

ANALISIS PENERIMAAN SISWA TERHADAP APLIKASI QUIZIZZ MENGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL DI SMK E ADI KARYA LINGGO SARI BAGANTI

Anisa Khairanti, Adlia Alfitriani, Satrio Junaidi

Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI, Sumatera Barat
anisakhairanti0368@gmail.com

Abstrak

Melihat permasalahan yang dipaparkan dalam penelitian ini, menarik bagi kita untuk mengetahui bahwa siswa secara individu dapat menerima, menolak dan menghindari setiap kecenderungan yang diterjemahkan ke dalam praktik pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* (PEOU) terhadap penerimaan aplikasi Quizizz di SMK E Adi Karya Linggo Sari Baganti. Penelitian ini menggunakan metode Model Penerimaan Teknologi untuk menemukan kerangka kerja dan pola domain khusus untuk keterlibatan teknologi siswa dalam konteks Quizizz. *Perceived ease of use* (PEOU) tidak berpengaruh signifikan terhadap penerimaan siswa dalam menggunakan Quizizz. Persepsi kegunaan (PU) tidak berpengaruh signifikan terhadap penerimaan siswa terhadap penggunaan Quizizz.

Kata kunci: Analisis, Penerimaan Siswa, Kuis, Metode, Model Penerimaan Teknologi.

Abstract

Looking at the problems presented in this study, it is interesting for us to know that individual students can accept, reject and avoid every tendency that translates into learning practices. The purpose of this study was to determine the effect of *perceived ease of use* (PEOU) on the acceptance of the Quizizz application at SMK E Adi Karya Linggo Sari Baganti. This research uses the Technology Acceptance Model method to find domain-specific frameworks and patterns for students' technology engagement in the context of Quizizz. *Perceived ease of use* (PEOU) has no significant effect on student acceptance of using Quizizz. *Perceived usability* (PU) has no significant effect on students' acceptance of using Quizizz.

Keywords: Analysis, Student Admission, Quizzes, Methods, Technology Acceptance Models.

PENDAHULUAN

Sebagai contoh penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat dilihat dari penggunaan, penggunaan software atau aplikasi pembelajaran. Contoh aplikasi pembelajaran berbasis teknologi adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah lingkungan belajar alternatif yang kreatif, inovatif dan menarik bagi siswa untuk lebih termotivasi dan memiliki hasil belajar yang lebih baik. Aplikasi Quizizz juga

dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Solikah, 2020). Metode penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dapat mengoptimalkan penguasaan materi pada sistem pembelajaran. Seperti yang terlihat pada data statistik yang diperoleh aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kinerja siswa, membantu pendidik dengan menggunakan aplikasi Quizizz saat melakukan penilaian dan fokus membimbing konsentrasi belajar

siswa (Asyur, 2017).

Penggunaan aplikasi Quizizz sudah dipraktikkan sejak pandemi, karena selama pandemi sistem pembelajaran dilakukan secara daring. Penggunaan aplikasi quizizz yang diterapkan oleh guru merupakan alat untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Beberapa masalah yang dialami siswa selama penggunaan aplikasi Quizizz terus berlanjut, Melihat permasalahan yang dipaparkan dalam penelitian ini, menarik bagi kita untuk mengetahui bagaimana siswa secara individu dapat menerima, menolak, dan menghindari setiap tren yang berubah menjadi praktik pembelajaran, dan bagaimana siswa dapat meningkatkan keterampilan belajarnya menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini bertujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar, memaksimalkan pengembangan kemampuan akademiknya, dan berperan penting dalam mengukur tingkat konsentrasi belajar siswa dengan membuat penilaian belajar pada aplikasi Quizizz, yang paling baik digunakan dengan Quizizz aplikasi.

Penerapan metode Model Penerimaan Teknologi telah terbukti menjadi skala yang valid untuk memperkirakan bagaimana penerimaan pengguna terhadap jenis teknologi tertentu dirumuskan. Model Penerimaan Teknologi menegaskan bahwa kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan diidentifikasi sebagai faktor kunci untuk

niat perilaku individu untuk menggunakan sistem informasi.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Metode survei adalah penelitian pada populasi besar dan kecil, tetapi data yang diteliti adalah data dari sampel dari populasi tersebut sehingga ditemukan kejadian relatif.[5] Dalam penelitian ini data dan informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner dilakukan dengan melakukan observasi untuk memperoleh informasi yang jelas tentang suatu masalah tertentu dalam suatu penelitian.

Penelitian dilakukan secara luas dan berusaha untuk menemukan hasil yang segera dapat digunakan untuk suatu tindakan yang bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan hal-hal yang melibatkan fakta yang fungsinya untuk merumuskan dan menjelaskan apa yang terjadi. Secara umum hasil yang dicapai adalah sebagai hasil dari penelitian ini, studi pendahuluan, pengembangan model dan hipotesis penelitian, pengumpulan dan pengolahan data, dan interpretasi analisis.

