

## ***Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pengajaran Guru Sekolah Dasar di Wilayah Jatiuwung***

Monalisa <sup>1</sup>, Imron <sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi; Universitas Nusa Mandiri; Jalan Damai No.8, Warung Jati Barat (Margasatwa), Pasar Minggu, Ragunan, Jakarta Selatan. Jakarta 12540; Telp (021) 78839513;

Email: 11190695@nusamandiri.ac.id

<sup>2</sup>Sistem Informasi; Universitas Bina Sarana Informatika; Jalan Kramat Raya No.98, Kwitang, Jakarta Pusat. Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta 10450; Telp (021) 8000063; Email : imron.imr@bsi.ac.id

**Abstrak:** Melihat fenomena belajar mengajar dari jarak jauh yang telah dilaksanakan selama kurang lebih setahun ini pada sekolah-sekolah negeri dan swasta di seluruh Indonesia karena dampak dari wabah Covid 19, Penelitian ini merupakan salah satu bentuk evaluasi si dari penggunaan *e-learning* aplikasi Quizizz yang belum lama ini disosialisasikan kepada guru-guru Sekolah Dasar di Wilayah Jatiuwung, Tangerang sebagai objek penelitian. Menggunakan metode TAM dan terdiri dari 45 koresponden menjawab 24 butir pertanyaan dan hasil yang dimiliki menunjukkan bahwa kemanfaatan, kemudahan, dan penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan juga secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap efektivitas aplikasi itu sendiri.

Kata kunci: TAM, Quizizz, *e-learning*, efektivitas, belajar jarak jauh

**Abstract:** Seeing the phenomenon of remote teaching and learning that has been implemented for approximately a year in public and private schools throughout Indonesia due to the impact of the Covid 19 outbreak, this research is one form of evaluation of the use of *e-learning* Quizizz application that has recently been socialized to elementary school teachers in jatiuwung tangerang area as a research object. Using tam method and consisting of 45 correspondents answering 24 questions and results, it shows that the usefulness, ease, and use of Quizizz application has a positive and significant effect also together has an influence on the effectiveness of the application itself.

Keywords: TAM, Quizizz, *e-learning*, effectiveness, distance learning

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan Pandemi Covid-19 mengharuskan pendidikan jarak jauh yang hampir belum pernah dilakukan sebelumnya kini dilakukan secara kolektif dan serempak dimana-mana (Hari et al., 2020). Bagi pihak yang berkecimpung di dunia kependidikan yakni peserta didik, guru, bahkan orang tua. Masa pandemi covid-19 ini membuat waktu, lokasi dan jarak menjadi sebuah permasalahan, mengingat kita diharuskan mematuhi protokol kesehatan (Kusuma & Hamidah, 2020). Sehingga mau tidak mau pilihan pembelajaran jarak jauh menjadi *win win solution* untuk mengatasi hal tersebut dalam melaksanakan pembelajaran.

Hal tersebut memberikan tantangan kepada semua elemen pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah ditutup. Pandemi Covid-19 telah memelopori dan memaksa pembelajaran *online* secara serempak di semua jenjang, di semua tempat, di seluruh dunia. Guru dan tenaga pendidik sebagai ujung tombak dalam pengajaran diminta untuk melakukan migrasi secara besar-besaran dari yang sebelumnya terbiasa dengan pendidikan tatap muka tradisional beralih dengan tiba-tiba ke pendidikan *online* atau pendidikan jarak jauh.

Pandemi Covid-19 memberikan perubahan terhadap dunia Pendidikan secara signifikan. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka menjadi jarak jauh, pun memunculkan masalah baru

karena tanpa dipungkiri para siswa pun sulit menyerap pelajaran dan merasa bosan, terlebih siswa kalangan sekolah Dasar yang masih belum familiar dengan kegiatan KBM jarak jauh.

Maka sebabnya, pemilihan media pembelajaran menjadi faktor utama yang harus dimiliki oleh seorang pendidik dalam melakukan proses pembelajaran jarak jauh, Salah satu media pembelajaran yang akan diujicobakan adalah aplikasi *Quizizz*. pemerintah Kota Tangerang melalui Dinas Pendidikan telah gencar melakukan diklat guna memfasilitasi para tenaga pendidik terutama di tingkat Sekolah Dasar untuk belajar menggunakan aplikasi belajar yang menyenangkan seperti *game* tapi sebenarnya ada kumpulan soal. *Quizizz* dirasa mampu meredakan kejenuhan para siswa dalam menghadapi kumpulan tugas, di banding beberapa pilihan aplikasi lain, *Quizizz* lumayan disukai para siswa untuk media pengukuran kemampuan atau ujian.

