

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ PADA EVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN METODE MEDIA SYSTEM DEPENDENCY DAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

¹Rian Ardianto, ²Muhammad Ilham Prasetya, ³Widya Lelisa Army, ⁴Euis Kusumarini, ⁵Emy Yunita Rahma Pratiwi

¹Program Studi Informatika, Universitas Pertiwi, ²Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Nusa Mandiri, ³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pertiwi, ⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam, ⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng
¹Jl. Ir. H. Juanda No. 133 Bekasi, ²Jl. Kramat Raya No. 18 Jakarta Pusat, ³Jl. Ir. H. Juanda No. 133 Bekasi, ⁴Jl. KH. Wahid Hasyim No. 28 Sempaja, ⁵Jl. Irian Jaya No.55, Jawa Timur
¹rian.ardianto@pertiwi.ac.id, ²muhammad.ilham.ps@gmail.com, ³widya.lelisa@pertiwi.ac.id, ⁴euiskusumarini211@gmail.com, ⁵emyyunita88@gmail.com

Abstrak

Quizizz merupakan suatu software yang berisi materi pendidikan yang disajikan dalam bentuk pembelajaran terintegrasi untuk melatih kreativitas dan meningkatkan kecerdasan siswa. Penggunaan metode Media System Dependency (MSD) dan Technology Acceptance Model (TAM) bertujuan untuk mengetahui model kerangka kerja dan domain spesifik pada keterlibatan teknologi siswa dalam konteks quizizz. Faktor yang cenderung tetap menggunakan quizizz dipengaruhi oleh persepsi tentang cenderungunya kemudahan atau kesulitan dalam belajar menggunakan quizizz sesuai dengan pengalaman belajar sebelumnya. Faktor lain yang mempengaruhi kondisi ini adalah sikap penerimaan atau penolakan ketika mendapatkan dampak dari penggunaan quizizz, jika dampaknya positif, maka dukungan orang tua terhadap siswa cenderung tetap menggunakan quizizz. Sikap publik terhadap penggunaan quizizz akan menjadi bentuk penerimaan jika dianggap quizizz mudah dimengerti. Berdasarkan hasil analisis dan penelitian, disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi siswa untuk menggunakan quizizz adalah ketika sistem itu mudah dipelajari, fleksibel, mudah digunakan, dan memberikan metode pembelajaran yang unik.

Kata kunci: *Evaluasi Pembelajaran, Quizizz, Media System Dependency (MSD) dan Technology Acceptance Model (TAM).*

Abstract

Quizizz is a software that contains educational materials that are presented in the form of integrated learning to train creativity and improve students' intelligence. The use of the Media System Dependency (MSD) and Technology Acceptance Model (TAM) methods aims to determine the specific framework and domain model on student technology involvement in the context of quizizz. Factors that tend to continue to use quizizz are influenced by perceptions about the ease or difficulty in learning to use quizizz in accordance with previous learning experiences. Another factor that affects this condition is the attitude of acceptance or rejection when getting the impact of using quizizz. If the impact is positive, then parental support for students tends to continue to use quizizz. The public's attitude towards the use of quizizz will be a form of acceptance if it is considered that quizizz is easy to understand. Based on the results of analysis and research, it is concluded that the factors that influence students to use quizizz are when the system is easy to learn, flexible, easy to use, and provides unique learning methods.

Keywords: *Learning Evaluation, Quizizz, Media System Dependency (MSD) dan Technology Acceptance Model (TAM).*

PENDAHULUAN

Survei *Political and Economic Risk Consultant* (PERC), kualitas pendidikan Indonesia berada di bawah Vietnam di urutan ke-12 dari 12 negara Asia. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* (2000), Indonesia mempunyai daya saing yang rendah, hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Kualitas pendidikan Indonesia yang rendah itu juga terlihat pada data Balitbang (2003), bahwa dari 146.052 sekolah dasar di Indonesia ternyata hanya 8 sekolah saja yang mendapatkan pengakuan global dalam kategori *The Primary Years Program* (PYP), dari 20.918 Sekolah Menengah Pertama di Indonesia ternyata juga hanya 8 sekolah yang mendapatkan pengakuan global dalam kategori *The Middle Years Program* (MYP) dan 8.036 Sekolah Menengah Atas ternyata hanya 7 sekolah saja yang menerima pengakuan dunia dalam kategori *The Diploma Program* (DP) [1].

Salah satu sebab rendahnya pendidikan di Indonesia merupakan belum efektifnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran selama ini masih berorientasi terhadap penguasaan teori serta hafalan dalam semua bidang studi yang menyebabkan kemampuan belajar siswa menjadi terhambat. Metode pembelajaran yang terlalu berorientasi pada pendidik cenderung mengabaikan hak-hak yang menyenangkan, mengasyikkan, serta mencerdaskan menjadi kurang optimal [2][3].

Metode evaluasi pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi quizizz dapat mengoptimalkan penguasaan materi dalam sistem belajar. Dapat meningkatkan kinerja siswa yang dilihat pada data statistik yang diperoleh aplikasi quizizz, pendidik akan terbantu dengan pemanfaatan aplikasi quizizz dalam melakukan evaluasi serta dapat fokus menuntun konsentrasi belajar siswa [4].