Ini 8pt digunakan dalam judul gambar. Gambar harus dikutip dan dikutip dalam teks.

A. Populasi dan Contoh

Tabel 1. SMK E Adi Karya Linggo Sari Baganti XI Kelas Jumlah Siswa

No	Kelas	Jumlah siswa
1	Mahasiswa Akuntansi XI	24 orang
2	Mahasiswa XI OTKP	26 orang
3	Siswa XI Multimedia	24 orang
4	Siswa XI BDP	23 orang
Total		97 Orang

Sumber Data : SMK E Administrasi Nama Karya Linggo Sari Baganti

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengambilan Sampel Total. Total Sampling adalah teknik pengambilan sampel Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Alasan menggunakan total sampling adalah jumlah populasi kurang dari 100 sehingga seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Jumlah sampel penelitian yang diperoleh menurut perhitungan di atas adalah 97 orang. Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan selama penelitian ini adalah 97 partisipan.

B. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

Objek dalam karya ini merupakan struktur yang mempengaruhi. Penerimaan Aplikasi oleh Siswa Ujian. Kemudahan penggunaan, penggunaan dan struktur penerimaan. Alat penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan adaptasi dari item kuesioner yang digunakan pada penelitian sebelumnya. Hal ini karena konstruk penelitian ini berasal dari teori TAM yang telah lama dikembangkan.

Untuk memastikan validitas konstruk validitas butir-butir konstruk penelitian, maka butir-butir angket disesuaikan. Penyusunan angket penelitian berdasarkan adaptasi butir-butir tersebut kemudian disesuaikan dengan tujuan penelitian. objek (sistem) atur menggunakan aplikasi quizizz.

Setelah bahan yang akan digunakan ditentukan, bahan yang akan digunakan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Item yang digunakan dalam angket berjumlah 15 item yang terdiri dari 3 struktur. Teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Urutan hasil penelitian didasarkan pada urutan/susunan yang logis untuk menyusun cerita. Isinya menunjukkan fakta/data dan tidak membahas hasil. Dapat menggunakan Tabel dan Gambar, tetapi tidak berulang kali menjelaskan data yang sama dalam gambar, tabel, dan teks. Anda dapat menggunakan subtitle untuk memperjelas deskripsi.

Pembahasan berupa penjelasan dasar, hubungan, dan generalisasi yang ditunjukkan oleh hasil. Penjelasan tersebut menjawab pertanyaan penelitian. Jika ada hasil yang meragukan, sampaikan secara objektif.

A. Analisis data

Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang indikator variabel penelitian. Pada analisis deskriptif, tanggapan responden terhadap setiap indikator akan dianalisis menurut rata-ratanya. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata jawaban responden per kapita.

Tabel 2. Hasil Tanggapan Peserta Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan PEOU

No	Ekspresi	%	Kategori
1	Aplikasi Quizizz mudah diakses	50.92	Cukup bagus
2	Belajar lebih efisien menggunakan aplikasi Quizizz	49.69	Cukup bagus
3	Saat menggunakan aplikasi Quizizz, ini memberikan banyak waktu untuk mengerjakan pertanyaan kuis.	76.49	Bagus
4	Pemberian skor di akhir tes dapat menunjukkan sejauh mana tingkat keahlian saya.	80.61	Bagus
5	Saya tidak kesulitan mengikuti tes.	41.44	Cukup bagus
Jumlah		59.83	Bagus

Disimpulkan bahwa ungkapan Perceived Ease of Use (PEOU) responden terhadap penerimaan aplikasi Quizizz memiliki respon yang sangat baik dengan rata-rata nilai persentase 59,83. Melihat hasil analisis deskriptif

pada tabel di atas, terlihat apakah peserta merasa puas dengan kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz, meskipun ada beberapa peserta yang kurang memahami penggunaan aplikasi Quizizz.

Tabel 3. Hasil Tanggapan Partisipan Terhadap Variabel Persepsi Kegunaan PD

No	Ekspresi	%	Kategori
1	Menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi untuk mengerjakan soal kuis	71,54	Bagus
2	Menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kemandirian belajar saya	52,57	Cukup bagus
3	Saya dapat menggunakan aplikasi Quizizz dengan baik	74,84	Bagus
4	Saya dapat melihat apakah tes saya benar atau salah	91,13	Sangat bagus
5	Saya menggunakan aplikasi Quizizz untuk belajar	42,47	Cukup bagus
Jumlah		66,51	Bagus

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan responden mengenai variabel Perceived Usefulness adalah sebagai berikut: (PU) merupakan respon yang baik dengan nilai persentase rata-rata 66,51. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel di atas dapat diketahui apakah responden merasa puas terhadap Perceived Usefulness. (PU) Agar penggunaan aplikasi Quizizz dapat digunakan dengan baik, siswa dapat lebih mudah mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru, karena penggunaan aplikasi Quizizz dapat dilakukan secara online dan melalui handphone.

