

**PERSEPSI PENGGUNAAN *PLATFORM EDUTECH* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA : STUDI KUALITATIF PADA
PENGGUNA *PLATFORM RUANGGURU***

SKRIPSI



**Oleh: Lailiatu Sa'diah
NIM 22202020**

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**

2026

**PERSEPSI PENGGUNAAN *PLATFORM EDUTECH* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA : STUDI KUALITATIF PADA
PENGGUNA *PLATFORM* RUANGGURU**

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Bisnis



**Oleh: Lailiatus Sa'diah
NIM 22202020**

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2026**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi penggunaan *platform educational technology (edutech)* Ruangguru terhadap motivasi belajar siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologis. Pengumpulan data dilakukan secara *daring* melalui *Google Form* yang berisi pertanyaan terbuka (*open-ended questions*), dengan melibatkan siswa SMA sebagai subjek penelitian dan guru sebagai informan pendukung. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *platform* Ruangguru dimaknai secara positif oleh siswa karena memberikan kemudahan dalam memahami materi pelajaran melalui fitur video pembelajaran, latihan soal, kuis interaktif, serta pembelajaran yang fleksibel sesuai kebutuhan belajar. Pengalaman tersebut mendukung peningkatan motivasi belajar melalui terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar dalam *Self-Determination Theory (SDT)*, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Siswa merasa lebih leluasa mengatur proses belajarnya, lebih percaya diri dalam memahami materi, serta tetap dapat terhubung dengan proses pembelajaran melalui interaksi digital. Dari perspektif guru, penggunaan *platform edutech* turut mendukung efektivitas pembelajaran, meningkatkan kemandirian belajar siswa, dan lebih optimal apabila diterapkan melalui pendekatan *blended learning*. Di samping berbagai manfaat tersebut, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti gangguan jaringan internet, kendala *platform*, dan fitur berbayar. Oleh karena itu, penggunaan *platform* Ruangguru perlu diimbangi dengan pendampingan guru serta pengelolaan teknologi yang bijaksana agar motivasi belajar siswa dapat berkembang secara optimal.

Kata kunci: *edutech*, Ruangguru, motivasi belajar, siswa SMA, penelitian kualitatif.