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan pada penelitian ini, maka menarik untuk kita mengetahui individu siswa dapat menerima, menolak, menghindari setiap kecenderungan yang menjadi pelaksanaan pembelajaran, bagaimana meningkatkan kemampuan belajar bagi siswa melalui pemanfaatan aplikasi quizizz. Quizizz merupakan suatu *software* yang berisi materi pendidikan yang disajikan dalam bentuk pembelajaran terintegrasi untuk melatih kreativitas dan meningkatkan kecerdasan siswa. Melalui quizizz ini diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, memaksimalkan perkembangan kemampuan akademik siswa, serta peran penting dalam mengukur tingkat konsentrasi belajar siswa, dengan menjadikan evaluasi pembelajaran pada aplikasi quizizz dapat digunakan secara optimal [5].

Penelitian ini menggunakan dua metode, metode *Media System Dependency* (MSD) dan *Technology Acceptance Model* (TAM), untuk mengetahui model kerangka kerja dan domain spesifik pada keterlibatan teknologi siswa dalam konteks quizizz.

Metode *Media System Dependency* (MSD) berdasarkan literatur sosiologis klasik menyarankan bahwa pembelajaran tentang media dan *audiens* mereka harus dipertimbangkan dalam pengaturan sistem sosial yang lebih besar. Terdapat tiga hubungan yang harus dipertimbangkan: masyarakat dengan media, masyarakat dan *audiens*, serta media dan *audiens* [6][7][8]. Definisi dan hubungan media baru dapat mencapai konsentrasi belajar di antara para siswa, karena pendekatan berkomunikasi berubah menjadi komunitas virtual dan lingkungan belajar mereka yang fleksibel dapat dilakukan dimanapun dengan terkoneksi langsung dengan internet. Oleh karena itu, untuk membahas ketergantungan media dalam konteks media baru, ada tiga poin penting : 1) harapan individu, 2) lingkungan sosial, dan 3) lingkungan teknologi.

Teori lain yang diperkenalkan dan dilakukan penerapan pada penelitian ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), yang telah terbukti sebagai skala yang valid untuk memprediksi bagaimana penerimaan pengguna terhadap jenis teknologi tertentu dirumuskan. TAM memverifikasi bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan diidentifikasi sebagai faktor utama bagi niat perilaku individu untuk menggunakan sistem informasi. TAM telah

menjadi salah satu model yang paling banyak digunakan dan divalidasi secara empiris dalam penelitian sistem informasi [9][10]. Telah diterapkan pada berbagai teknologi dan telah diuji dalam berbagai konteks. Dengan demikian, definisi penerimaan teknologi dapat disesuaikan dengan berbagai konteks dalam penelitian ini, diusulkan bahwa kegunaan pembelajaran berbasis *game* adalah fitur dengan fleksibilitas dan hiburan, yang pertama merujuk pada peserta didik dapat memanfaatkan waktu yang terfragmentasi dengan baik, sedangkan yang kedua mengacu pada pengaturan fitur yang dapat dinikmati oleh para siswa, sehingga dapat lebih berkonsentrasi pada materi pembelajaran dan bisa mencerna teori belajar dengan maksimal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian diperlukan adanya susunan kerangka kerja yang jelas dalam melakukan Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Evaluasi Pembelajaran dengan Metode Media System Dependency dan Technology Acceptance Model. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja

Dari kerangka kerja yang dilakukan didapat dugaan sementara (*hipotesis*) dari penelitian ini, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Harapan Individu dan Penerimaan Teknologi (*Individual Expectation And Technology Acceptance*)

Kegunaan biasanya didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya [11]. TAM tradisional, dihipotesiskan bahwa evaluasi kegunaannya memiliki korelasi yang signifikan dengan niat individu untuk menggunakan teknologi. Studi saat ini, kegunaan ditentukan dengan pengaturan pembelajaran dan didefinisikan sebagai

kegunaan pembelajaran yang terpecah-pecah dan kegunaan pembelajaran yang terintegrasi. Siswa yang menggunakan perangkat seluler untuk melakukan kegiatan belajar biasanya tampak lebih fleksibel dibandingkan dalam fenomena otentik, sehingga harapan mereka akan penguasaan pengetahuan mungkin lebih terarah dan individual, yang dapat memperkuat keterlibatan teknologi peserta didik, selain itu dari perspektif inovasi, suasana fitur baru diterapkan dapat secara signifikan memicu perilaku inovatif siswa, dan pelajar dengan inovasi nampaknya mencari informasi dari teknologi dan terlibat dalam menggunakannya [12]. Oleh karena itu, dapat dihipotesiskan bahwa:

H1a. Kegunaan pembelajaran terfragmentasi

berhubungan positif keterlibatan teknologi peserta didik dengan quizizz.

H1b.Kegunaan pembelajaran *infotainment* berhubungan positif untuk keterlibatan teknologi peserta didik dengan quizizz.

2. Lingkungan Sosial Dan Keterikatan Teknologi (*Social Environment And Technology Engagement*)

Keterlibatan teknologi sebagian besar dipengaruhi oleh variabel eksternal, dan menurut teori ketergantungan media, jejaring sosial, seperti dukungan eksternal, merupakan faktor penting bagi keterlibatan siswa dalam teknologi. Pembelajaran terintegrasi di mana-mana, lingkungan sosial pada dasarnya dikategorikan menjadi dukungan binaan dari orang tua dan lingkungan teman sebaya, karena dalam konteks di mana-mana orang tua dari pada guru dapat mengambil peran lebih sebagai pengawas, dan teman sebaya berkomunikasi dalam komunitas virtual. Dari perspektif pengaturan pengawasan, peneliti telah berusaha untuk mengetahui bagaimana gaya dan aturan penggunaan media pengasuhan mempengaruhi anak-anak dan remaja [13]. Kepercayaan orang tua secara bertahap menjadi faktor penting yang mempengaruhi quizizz, dan pandangan orang tua dan dukungan pada teknologi informasi telah secara luas mempengaruhi penerapan quizizz. Membahas dari perspektif konteks pendidikan, penelitian tentang integrasi teknologi informasi secara tradisional menganggap lingkungan rumah sebagai dasar

untuk memperluas kegiatan sekolah di luar ruang kelas [14].

