Berlin, Heidelberg.

Lai, P. C. (2017). *The Literature Review Of Technology Adoption Models And Theories For The Novelty Technology*. JISTEM-Journal of Information Systems and Technology Management, 14(1), 21-38.

Moghavvemi, S., & Salarzadeh Janatabadi, H. (2018). *Incremental impact of time on students' use of E-learning via Facebook*. British Journal of Educational Technology, 49(3), 560-573.

Mtebe, Joel S. and Roope, Raisamo. 2014. "Investigating students' behavioural intention to adopt and use mobile learning in higher education in East Africa". *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*. Vol. 10, Issue 3, pp. 4-20

Rahi, S., Ghani, M., & Ngah, A. (2018). *A structural equation model for evaluating user's intention to adopt internet banking and intention to recommend technology*. Journal of Accounting, 4(4), 139-152.

Raman, Arumugam & Don, Yahya. (2013). "Preservice Teachers' Acceptance of Learning Management Software: An Application of the UTAUT2 Model". *International Education Studies*; Vol. 6, No. 7. Canadian Center of Science and Education

Singh, Anita, and Singh, Lata Bajpai. (2017). "E-learning for employability skills: Students perspective." *Procedia computer science* 122: 400-406.

Taiwo, A. A., & Downe, A. G. (2013). *The Theory Of User Acceptance And Use Of Technology (UTAUT): A Meta-Analytic Review Of Empirical Findings*. Journal of Theoretical & Applied Information Technology, 49(1).

- Tamilmani, Kuttimani et al. (2019). *The battle of Brain vs. Heart: A literature review and meta-analysis of “hedonic motivation” use in UTAUT2*. International Journal of Information Management 46: 222–235
- Thomas, Troy Devon Et.al. (2013). “*The utility of the UTAUT model in explaining mobile learning adoption in higher education in Guyana*”. International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology. Vol. 9, Issue 3, pp. 71-85
- Uma, Elisa Rokhimatul. (2017). “*Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Siswa Sma (Studi Deskriptif Tentang Pemanfaatan Quipper School Sebagai Media Pendukung Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Jombang)*.” Skripsi. Universitas Airlangga, Surabaya.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). *User acceptance of information technology: Toward a unified view*. MIS quarterly, 425-478.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). *Consumer acceptance and use of information technology: extending the unified theory of acceptance and use of technology*. MIS quarterly, 157-178.
- Venkatesh, V., & Zhang, X. (2010). *Unified theory of acceptance and use of technology: US vs. China*. Journal of global information technology management, 13(1), 5-27.
- Wang, Dongsheng, et al. (2014). *Deformation Structures Of The Madao Gneiss In South Qinling: Structural Analysis, Geochronological Constraints, And Tectonic Implications*. Acta Geologica Sinica-English Edition, 88(4), 1102-1119.
- Yang, S. (2013). *Understanding undergraduate students' adoption of mobile learning model: A perspective of the extended UTAUT2*. Journal of convergence information technology, 8(10), 969.