Hasil penelitian yang dilakukan (Aini, 2019) menunjukkan bahwa kuis dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang kreatif, penuh inovasi, dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dan hasil belajar akan lebih baik. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Wijayanti et al., 2021) *Quizizz* sangat sederhana untuk mempelajari penggunaan media. Selain itu terdapat media dalam aplikasi android dengan kapasitas yang kecil, sehingga pengguna tidak membutuhkan kuota dan ruang penyimpanan yang besar saat men-*download*. Bagi pendidik sendiri, aplikasi ini memiliki fungsi untuk dengan mudah melakukan proses evaluasi pembelajaran, dan pendidik dapat langsung melihat nilai yang diperoleh setiap siswanya, sehingga evaluasi selanjutnya dapat dilakukan dengan cepat. Hasil penelitian lain yang dilakukan (Berbasis et al., 2020) menunjukkan bahwa menggunakan kuis media interaktif lebih baik daripada tidak menggunakan media. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media ini berdampak pada 78 persen dari hasil belajar siswa. Selain itu menurut (Wibawa et al., 2019), keuntungan menggunakan aplikasi kuis dalam pembelajaran adalah membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan semangat siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan aplikasi *Quizizz* saat proses belajar mengajar secara daring yang dilakukan pada masa pandemi covid-19. Efektivitas pada penelitian ini ditinjau dari dua aspek yaitu kemanfaatan dan kemudahan yang berperan langsung dalam efektivitas yang dicapai oleh guru yang menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Dalam kasus penerapan *e-learning* menggunakan media *Quizizz* pada sekolah dasar di wilayah Kota Tangerang tepatnya di Kelurahan Jatiuwung ini, pengguna utamanya adalah guru yang ternyata beberapa masih belum memiliki kemauan untuk memaksimalkan *e-learning* berupa *Quizizz* sekalipun sudah mengikuti diklat yang sudah diselenggarakan untuk menanggulangi kebosanan siswa dalam belajar selama masa pandemi covid-19. Faktor-faktor yang mempengaruhi guru untuk menggunakan *e-learning* bermedia *Quizizz* selanjutnya dianalisis dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM).

## **2. Metode Penelitian**

### **A. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan objek sasaran penelitian yaitu seluruh Guru Sekolah dasar di wilayah Jatiuwung; di antaranya SD Negeri Jati 4 yang beralamat di Jl Gatot Subroto Km. 5 Kelurahan Jatiuwung Kecamatan Cibodas, Kota Tangerang memiliki 19 tenaga pengajar (Kemendikbud, 2021c), SD Negeri Jati 3 yang memiliki 16 tenaga pendidik atau Pengajar beralamat sama dengan SDN Jati 4 karena berada di kompleks pendidikan yang sama (Kemendikbud, 2021c), SD Al Husna Raudhah Barmawiyah yang beralamat di Jl. H. Jasirin No.45, RT.002/RW.002, Kelurahan Jatiuwung, Kecamatan Cibodas, Kota Tangerang (Kemendikbud, 2021a), dan terakhir SD Daan Mogot Yayasan Dewi Sartika yang beralamat di RT.003/RW.003, Kelurahan Jatiuwung, Kecamatan Cibodas, Kota Tangerang, memiliki 5 Tenaga Pengajar (Kemendikbud, 2021b), yang menggunakan atau pernah menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dari Kementerian Pendidikan maka tenaga pengajar sekolah dasar dari keempat sekolah itu adalah berjumlah 50 orang.

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak. Untuk menentukan jumlah sampel maka menggunakan rumus Solvin Berikut rumusnya:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

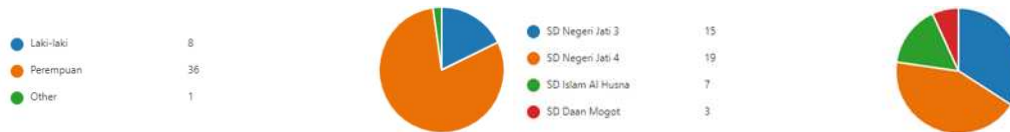
$$n = \frac{50}{1+50(0,05)^2}$$

$$n = \frac{50}{1,125} = 44,4$$

n = 45 sampel.

Tabel 1: Sampel yang diuji (Sumber: Penelitian Monalisa)

No.	Keterangan	Jenis Kelamin	Frekuensi
1	SD Negeri Jati 3	Laki-laki	13
		Perempuan	3
2	SD Negeri Jati 4	Laki-laki	15
		Perempuan	4
3	SD Islam Al-Husna	Laki-laki	5
		Perempuan	2
4	SD Daan Mogot	Laki-laki	1
		Perempuan	2
Total			45



Gambar 1 Persebaran sekolah dan Jenis kelamin sampel (Sumber: Penelitian Monalisa)

## B. Metode Pengumpulan Data

### 1) Observasi

Sebuah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung terkait objek yang sedang diteliti. Pengamatan dilaksanakan guna mengukur pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap para guru Sekolah Dasar di wilayah Kelurahan Jatiuwung.