Pembinaan sejawat dianggap sebagai faktor ekstrinsik penting untuk memprediksi keterlibatan teknologi peserta didik dalam konteks pemanfaatan quizizz. Evaluasi pembelajaran quizizz benar-benar dilakukan dalam komunitas virtual dalam penelitian saat ini, karena dalam metode pembelajaran, frekuensi interaksi pengguna menentukan tingkat dinamika dan vitalitas untuk kelompok para siswa. Kelompok didirikan oleh peserta didik yang memiliki harapan yang sama dan khusus, dan siswa yang berada di kelas yang sama mungkin akan menjadi badan terbesar dari kelompok siswa. Mereka dapat mengunggah atau mengunduh *file digital* dalam fitur quizizz dengan orang-orang yang tertarik. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya dapat berbagi informasi dengan anggota, tetapi juga mendukung pembangunan pengetahuan dalam komunitas virtual yang diatur sendiri [15]. Dengan demikian disarankan bahwa dukungan dari jaringan sosial teman sekelas berkontribusi terhadap penerimaan peserta didik terhadap komunitas virtual yang terorganisir secara mandiri.

Oleh karena itu, hipotesis berikut adalah:

H2a.Keterikatan rekan memiliki hubungan positif dengan teknologi.

H2b.Keterkaitan dukungan orang tua memprediksi teknologi secara positif. Kemudahan Penggunaan Sebagai Moderator (*Ease Of Use As A Moderator*) Survei ini, kemudahan penggunaan dipilih sebagai

moderator vital alih-alih anteseden, karena perangkat dan aplikasi seluler saat ini hampir dipasang (*instal*) dengan antarmuka dan manipulasi yang ramah pengguna, sehingga kemudahan penggunaan mungkin bukan faktor yang diputuskan untuk teknologi tetapi masih mungkin ada efek moderasi. Persepsi kemudahan penggunaan merupakan faktor penting untuk niat perilaku dalam model penerimaan teknologi konvensional. Ini didefinisikan sebagai "sejauh mana upaya seseorang percaya bahwa akan bebas menggunakan dari sistem tertentu" [16]. TAM berspekulasi bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh langsung pada niat perilaku.

Namun, itu tidak mendapatkan konsistensi karena beberapa penelitian dan studi tidak mengkonfirmasi efek langsung dari kemudahan penggunaan pada niat perilaku dan penggunaan teknologi aktual [17], terutama karena kemudahan penggunaan relatif ditampilkan dengan stabilitas dibandingkan dengan kegunaan sebagai konsep pengembangan teknologi, dan pengguna berusaha untuk lebih fokus pada faktor-faktor yang pernah dikembangkan daripada sifat stabil. Namun, setelah stabilitas yang diabaikan diubah, kebiasaan tetap dan kebiasaan pengguna akan diserang. Dengan demikian, penelitian ini mengusulkan bahwa kemudahan penggunaan dapat menjadi moderator daripada anteseden dalam pengaturan pembelajaran berbasis *game* di mana-mana, dan kesimpulan di atas mengarah

pada hipotesis berikut:

H3a. Kemudahan penggunaan pembelajaran terfragmentasi positif moderat dan keterlibatan teknologi.

H3b. Kemudahan penggunaan pembelajaran infotainment positif sedang dan keterlibatan teknologi.

H3c. Kemudahan penggunaan rekan sebaya positif sedang dan keterlibatan teknologi.

H3d. Kemudahan penggunaan dukungan orang tua positif sedang dan keterlibatan teknologi.

Model Penelitian

Sintesis hipotesis di atas, model yang diusulkan ditunjukkan pada Gambar 2 memprediksi mekanisme penggerak keterlibatan teknologi siswa dalam konteks *quizizz*.

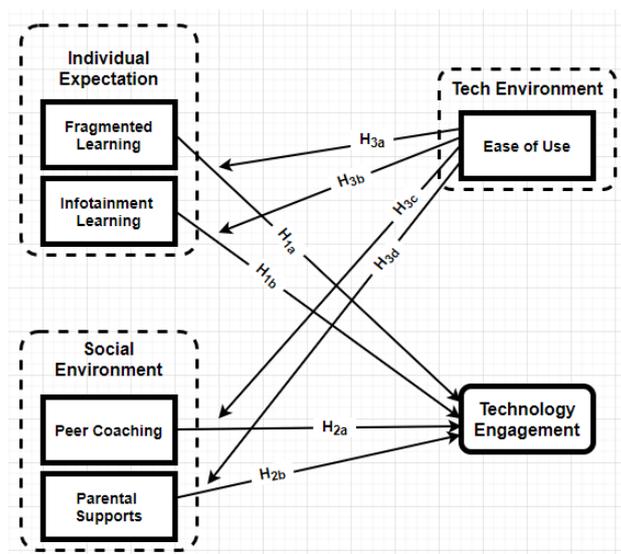
Domain ekspektasi individu termasuk pembelajaran terfragmentasi dan pembelajaran terintegrasi melalui pemanfaatan *quizizz* yang diusulkan secara positif terkait dengan keterlibatan teknologi, dan domain lingkungan sosial termasuk pelatihan rekan dan dukungan orang tua keduanya dihipotesiskan sebagai prediktor keterlibatan teknologi, kemudahan penggunaan, dihipotesiskan sebagai moderator antara anteseden kedepan dan keturunan.

