

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi sedang diintegrasikan ke dalam banyak aspek kehidupan, termasuk Pendidikan. Salah satu inovasi yang menarik perhatian dalam dunia Pendidikan adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis game atau yang dikenal dengan istilah gamifikasi. Pendidikan generasi muda adalah salah satu dari banyak cara teknologi dan internet berkontribusi terhadap globalisasi dunia lebih menyenangkan dan mudah dipahami melalui berbagai aplikasi pembelajaran interaktif [1]. Oleh karena itu, integrasi gamifikasi dalam pendidikan menawarkan metode yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan serta memperdalam pemahaman materi pelajaran di kalangan siswa

Dua model yang sering digunakan untuk menganalisis penerimaan teknologi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model TAM, yang dikembangkan oleh Davis (1989), fokus pada dua konstruk utama yaitu manfaat yang dirasakan (kegunaan yang dirasakan) dan kemudahan penggunaan yang dirasakan [2]. Model ini terbukti efektif dalam menjelaskan bagaimana sikap pengguna terhadap teknologi mempengaruhi niat mereka untuk menggunakannya.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan pengembangan dari Model Penerimaan Teknologi (TAM) dikembangkan pada

tahun 1991 oleh Wallance. Untuk mengukur seberapa baik teknologi diterima untuk layanan, sejumlah model teoritis telah diselidiki dan diterapkan. Model penerimaan teknologi terpadu, yang dikembangkan oleh Vankatesh, menggabungkan delapan model yang berbeda [3]. Sementara itu, UTAUT, yang diperkenalkan oleh Venkatesh, menggabungkan unsur-unsur dari delapan teori penerimaan teknologi sebelumnya untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi. Model UTAUT mencakup 4 konstruk utama yaitu harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, dan fasilitas pendukung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa UTAUT sering kali memberikan penjelasan yang lebih baik tentang perilaku pengguna dibandingkan dengan TAM, terutama dalam konteks Pendidikan [4]. Ini menunjukkan bahwa UTAUT dan TAM adalah alat yang lebih efektif dan komprehensif untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam pendidikan.

Dalam penelitian Chakraborty [3] menunjukkan bahwa faktor seperti harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung secara signifikan memengaruhi penerimaan teknologi di Indonesia, menekankan pentingnya konteks budaya dalam mengadopsi teknologi secara efektif. Dari studi Intan Nurrahma [5], UTAUT terbukti lebih efektif dibandingkan TAM dalam menjelaskan penerimaan dan kepuasan pengguna sistem informasi akademik, dengan UTAUT mencatat nilai R-square 83,6% untuk penerimaan dan 74,6% untuk kepuasan pengguna. Sementara itu, penelitian oleh M.A. Alamaiah [6] menggunakan UTAUT untuk analisis penerimaan sistem m-learning di kalangan

mahasiswa menunjukkan bahwa harapan kinerja, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung, bersama dengan faktor tambahan seperti kepercayaan dan keamanan, berpengaruh signifikan terhadap penerimaan m-learning.

Bila membandingkan kedua pendekatan, TAM dan UTAUT, dapat dilihat bahwa TAM diciptakan untuk memperjelas pola pikir pengguna sistem informasi, dengan fokus pada sikap atau perilaku pengguna sebagai properti utama metode ini. Sementara itu, UTAUT menyertakan faktor yang dapat mempengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan sistem informasi [5]. Meskipun kedua model ini telah banyak digunakan dalam penelitian terkait penerimaan teknologi, masih terdapat kebutuhan untuk membandingkan efektivitas keduanya dalam konteks spesifik seperti penggunaan aplikasi Kahoot di SMKN 6 Merangin. Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan Kahoot dan memberikan wawasan yang berguna bagi strategi pengembangan implementasi teknologi pembelajaran di sekolah.

