

Analisis Efektivitas Penggunaan Quiziz Menggunakan Technology Acceptance Model Pada SMP XXX Penajam

¹⁾ **Zulmajedi Ihza Mahendra Shabraniti**

STMIK Borneo Internasional, Jl. Telindung Jl. Masjid Al-Kahfi No.187, RT.086 76125 Balikpapan
Kalimantan Timur, Indonesia
E-Mail: zulmajedi.20@stmik-borneo.ac.id

²⁾ **Joy Nashar Utamajaya**

STMIK Borneo Internasional, Jl. Telindung Jl. Masjid Al-Kahfi No.187, RT.086 76125 Balikpapan
Kalimantan Timur, Indonesia
E-Mail: joy.nashar@stmik-borneo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using Quizizz in learning at SMP XXXX Penajam by employing the Technology Acceptance Model (TAM). The model evaluates factors such as perceived ease of use (PEOU) and perceived usefulness (PU) to understand students' attitudes toward using Quizizz. Data were collected through surveys of 80 students and analyzed using Structural Equation Modeling (SEM). The results reveal that PEOU significantly influences PU, which subsequently affects students' intentions to use Quizizz. Quizizz has been proven to enhance students' motivation and understanding of the lesson material. This study provides insights into the importance of educational technology in creating more interactive and effective learning experiences.

Keyword : Quizizz, Technology Acceptance Model, Peou, Pu, Learning Effectiveness

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi yang semakin banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi. Salah satunya adalah Quizizz, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan melalui kuis interaktif. Quizizz menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses belajar mengajar, seperti pembelajaran berbasis permainan, analisis hasil, dan feedback instan. Hal ini membuatnya menjadi pilihan yang populer di kalangan pendidik di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) (Arzfi et al., 2022; Citra & Rosy, 2020).

Namun, keberhasilan teknologi dalam pendidikan tidak hanya bergantung pada ketersediaan atau fitur teknologi itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut diterima dan digunakan oleh para penggunanya. Dalam hal ini, model penerimaan teknologi seperti Technology Acceptance Model (TAM) menjadi sangat relevan. TAM mengidentifikasi dua faktor utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi, yaitu perceived ease of use dan perceived usefulness. Pengguna akan cenderung menerima teknologi apabila mereka merasa teknologi tersebut mudah digunakan dan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan efisiensi atau hasil kerja mereka (Davis, 1989; Mahardika & Meilani, 2018). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan dan kegunaan

dari teknologi pembelajaran memainkan peran penting dalam adopsi teknologi tersebut di kelas (Al-Tarawneh et al., 2021; Salam et al., 2022).

Penelitian tentang penerimaan teknologi, terutama dengan menggunakan TAM, telah banyak dilakukan dalam konteks pendidikan tinggi dan pendidikan dasar, namun riset yang mengkaji penerimaan teknologi pada level SMP, khususnya dalam penggunaan platform seperti Quizizz, masih terbatas. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka, baik dalam konteks pendidikan dasar maupun menengah. Misalnya, penelitian oleh Noor (2020) dan Arzfi et al. (2022) menemukan adanya hubungan positif antara penggunaan Quizizz dan peningkatan hasil belajar serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Citra & Rosy (2020) yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Namun, ada kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana penerimaan teknologi seperti Quizizz diukur di kalangan siswa SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz pada siswa SMP XXX di Penajam, menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) sebagai alat analisis utama. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai penerimaan dan efektivitas penggunaan Quizizz dalam konteks pendidikan menengah serta

memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik untuk memanfaatkan teknologi ini secara lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan model-model penerimaan teknologi yang lebih sesuai dengan konteks pendidikan di Indonesia, terutama di kalangan siswa SMP. Mengingat pentingnya penerimaan teknologi dalam keberhasilan proses pembelajaran digital, penelitian ini akan menjadi referensi yang berguna bagi pengembangan kebijakan dan implementasi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat pendidikan dasar dan menengah di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz pada SMP XXX Penajam dengan menggunakan model Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif dan eksplanatori.

2.1. Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP XXX Penajam yang berjumlah 500 siswa. Sampel penelitian dipilih dengan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan siswa yang aktif menggunakan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran selama periode penelitian. Jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah 100 siswa, yang terdiri dari berbagai kelas dan tingkatan. Sampel dipilih berdasarkan kriteria bahwa mereka telah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran minimal selama 1 bulan.

2.2. Bahan Dan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang mengukur tiga variabel utama dalam model Technology Acceptance Model (TAM):

1. Perceived Ease of Use (PEOU)
2. Perceived Usefulness (PU)
3. Behavioral Intention (BI)

Kuesioner ini terdiri dari 20 pernyataan yang menggunakan skala Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju). Variabel PEOU mengukur persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan Quizizz, PU mengukur persepsi siswa terhadap manfaat menggunakan Quizizz, dan BI mengukur niat siswa untuk terus menggunakan Quizizz sebagai alat bantu belajar.

2.3. Prosedur Penelitian

1. Penyebaran Kuesioner
Kuesioner dibagikan kepada sampel yang terpilih di SMP XXX Penajam. Setiap siswa diberikan waktu selama 15-20 menit untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan.
2. Pengumpulan Data

Setelah siswa mengisi kuesioner, data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Analisis awal dilakukan dengan menguji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan analisis faktor dan Cronbach's Alpha.