Populasi dan Instrumen

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis serta mendeskripsikan data tentang penerimaan teknologi aplikasi pembelajaran *quizizz* berdasarkan *Media*

System Dependency (MSD) dan *Technology Acceptance Model* (TAM) di Sekolah Menengah Pertama Al Azhar 1 dengan unsur-unsur pokok yang ditemukan sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan ruang lingkup. Penelitian ini merupakan penelitian survei karena dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data pokok. Adapun unit analisis yang diteliti adalah pengguna sesungguhnya aplikasi quizizz. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner yang diadopsi dari penelitian terdahulu. Kuesioner untuk variabel harapan individu (*individual expectation*), lingkungan sosial (*social environment*), dan kemudahan pengguna (*ease of use*) diukur dengan menggunakan 20 item pernyataan pada Tabel 1. Keseluruhan Item Pernyataan. Adapun metode dalam mengumpulkan data penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode

penyebaran kuesioner mengenai penerimaan teknologi yang diberikan langsung kepada para responden atau siswa yang menggunakan aplikasi quizizz. Sebanyak 100 siswa (berusia 12-15 tahun) dari berbagai tingkatan kelas berbeda, yang semuanya telah melakukan pembelajaran secara terintegrasi melalui aplikasi quizizz, ikut berpartisipasi dalam penelitian, dan prosedur penelitian ini menggunakan pengukuran kuantitatif dan kualitatif. Sampel demografi yang ditunjukkan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa peserta relatif representatif. Bertujuan untuk menjamin kualitas kuesioner, para peserta diminta untuk mengisi kuesioner secara anonim dan beberapa hadiah ditawarkan sebagai imbalan untuk memastikan bahwa semua peserta secara serius memperlakukan survei.



Gambar 2. Model Keterlibatan Teknologi yang Diusulkan

Tabel 1. Keseluruhan Item Pernyataan

<i>Indikator</i>	<i>Scales</i>	<i>Items</i>
FL	<i>Fragment Learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran menggunakan Quiziz memudahkan penggunaan dalam pembelajaran 2. Pembelajaran menggunakan Quiziz lebih efisien (mudah dimengerti) dalam pembelajaran 3. Pembelajaran menggunakan Quiziz bisa meningkatkan ketertarikan dalam pembelajaran 4. Secara keseluruhan pembelajaran menggunakan Quiziz cocok dengan cara belajar saya
IL	<i>Infotainment Learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran menggunakan Quiziz meningkatkan efektifitas (lebih mudah dicerna) dalam belajar 2. Pembelajaran menggunakan Quiziz meningkatkan produktifitas (lebih tertarik dalam belajar) dalam belajar 3. Saya ingin merekomendasikan pembelajaran menggunakan Quiziz untuk pembelajaran lainnya 4. Secara keseluruhan saya merasa sangat bermanfaat menggunakan Quiziz untuk belajar
PC	<i>Peer Coaching</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teman saya sering kali membantu saya dalam penggunaan Quiziz 2. Bantuan teman saya sangat membantu dalam penggunaan Quiziz 3. Saya biasanya mendiskusikan pembelajaran yang menggunakan aplikasi Quiziz
PS	<i>Parental Support</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya sering mendapat bantuan orang tua ketika belajar menggunakan Quiziz atau aplikasi pembelajaran lainnya di rumah 2. Bantuan dari orang tua ketika belajar menggunakan Quiziz atau aplikasi pembelajaran sangat membantu saya 3. Secara keseluruhan bantuan orang tua sangat membantu meningkatkan minat belajar saya
EU	<i>Ease of Use</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat mudah mengakses Quiziz 2. Hanya membutuhkan waktu yang singkat dalam penggunaan Quiziz 3. Sangat mudah mencari informasin dan belajar menggunakan Quiziz
TE	<i>Technology Engagement</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran menggunakan Quiziz membuat pelajaran jadi MENARIK 2. Pembelajaran menggunakan Quiziz membuat pelajaran jadi MENYENANGKAN 3. Pembelajaran menggunakan Quiziz sangat MEMBANTU saya untuk belajar

Kuesioner dibangun pada skala lima poin mulai dari: 1) sangat tidak setuju, 2) tidak setuju, 3) biasa saja, 4) setuju, 5) sangat setuju, yang terdiri dari 20 item pertanyaan yang termasuk dalam 6 variabel, meskipun skala yang dilaporkan sendiri merupakan pengukuran yang relatif subjektif, mereka cocok untuk mengeksplorasi ideologi dan tatanan mental peserta didik. Skala pembelajaran terfragmentasi, pembelajaran

pada aplikasi quizizz, kemudahan penggunaan dan keterlibatan teknologi telah dimodifikasi dan dikembangkan oleh penelitian sebelumnya [18]. Hasil persentase masing-masing digunakan untuk menguji manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan dan persepsi pembelajaran, yang dapat disesuaikan dengan konteks quizizz. Indeks reliabilitas internal dan nilai alpha cukup untuk tiga sub-skala pertama, 0,82, 0,71, dan 0,68, dan untuk

seluruh skala, 0,81, yang menunjukkan keandalan yang baik dalam konsistensi internal. Pelatihan sebaya dan dukungan orang tua yang dikembangkan oleh penelitian Stichter *et al.* [19], diadopsi untuk mengukur pengaruh lingkungan sosial terhadap sikap keterlibatan teknologi. Indeks kesesuaian model struktural termasuk RMSEA 0,058, 2 / df 1,82, GFI 0,87, NFI 0,94, dan CFI 0,97, menunjukkan bahwa model struktural memiliki kesesuaian model yang dapat diterima.