B. Penerimaan Aplikasi Quizizz

Tingkat penerimaan aplikasi Quizizz berada pada respon sangat baik dengan rata-rata nilai persentase 57,63. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel di atas dapat diketahui apakah peserta puas dengan penggunaan aplikasi Quizizz, sehingga terlihat bahwa aplikasi Quizizz dapat digunakan

dengan baik melalui aplikasi Quizizz. Dengan adanya aplikasi ini, siswa lebih mudah mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru, Quiz dapat dilakukan secara online dan melalui handphone.

C. Persyaratan Analisis Data

Pengujian normalitas residual dengan Uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai uji statistik sebesar 0,076. nilai asimp. Nilai sig atau normalitas adalah 0,191. Artinya data berdistribusi normal karena nilai normalitas lebih besar dari alpha (0,191 > 0,05). Uji linieritas adalah uji untuk mengetahui apakah ada hubungan linier antara dua variabel. Ftable terlihat relatif terhadap df1 dan df2. Diperoleh dengan menggunakan rumus variabel df1 (bebas + terikat) dikurangi 1, maka df2 adalah banyaknya sampel. Kemudian F tabel dengan alpha = 0,05 menghasilkan Ftable sebesar 2,31, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel berdistribusi linier ($F_{hitung} > F_{tabel}$).

Tabel 4. Analisis Regresi Linear Berganda

Model abstrak		
model	R	R Square yang disesuaikan
	0,732	0,510
ANOVA		
model	F	Tanda tangan
	21.229	0.000
koefisien		
model	B	Tanda tangan
(Kontinu)	2.253	0,018
kemudahan	0,037	0,651
Menggunakan	0,102	0,332
Penerimaan	0,175	0,037

H jika kriteria uji sig > 0,050 diterima, tetapi H₀ ditolak jika sig ≤ 0,05. Dari tabel terlampir di atas terlihat bahwa indikator kemudahan persepsi mahasiswa memiliki nilai R = 0,732. Dengan kata lain, sedangkan kontribusi aplikasi Quizizz terhadap variabel kemudahan penggunaan, penggunaan dan penerimaan serta variabel penerimaan siswa sebesar 73,2%, dipengaruhi oleh variabel lain sebesar 26,8%.

SIMPULAN

Persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) tidak berpengaruh signifikan Penerimaan siswa dalam penggunaan aplikasi Ujian. Kegunaan yang dirasakan (PU) tidak berpengaruh signifikan Penerimaan siswa dalam penggunaan aplikasi Ujian. persepsi penerimaan dampak signifikan pada Penerimaan siswa dalam penggunaan aplikasi Ujian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Implementasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edirne; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2),

94—

100.https://doi.org/10.33650/edur eligia.v2i2.459.

- Paudi, R. Apresiasi, MR Arif dan Kaluku. 2021. Penerapan Metode TAM dalam Analisis E-Learning. *Jurnal Difusi*, vol. 1, tidak. 2 H. 131–141.
- riduwan (2018). *Rekayasa Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Santika, IGN, Sedana, G., Sila, M., Santika, IWE, Sujana, IG, Yanti, AAIEK, ... Marsadi, D. (2021). *Wujud Pancasila dalam Berbagai Dimensi Kehidupan*. Penerbit Lakeisha.
- Siregar, S. (2013). *Dilengkapi dengan Statistik Parametrik, perhitungan manual dan aplikasi SPSS Versi 17 untuk Riset Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujana, Nana. 2017. *Evaluasi Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- sugiyono (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Suhartatik, T. (2020). *Praktek Terbaik Pengaruh Media Quizizz Berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mendidik Siswa Berprestasi Nasional*. Buku Pakar Media Sukmana, O. (2003). *Dasar-dasar psikologi lingkungan*. Malang: UMM Press.

Anisa Khairanti, dkk. Analisis Penerimaan Mahasiswa Terhadap Aplikasi Quizzz...

Suryana. 2017. Masalah Mutu Pendidikan Ditinjau dari Pengembangan Pendidikan. Jurnal Pendidikan, vol. 2, tidak. satu.

Solikah, H. (2020). Motivasi Siswa Menggunakan Quizizz Interactive

Learning Environment dan SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020 VIII. Pengaruh Materi Teks Persuasi Kelas Terhadap Hasil Belajar. AYAH, 7(3), 1–8.