

BAB VI

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

6.1 KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang menjadi pengaruh pengguna untuk menggunakan aplikasi Kahoot!. Penelitian ini juga menyelidiki bagaimana hubungan dari setiap variabel dan pengaruh dari dimensi TAM3 yang telah dimodifikasi oleh penulis pada penelitiannya terhadap minat pengguna untuk menggunakan aplikasi Kahoot!.

Adapun hasil kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa variabel “*Perceived Enjoyment*” berpengaruh negatif atau tidak mempengaruhi signifikan pada persepsi mahasiswa terhadap “*Behavioral Intention to Use*” setelah pengguna menggunakan aplikasi Kahoot!.
2. Berdasarkan hasil pengujian semua konstruk memiliki nilai *Loading factor* > 0.7 sehingga semua variabel memenuhi syarat validitas konvergen. Sedangkan nilai pengujian AVE semua konstruk memiliki nilai > 0.5. Begitu pula dengan nilai *cross loading* dan nilai FLC yang masing masing indikator dari sebuah variabel laten memiliki nilai paling besar dari variabel lainnya sehingga semua variabel memenuhi persyaratan validitas diskriminan. Hasil pengujian juga memperlihatkan nilai CA > 0.7 yang

artinya semua konstruk telah memenuhi konsistensi internal dan nilai CR > 0.7 hal ini menunjukkan reabilitas semua konstruk telah terpenuhi.

3. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya korelasi positif dari masing masing variabel dan menemukan bahwa terdapat 6 variabel yaitu *job relevance*, *result of demonstrability*, *computer anxiety*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *use behavioral* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel lainnya karena memiliki nilai *t-table* > 1.96 dan *p-value* < 0.05.

6.2 REKOMENDASI

Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis dapat memberikan rekomendasi yaitu :

Aplikasi Kahoot! ini merupakan aplikasi yang dipercaya dan digunakan oleh pengguna karena membantu pengguna dalam pembelajaran online dan memiliki tampilan yang menarik. Oleh karena itu, diharapkan aplikasi Kahoot! ini dapat dikembangkan lagi untuk menambah fitur baru dan dapat membantu pengguna dalam hal pendidikan, aplikasi Kahoot! juga menyediakan kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui aplikasi Kahoot!. Kahoot! bisa digunakan untuk meninjau pengetahuan peserta didik, sebagai penilaian formatif, atau sebagai pengistirahatan dari kegiatan kelas biasa.