Analisis Data

SPSS 16.0 digunakan untuk melakukan pengukuran data yang dikumpulkan. Pemeriksaan model yang diusulkan termasuk

uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis deskriptif.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan kelayakan item dalam daftar pernyataan dalam mendefinisikan variabel. Uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dari *Pearson*, yaitu untuk mengkorelasikan skor setiap item pertanyaan dengan skor total dari kategori pernyataan. Suatu data dapat dikatakan valid jika nilai Koefisien Korelasi lebih besar dari nilai r-tabel [20]. Nilai r-tabel yang diperoleh berdasarkan hasil perhitungan dengan tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,197. Berikut adalah hasil perhitungan uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS:

Tabel 2. Sampel Demografi

	N	Presentase
Jenis Kelamin		
Laki-laki	38	38%
Perempuan	62	62%
Umur		
12	13	13%
13	36	36%
14	47	47%
15	4	4%
Kelas		
7	13	13%
8	14	14%
9	73	73%
Waktu Online Perminggu		
0	0	0%
0-2 Jam	9	9%
2-4 Jam	21	21%
4-6 Jam	18	18%
Lebih dari 6 Jam	52	52%

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Indikator	Koefisien Korelasi	Nilai r-tabel	Informasi
FL1	0.541	0.197	Valid
FL2	0.633	0.197	Valid
FL3	0.676	0.197	Valid
FL4	0.565	0.197	Valid
IL1	0.509	0.197	Valid
IL2	0.696	0.197	Valid
IL3	0.530	0.197	Valid
IL4	0.662	0.197	Valid
PC1	0.153	0.197	Tidak Valid
PC2	0.315	0.197	Valid
PC3	0.169	0.197	Tidak Valid
PS1	0.408	0.197	Valid
PS2	0.430	0.197	Valid
PS3	0.379	0.197	Valid
EU1	0.502	0.197	Valid
EU2	0.384	0.197	Valid
EU3	0.524	0.197	Valid
TE1	0.792	0.197	Valid
TE2	0.795	0.197	Valid
TE3	0.771	0.197	Valid

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Indikator	Cronbach's Alpha	Minimal nilai Cronbach's Alpha	Informasi
FL1	0.889	0.7	Reliabel
FL2	0.886	0.7	Reliabel
FL3	0.885	0.7	Reliabel
FL4	0.888	0.7	Reliabel
IL1	0.890	0.7	Reliabel
IL2	0.884	0.7	Reliabel
IL3	0.889	0.7	Reliabel
IL4	0.885	0.7	Reliabel
PC1	0.899	0.7	Reliabel
PC2	0.895	0.7	Reliabel
PC3	0.898	0.7	Reliabel
PS1	0.893	0.7	Reliabel
PS2	0.892	0.7	Reliabel
PS3	0.895	0.7	Reliabel
EU1	0.890	0.7	Reliabel
EU2	0.893	0.7	Reliabel
EU3	0.889	0.7	Reliabel
TE1	0.880	0.7	Reliabel
TE2	0.880	0.7	Reliabel
TE3	0.882	0.7	Reliabel

Pada Tabel 3, diketahui bahwa ada 2 item kuesioner yang tidak valid terlihat pada indikator pertanyaan *peer coaching* 1 dan 3 karenanya kuesioner pun dihapus, kemudian

pengolahan data dilakukan dengan 18 kuesioner dibagi menjadi 6 variabel.

2. Uji Reliabilitas

Penelitian ini juga melakukan uji

reliabilitas untuk mengetahui apakah 6 variabel penelitian yang digunakan memiliki alat ukur yang dapat diandalkan untuk semua responden. Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung nilai *Alpha Cronbach*.

Hasil perhitungan uji reliabilitas 6 variabel memiliki nilai 0,880 - 0,899. Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil uji reliabilitas yang dilakukan pada setiap variabel penelitian memiliki hasil keseluruhan yang dapat diandalkan karena memiliki nilai koefisien *Alpha Cronbach* lebih dari 0,7 [21]. Hasil uji reliabilitas rentang nilai *Cronbach's Alpha* dari 0,880 - 0,899. Dengan hasil ini, semua variabel ini dapat digunakan dalam proses selanjutnya.

3. Analisis Deskriptif

Mengetahui tanggapan responden mengenai pernyataan di semua variabel yang diminta dalam penelitian ini, analisis deskriptif dilakukan untuk 6 variabel penelitian yang digunakan. Rata-rata dan standar deviasi dari setiap variabel dihitung untuk menentukan respon terhadap pernyataan pada semua variabel. Berdasarkan Tabel 5 nilai rata-rata terletak pada interval $3,6 \leq x \leq 3,9$ pada tingkat keyakinan 95% hasil pengamatan menunjukkan bahwa responden rata-rata setuju dengan pernyataan di semua variabel sementara dan semua variabel standar deviasi memiliki nilai lebih rendah dari rata-rata.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif

Indikator	N	Mean	Std. Deviaton
FL1	100	4.09	0.66
FL2	100	3.78	0.73
FL3	100	4.19	0.77
FL4	100	3.79	0.70
IL1	100	3.82	0.70
IL2	100	3.97	0.83
IL3	100	3.77	0.77
IL4	100	3.86	0.73
PC1	100	3.56	0.76
PC2	100	3.75	0.77
PC3	100	3.54	0.77
PS1	100	2.55	0.86
PS2	100	2.89	0.97
PS3	100	3.21	1.07
EU1	100	4.04	0.72
EU2	100	3.94	0.83
EU3	100	3.77	0.78
TE1	100	4	0.89
TE2	100	4.05	0.90
TE3	100	3.92	0.77

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang dibuat berdasarkan model konseptual penelitian ditolak atau diterima. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah melihat nilai koefisien jalur yang dihasilkan melalui proses Gambar 3 pada model struktural. Hipotesis dapat diterima jika memiliki nilai faktor pembebanan positif dan memiliki nilai t-statistik yang lebih besar dari nilai t-tabel.