Kahoot, salah satu platform pendidikan berbasis internet yang menampilkan berbagai kuis menarik. Lembaga pendidikan menggunakan platform pembelajaran berbasis permainan Kahoot [7]. Salah satu alat daring untuk membuat dan menyajikan kuis dalam format "permainan" disebut Kahoot. Jawaban yang benar bernilai poin, dan siswa yang berpartisipasi dapat langsung melihat hasilnya. Secara global, Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, telah menjadi sangat populer di semua tingkat pendidikan [8]. Pada tahun 2012, Morten Versvik, Johan Brand, dan Jamie Brooker menciptakan Kahoot! Media. Mereka

berkolaborasi dengan profesor Alf Inge Wang dalam sebuah proyek dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia. Kemudian, Osmund Furuseth, seorang pengusaha Norwegia, bergabung dengan mereka dan sekarang dapat diakses oleh publik di <https://getKahoot.com>.

Penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi diskusi kelas, dan meningkatkan dinamika pembelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menyediakan elemen stimulasi. Salah satu cara untuk mendorong siswa belajar adalah dengan menerapkan sistem penilaian yang lebih imajinatif dan inventif serta dapat mendorong pemikiran kritis [9][10].

Berdasarkan fenomena dan Permasalahan yang timbul tersebut mendorong penulis untuk melakukan kajian yang dituangkan dalam sebuah tesis berjudul **“Analisis Perbandingan Model UTAUT dan TAM dalam Penerimaan Aplikasi Kahoot di SMKN 6 Merangin”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini, mengingat latar belakang yang diberikan sebelumnya, adalah “Bagaimana menganalisis perbandingan model UTAUT dan TAM untuk mengetahui tingkat penerimaan teknologi pada aplikasi Kahoot di SMKN 6 Merangin”.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini produktif dan tidak melebar dan menyimpang dari pokok permasalahan, berikut ini adalah batasan masalah penelitian yang penulis identifikasi:

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini hanya membandingkan model TAM (*Technology Acceptance Model*) dan UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*).
2. Fokus objek penelitian adalah pada siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot di SMKN 6 Merangin
3. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang dirancang berdasarkan model UTAUT dan TAM untuk mengumpulkan data utama dari pengguna Kahoot. Wawancara juga akan dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang persepsi dalam penerimaan teknologi aplikasi Kahoot.
4. Analisis data akan digunakan dengan *tool analysis Smart PLS (Smart Partial Least Square)* untuk memastikan keakuratan data hasil penelitian.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis penerimaan teknologi aplikasi Kahoot berdasarkan model UTAUT dan TAM
2. Untuk membandingkan hasil analisis dari model UTAUT dan TAM dalam penerimaan teknologi aplikasi Kahoot di SMKN 6 Merangin

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Berikut ini adalah beberapa keuntungan yang dapat diperoleh peneliti dari penelitiannya:

1. Memberikan kontribusi tentang perbandingan antara model TAM dan UTAUT dalam konteks penerimaan teknologi pendidikan.
2. Diharapkan dapat menjadi motivasi sarana pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Terdapat lima (lima) bab dalam penelitian ini, dan secara garis besar dapat dikategorikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan semuanya tercakup dalam bab pendahuluan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa kerangka teoritis dan tinjauan pustaka yang digunakan untuk mengembangkan tesis dibahas dalam bab ini diambil dari berbagai buku dan jurnal. Bab ini membahas landasan teori untuk menganalisis penerimaan teknologi pada aplikasi Kahoot di SMKN 6 Merangin, termasuk metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dan *Technology Acceptance Model* (TAM). Selain itu dijelaskan pengertian, konsep

analisis, adopsi teknologi, aplikasi Kahoot, serta penggunaan Skala Likert dan *Smart Partial Least Square* (Smart PLS) dalam analisis data. Tinjauan Pustaka mencakup penelitian terdahulu terkait penerimaan teknologi, khususnya pada platform Pendidikan berbasis permainan dengan menggunakan internet untuk memperkuat konteks dan dasar analisis penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini mendeskripsikan alur penelitian, bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian, instrumen, jadwal, dan metodologi penelitian semuanya dibahas dalam bab tentang metode penelitian ini.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil analisis data yang sudah dikumpulkan melalui *tool* analisis data guna mendapat kepastian atas kesesuaian hipotesis yang telah diajukan sebelumnya

BAB V : PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian ini untuk pengembangan penelitian selanjutnya.