

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap analisis perbandingan model *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Unified Theory of Acceptance and Use Of technology (UTAUT)* dalam penerimaan aplikasi Kahoot di SMKN 6 Merangin, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*, faktor *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* memiliki pengaruh yang kuat terhadap *behavioral intention* dan *use behavior*. Model ini lebih komprehensif dibandingkan TAM karena tidak hanya mempertimbangkan persepsi individu, tetapi juga faktor eksternal seperti dukungan sosial dan ketersediaan fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi. Dalam *Technology Acceptance Model (TAM)* menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* dan *actual system use*. Pengguna cenderung menerima dan menggunakan teknologi seperti Kahoot jika mereka merasa teknologi tersebut bermanfaat dan mudah digunakan. Meskipun model ini efektif dalam menjelaskan penerimaan individu terhadap teknologi, model TAM kurang mempertimbangkan faktor sosial dan lingkungan yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi dalam skala yang lebih luas. Oleh

karena itu, UTAUT lebih cocok digunakan untuk menganalisis penerimaan teknologi dalam lingkungan organisasi atau institusi pendidikan seperti SMKN 6 Merangin, yang memiliki struktur lebih kompleks dan melibatkan banyak faktor eksternal dalam implementasi teknologi.

2. Berdasarkan perbandingan hasil penelitian, model TAM lebih menekankan pada faktor individu, seperti perceived usefulness dan perceived ease of use, dalam menjelaskan niat dan penggunaan Kahoot di SMKN 6 Merangin. Model ini memiliki kontribusi prediktif yang kuat terhadap niat pengguna ($R^2 = 0.892$) tetapi terbatas dalam menjelaskan penggunaan aktual ($R^2 = 0.106$). Sementara itu, model UTAUT menunjukkan kapasitas prediktif yang lebih komprehensif, dengan nilai R^2 sebesar 0.937 untuk use behavior, yang mencerminkan peran penting faktor eksternal seperti social influence dan facilitating conditions dalam adopsi teknologi. Keunggulan UTAUT terletak pada kemampuannya dalam menjelaskan bagaimana faktor sosial dan dukungan eksternal mempengaruhi keberlanjutan penggunaan Kahoot, sedangkan TAM lebih berfokus pada persepsi individu terhadap manfaat dan kemudahan teknologi. Dengan demikian, TAM lebih relevan untuk memahami motivasi pribadi dalam adopsi teknologi, sementara UTAUT lebih sesuai untuk mengevaluasi implementasi teknologi dalam lingkungan yang lebih luas, seperti institusi pendidikan.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan Model UTAUT untuk Analisis yang Lebih Komprehensif
Mengingat bahwa model UTAUT memiliki kemampuan prediktif yang lebih kuat dibandingkan TAM, penelitian selanjutnya dapat lebih mengutamakan pendekatan UTAUT untuk menganalisis penerimaan teknologi dalam skala institusional. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti pengaruh sosial dan kondisi pendukung, UTAUT dapat memberikan gambaran yang lebih luas tentang faktor eksternal yang memengaruhi penggunaan Kahoot di sekolah.

2. Perluasan Variabel dalam Model TAM

Model TAM dalam penelitian ini menunjukkan keterbatasan dalam menjelaskan variabilitas Actual System Use secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model TAM dengan menambahkan faktor eksternal, seperti kebiasaan, dukungan teknis, atau kebijakan sekolah, guna meningkatkan kemampuan prediksi model terhadap perilaku pengguna

3. Peningkatan Infrastruktur dan Dukungan Pengguna

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas dan dukungan sosial berperan penting dalam adopsi Kahoot. Oleh karena itu, sekolah dan institusi pendidikan perlu meningkatkan akses terhadap perangkat teknologi dan internet serta menyediakan pelatihan atau pendampingan bagi guru dan siswa untuk memastikan pemanfaatan Kahoot yang optimal dalam pembelajaran.