Dari Tabel 6, diketahui bahwa uji hipotesis memperoleh 8 hipotesis, setelah menganalisis data, dari 8 hipotesis yang diajukan dalam model evaluasi Quizizz, 5 hipotesis diterima dan 3 ditolak.

Berdasarkan Tabel 6, 5 hipotesis diterima, yaitu hipotesis tentang pengaruh variabel *technology engagement* yang dirasakan terhadap keterlibatan layanan teknologi pengguna yang dirasakan. Keterlibatan pengguna yang dirasakan secara signifikan dipengaruhi oleh manfaat yang dirasakan.

Hasil bukti hipotesis pada analisis hubungan antar variabel (Tabel 6) menunjukkan temuan penelitian ini di mana persepsi *ease of use* (kenyamanan pengguna) berkaitan dengan ketersediaan layanan yang dirasakan oleh pengguna. Dalam penggunaan Quizizz, ketersediaan layanan dirasakan oleh pengguna tidak mempengaruhi kegunaan dirasakan oleh pengguna pada variabel

parental support (dukungan orang tua) dan *peer coaching* (pembinaan teman sebaya). Hasil ini menunjukkan hal yang sama dengan penelitian [22]. Hipotesis berikutnya yang menghasilkan hasil positif dan berpengaruh adalah persepsi *fragmented learning* (pembelajaran yang terfragmentasi) pengguna yang memiliki pengaruh terhadap persepsi *technology engagement* (keterlibatan teknologi) terhadap penggunaan teknologi. Temuan ini menunjukkan bahwa untuk pengguna Quizizz, persepsi *fragmented learning* –(pembelajaran yang terfragmentasi) memiliki pengaruh signifikan pada *technology engagement* (keterlibatan teknologi) untuk terus menggunakan Quizizz. Hal ini sejalan dengan temuan [22][23][24][25] yang menunjukkan bahwa persepsi pembelajaran yang terfragmentasi memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan teknologi untuk terus menggunakan sistem baru.

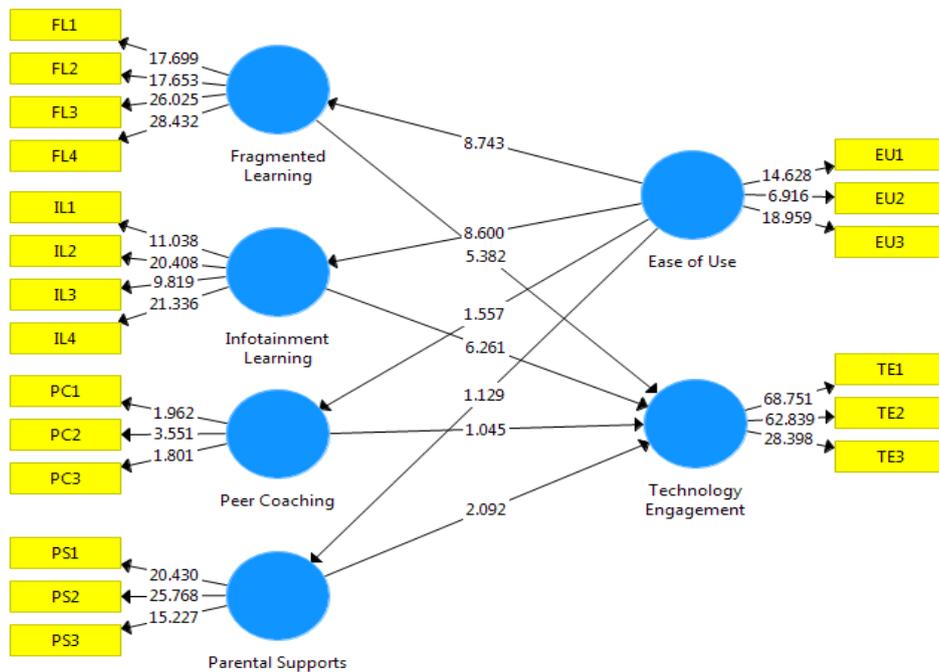
Temuan selanjutnya dari penelitian ini adalah variabel *ease of use* (kenyamanan pengguna) untuk digunakan. Ketika dikaitkan dengan *fragmented learning* (pembelajaran yang terfragmentasi), dan *infotainment learning* (pembelajaran yang menghibur), variabel ini menghasilkan hasil yang sama di mana uji hipotesis berdampak pada keterlibatan layanan teknologi pengguna untuk digunakan. Ini menunjukkan bahwa untuk saat ini pengguna berpikir bahwa pembelajaran yang unik tidak membosankan untuk digunakan pada penggunaan Quizizz menjadi

pertimbangan utama untuk variabel-variabel ini. Keterlibatan teknologi untuk menggunakan yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan Quizizz hanya dipengaruhi

oleh pembinaan teman sebaya karena tidak adanya tolak ukur IQ pengguna terhadap penggunaan teknologi.