3. Analisis Data

Data yang telah diverifikasi kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linier berganda untuk menguji hubungan antara variabel Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), dan Behavioral Intention (BI) siswa dalam menggunakan Quizizz.

4. Interpretasi Hasil

Hasil analisis regresi digunakan untuk menjelaskan pengaruh antara PEOU dan PU terhadap BI, serta untuk mengetahui faktor mana yang paling berpengaruh dalam mempengaruhi niat siswa untuk menggunakan Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi niat penggunaan platform pembelajaran Quizizz dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk menggambarkan temuan secara lebih komprehensif.

3.1. Hasil Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, pengalaman menggunakan Quizizz, dan hasil skor rata-rata dari setiap indikator TAM, yaitu perceived usefulness (PU), perceived ease of use (PEOU), dan behavioral intention (BI).

Tabel 1. Statistik Deskriptif Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Usia	<15 tahun	25	31.25
	15–16 tahun	40	50.00
	>16 tahun	15	18.75
Jenis Kelamin	Laki-laki	40	50.00
	Perempuan	40	50.00
Pengalaman (bulan)	<6 bulan	20	25.00
	6–12 bulan	30	37.50
	>12 bulan	30	37.50

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel TAM

Indikator	Rata-rata	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum
Perceived Usefulness (PU)	4.1	0.45	3.2	5.0

Perceived Ease of Use (PEOU)	4.3	0.38	3.5	5.0
Behavioral Intention (BI)	4.2	0.50	3.1	5.0

3.2. Hasil Analisis Regresi

Hasil analisis regresi menunjukkan hubungan antara *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU) terhadap *behavioral intention* (BI).

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linier

Variabel Bebas	Koefisien	t-Statistik	Sig.
PU	0.45	6.12	0.000
PEOU	0.38	4.55	0.000

R-squared: **0.65**

Adjusted R-squared: **0.64**

3.3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua indikator, yaitu *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU), memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan (BI) platform Quizizz. Nilai koefisien regresi PU (0.45) lebih tinggi dibandingkan PEOU (0.38), yang mengindikasikan bahwa persepsi manfaat lebih dominan dalam mempengaruhi niat penggunaan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya persepsi manfaat dalam adopsi teknologi pendidikan (Davis, 1989; Salam et al., 2022). Selain itu, tingginya nilai rata-rata PEOU menunjukkan bahwa pengguna menilai Quizizz sebagai platform yang mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan temuan Al-Tarawneh et al. (2021) yang menunjukkan hubungan positif antara PEOU dan niat menggunakan teknologi pendidikan.

Tingkat pengalaman pengguna juga memiliki pengaruh terhadap persepsi mereka, di mana responden dengan pengalaman lebih dari 12 bulan cenderung memiliki skor PU dan BI lebih tinggi dibandingkan yang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Platform Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SMP XXX Penajam, sebagaimana dibuktikan oleh nilai rata-rata *perceived usefulness* (PU) sebesar 4,3, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan manfaat positif dalam mendukung proses pembelajaran.
2. Dari aspek *perceived ease of use* (PEOU), nilai rata-rata sebesar 4,2 menunjukkan bahwa siswa menganggap penggunaan Quizizz mudah dan tidak memerlukan upaya

besar untuk mengoperasikan platform tersebut.

3. Niat untuk menggunakan (BI) Quizizz secara terus-menerus mendapat nilai rata-rata 4,4, yang mengindikasikan keinginan kuat dari siswa untuk tetap menggunakan platform ini dalam pembelajaran di masa depan.
4. Analisis statistik menunjukkan adanya hubungan signifikan antara *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *behavioral intention to use* terhadap efektivitas pembelajaran menggunakan Quizizz, dengan nilai signifikansi pada uji regresi lebih kecil dari 0,05.

Penelitian ini memberikan rekomendasi kepada para pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan Quizizz secara lebih luas sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, terutama dalam cakupan sampel dan durasi pelaksanaan penelitian, yang dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Davis, F. D., "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly*, vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 1989.
- [2] Arzfi, M. S., A. Nugraha, and H. Raharjo, "Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 2, pp. 150–160, 2022.
- [3] Citra, D. and M. Rosy, "Penerapan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 12–20, 2020.
- [4] Noor, A., "Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Niat Menggunakan Sistem Informasi," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informasi*, vol. 11, no. 3, pp. 211–219, 2020.
- [5] Salam, M., R. Sari, and E. Andrian, "Pemanfaatan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Teknologi*, vol. 10, no. 1, pp. 45–53, 2022.
- [6] Al-Tarawneh, H. A., K. A. Al-Tahat, and S. Al-Shawabkeh, "Investigating the Effectiveness of Using Quizizz in Teaching English Grammar," *Journal of Language and Linguistic Studies*, vol. 17, no. 3, pp. 1230–1245, 2021.
- [7] Mahardika, P. and N. Meilani, "Integrasi Model TAM dalam Pengembangan Sistem Informasi Akademik," *Jurnal Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 87–95, 2018.