Tabel 6. Uji Hipotesis (SmartPLS V.3.2.8)

Variabel	T-Statistik	T-Tabel	Uji Hipotesis
<i>Ease of Use - Fragment Learning</i>	8.743	1.665	Ease of Use Mempengaruhi Fragment Learning
<i>Ease of Use - Infotainment Learning</i>	8.600	1.665	Ease of Use Mempengaruhi Infotainment Learning
<i>Ease of Use - Parental Support</i>	1.129	1.665	Ease of Use Tidak Mempengaruhi Parental Support
<i>Ease of Use - Peer Coaching</i>	1.557	1.665	Ease of Use Tidak Mempengaruhi Peer Coaching
<i>Fragment Learning - Technology Engagement</i>	5.382	1.665	Fragment Learning Mempengaruhi Technology Engagement
<i>Infotainment Learning - Technology Engagement</i>	6.261	1.665	Infotainment Learning Mempengaruhi Technology Engagement
<i>Parental Support - Technology Engagement</i>	2.092	1.665	Parental Support Mempengaruhi Technology Engagement
<i>Peer Coaching - Technology Engagement</i>	1.045	1.665	Peer Coaching Tidak Mempengaruhi Technology Engagement



Gambar 3. Bootstrapping

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian, disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi siswa untuk menggunakan quizizz adalah ketika sistem itu mudah dipelajari, fleksibel, mudah digunakan, dan memberikan metode pembelajaran yang unik.

Kondisi ini juga perlu didukung dengan kemudahan pembelajaran secara kelompok siswa untuk pembinaan teman sebaya kapan saja dan di mana saja dengan teknologi komunitas. Dukungan orang tua untuk menggunakan quizizz juga mempertimbangkan apakah quizizz adalah teknologi yang terpercaya dan bermanfaat. Dukungan orang tua untuk menggunakan quizizz dipengaruhi oleh kepercayaan publik bahwa quizizz harus mudah digunakan dan bermanfaat secara keseluruhan.

Dukungannya lebih besar jika quizizz memiliki faktor teknologi yang mudah dipahami dan digunakan dan jika diperlukan oleh lingkungan atau organisasi siswa lainnya. Namun, pembinaan terhadap siswa belum muncul sebagai bentuk sikap atau perilaku untuk evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz secara teratur. Sikap atau perilaku teman sebaya yang cenderung tetap menggunakan quizizz dipengaruhi oleh persepsi tentang cenderungnya kemudahan atau kesulitan dalam belajar menggunakan quizizz sesuai dengan pengalaman belajar sebelumnya. Faktor lain yang mempengaruhi

kondisi ini adalah sikap penerimaan atau penolakan ketika mendapatkan dampak dari penggunaan quizizz, jika dampaknya positif, maka dukungan orang tua terhadap siswa cenderung tetap menggunakan quizizz. Sikap publik terhadap penggunaan quizizz akan menjadi bentuk penerimaan jika dianggap quizizz mudah dimengerti.

Komunitas pengguna pada akhirnya akan memiliki sikap atau perilaku yang cenderung tetap menggunakan quizizz yang tidak dipengaruhi oleh persepsi atau pandangan yang berkaitan dengan persepsi dimana pengguna mendapat tekanan yang diberikan oleh metode pembelajaran, dukungan orang tua, atau kelompok sebaya untuk menggunakan Quizizz.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat memberikan dasar untuk penelitian di masa depan. Pertama, data dikumpulkan melalui kuesioner yang dikelola sendiri, dan oleh karena itu tidak ada kontrol siapa yang benar-benar mengisi kuesioner. Hal ini memungkinkan tanggapan responden menjadi bias.

Pernyataan lain adalah tentang distribusi tingkatan kelompok responden yang belum secara spesifik diidentifikasi memiliki kebutuhan untuk evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz. Studi ini hanya berfokus pada analisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat siswa. Penelitian lebih lanjut tentang adopsi pembelajaran perlu dilakukan untuk memberikan analisis adopsi evaluasi belajar yang terintegrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. S. L. Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *J. Din. Pendidik.*, vol. 12, no. 1, p. 29, 2019, doi: 10.33541/jdp.v12i1.1028.
- [2] H. Sigurdsson Houghton, B., McNutt, S., Rymer, H. y Stix, J and F. M. Wedge, "How to Write Really Good Articles for Premier Academic Journals," *Encycl. volcanoes.*, vol. 3, p. 662, 2000.
- [3] I. Setiawati, P. T. B. Hadiprajitno, and M. N. Ardiansah, "Perspektif Model TAM Dalam Adaptasi Pembelajaran Akuntansi Melalui E-Learning Selama Pandemi COVID-19," *J. Akunt. Bisnis*, vol. 19, no. 1, p. 36, 2021, doi: 10.24167/jab.v19i1.3471.
- [4] Suryana, "Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan," *Edukasi*, vol. 2, no. 1, 2017.
- [5] S. Y. mei, S. Y. Ju, and Z. Adam, "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom," *Eur. J. Soc. Sci. Educ. Res.*, vol. 12, no. 1, p. 208, 2018, doi: 10.26417/ejser.v12i1.p208-212.
- [6] G. M. Broad, S. J. Ball-Rokeach, K. Ognyanova, B. Stokes, T. Picasso, and G. Villanueva, "Understanding Communication Ecologies to Bridge Communication Research and Community Action," *J. Appl. Commun. Res.*, vol. 41, no. 4, pp. 325–345, 2013, doi: 10.1080/00909882.2013.844848.
- [7] X. Zhang and Z. J. Zhong, "Extending media system dependency theory to informational media use and environmentalism: A cross-national study," *Telemat. Informatics*, vol. 50, p. 101378, 2020, doi: 10.1016/j.tele.2020.101378.
- [8] N. W. M. Nawawi, S. A. Alsagoff, M. N. Osman, and Z. Abdullah, "New Media Use Among Youth in Malaysia: a Media Dependency Theory Perspective.," *PalArch's J. Archaeol. Egypt/Egyptology*, vol. 17, no. 9, pp. 836–851, 2020, [Online]. Available: <http://library.xu.edu.ph:2048/login?url=http%3A%2F%2Fsearch.ebscohost.com%2Flogin.aspx%3Fdirect%3Dtrue%26db%3Da9h%26AN%3D147767422%26site%3Dehost-live%26scope%3Dsite>
- [9] A. B. Mustafa, N. H. Harun, and M. Z. Endin, "Understanding e-book acceptance through Technology Acceptance Model (TAM Model)," *2014 2nd Int. Conf. Inf. Commun. Technol. ICoICT 2014*, pp. 122–126, 2014, doi: 10.1109/ICoICT.2014.6914052.
- [10] S. A. Paudi, R. Takdir, M. R. Arif, and Kaluku, "Penerapan Metode TAM Dalam Analisis E-Learning," *Diffusion*, vol. 1, no. 2, pp. 131–141, 2021.
- [11] F. D. Davis, "Perceived usefulness,

- perceived ease of use, and user acceptance of information technology,” *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 13, no. 3, pp. 319–339, 1989, doi: 10.2307/249008.
- [12] E. M. Zhang, “Understanding the Acceptance of Mobile SMS Advertising among Young Chinese Consumers,” *Psychol. Mark.*, vol. 30, no. 6, pp. 461–469, 2010, doi: 10.1002/mar.
- [13] M. Valcke, S. Bonte, B. De Wever, and I. Rots, “Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children,” *Comput. Educ.*, vol. 55, no. 2, pp. 454–464, 2010, doi: 10.1016/j.compedu.2010.02.009.
- [14] L. Kerawalla and C. Crook, “Children’s computer use at home and at school: Context and continuity,” *Br. Educ. Res. J.*, vol. 28, no. 6, pp. 751–771, 2002, doi: 10.1080/0141192022000019044.
- [15] G. Ritzer and N. Jurgenson, “Production, Consumption, Prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer,’” *J. Consum. Cult.*, vol. 10, no. 1, pp. 13–36, 2010, doi: 10.1177/1469540509354673.
- [16] A. Tarhini, K. Hone, and X. Liu, “Extending the TAM model to empirically investigate the students’ behavioural intention to use e-learning in developing countries,” *Proc. 2013 Sci. Inf. Conf. SAI 2013*, no. September 2015, pp. 732–737, 2013.
- [17] D. Gefen, D. Straub, and M.-C. Boudreau, “Structural Equation Modeling and Regression: Guidelines for Research Practice,” *Commun. Assoc. Inf. Syst.*, vol. 4, no. October, 2000, doi: 10.17705/1cais.00407.
- [18] C. C. Tsai, S. S. J. Lin, and M. J. Tsai, “Developing an Internet Attitude Scale for high school students,” *Comput. Educ.*, vol. 37, no. 1, pp. 41–51, 2001, doi: 10.1016/S0360-1315(01)00033-1.
- [19] D. T. Crowther and J. R. Cannon, “Professional Development Models Approaches,” no. 1996, 2014, [Online]. Available: www.nsta.org/permissions.
- [20] G. B. Wang, “Research on the measurement of knowledge sharing in Chinese Cultural context: Scale development and validity test,” *Proc. 2013 6th Int. Conf. Inf. Manag. Innov. Manag. Ind. Eng. ICIII 2013*, vol. 1, no. 2004, pp. 371–375, 2013, doi: 10.1109/ICIII.2013.6702951.
- [21] S.-J. Hong and K. Y. Tam, “Understanding the Adoption of Multipurpose Information Appliances: The Case of Mobile Data Services,” *Inf. Syst. Res.*, vol. 17, no. 2, pp. 162–179, 2006, doi: 10.1287/isre.1060.0088.
- [22] S. Yang, Y. Lu, S. Gupta, Y. Cao, and R. Zhang, “Mobile payment services adoption across time: An empirical study of the effects of behavioral beliefs, social influences, and personal traits,” *Comput. Human Behav.*, vol. 28, no. 1, pp. 129–142, 2012, doi:

- 10.1016/j.chb.2011.08.019.
- [23] A. N. Hidayanto, L. S. Hidayat, P. I. Sandhyaduhita, and P. W. Handayani, "Examining the relationship of payment system characteristics and behavioural intention in e-payment adoption: A case of Indonesia," *Int. J. Bus. Inf. Syst.*, vol. 19, no. 1, pp. 58–86, 2015, doi: 10.1504/IJBIS.2015.069065.
- [24] D. Riana, D. Puspitasari, A. N. Rais, A. Fauzi, D. Sandini, and A. N. Hidayanto, "Analysis of factors affecting intention to use information systems on the acquisition and classification of cervical cancer image," *J. Theor. Appl. Inf. Technol.*, vol. 96, no. 23, pp. 7712–7722, 2018.
- [25] X. Zhai, Y. Dong, and J. Yuan, "Investigating Learners' Technology Engagement - A Perspective from Ubiquitous Game-Based Learning in Smart Campus," *IEEE Access*, vol. 6, no. February, pp. 10279–10287, 2018, doi: 10.1109/ACCESS.2018.2805758.