### 2) Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan melakukan secara langsung wawancara terkait pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *Quizizz* oleh para guru Sekolah Dasar di wilayah Kelurahan Jatiuwung.

### 3) Kuesioner/Angket

Adapun kuesioner/angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menyebar kuesioner/angket secara virtual kepada para guru Sekolah Dasar di wilayah Kelurahan Jatiuwung dengan menggunakan *onedrive-form* yang beralamat di url berikut : <https://forms.office.com/r/M2bxir1HvQ>

## C. Metode Pengolahan Data

### 1) *Technology Acceptance Model (TAM)*

Berdasarkan *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan model yang menjelaskan bahwa *behavioral intention* dan *behaviour* adalah dua hal yang berbeda, *Behavioral intention* masih berupa minat, dan intensi diartikan sebagai keinginan untuk melakukan perilaku. (M Azis et al., 2021) Pada saat yang

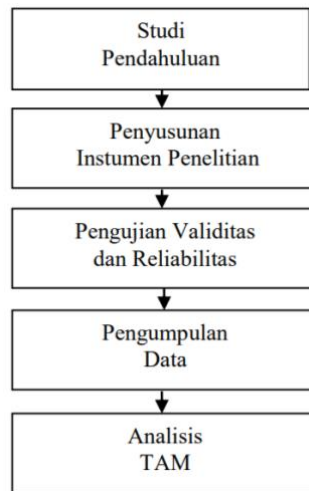
sama, perilaku adalah tindakan atau aktivitas aktual yang dilakukan. Dengan cara ini, jika seseorang tertarik, mereka dapat melakukan perilaku tersebut. Minat pada perilakunya akan menentukan perilakunya, dan minat bisa berubah kapan saja. Semakin lebar interval waktu, semakin besar kemungkinan perubahan minat. TAM adalah salah satu dari banyak model telah dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi komputer, termasuk setelah *me-review* beberapa dokumen di bidang teknologi informasi (Imron, 2013).

2) **Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)**

SPSS IBM adalah *platform* perangkat lunak yang dikenal dengan aplikasinya dalam analisis statistik, yang paling populer di dunia (M Azis et al., 2021). SPSS adalah perangkat lunak khusus untuk pemrosesan data statistik, yang paling populer dan digunakan dalam berbagai riset pasar, peningkatan kualitas, kontrol dan penelitian ilmiah. SPSS sangat populer sebagai alat pengolah data, yang pada tahun 2019 merilis versi hingga 26. (Monalisa, 2021) SPSS dapat membaca banyak jenis data dan memudahkan pengguna dari lingkungan yang berbeda.

**D. Alur Penelitian**

Tahap penelitian telah disusun dan dilaksanakan peneliti guna membuat proses penelitian dalam penelitian dengan menggunakan metode TAM terdapat alur penelitian dan tahapan yang seperti berikut:



Gambar 2 Alur Penelitian (Sumber: Hasil Penelitian Monalisa)

**3. Hasil dan Pembahasan**

**A. Variabel Penelitian**

Variabel bebas pada penelitian ini Efektivitas *Quizizz* (Y) sedangkan variabel terikat terdiri dari: 1. Kemanfaatan aplikasi *Quizizz* (X1) 2. Kemudahan *aplikasi Quizizz* (X2), 3. Penggunaan *aplikasi Quizizz* (X3). *Software* bantu hitung yang dipakai untuk menganalisa adalah SPSS.

**B. Uji Validitas dan Reliabilitas**

1) **Uji Validitas**

Tabel 2: Hasil Uji Validitas Variabel Kemanfaatan aplikasi *Quizizz* (X1)  
(Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

		Correlations						TOTALX
		X1_1	X1_2	X1_3	X1_4	X1_5	X1_6	1
X1_1	Pearson Correlation	1	.740**	.591**	.650**	.723**	.592**	.889**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X1_2	Pearson Correlation	.740**	1	.621**	.693**	.607**	.527**	.864**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X1_3	Pearson Correlation	.591**	.621**	1	.466**	.459**	.573**	.746**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.001	.002	.000	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X1_4	Pearson Correlation	.650**	.693**	.466**	1	.585**	.583**	.814**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001		.000	.000	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X1_5	Pearson Correlation	.723**	.607**	.459**	.585**	1	.533**	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000		.000	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X1_6	Pearson Correlation	.592**	.527**	.573**	.583**	.533**	1	.762**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
TOTALX	Pearson Correlation	.889**	.864**	.746**	.814**	.809**	.762**	1
1	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	45	45	45	45	45	45	45

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 3: Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan aplikasi *Quizizz* (X2)  
(Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

		Correlations						TOTALX
		X2_1	X2_2	X2_3	X2_4	X2_5	X2_6	2
X2_1	Pearson Correlation	1	.585**	.686**	.363*	.562**	.414**	.812**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.014	.000	.005	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X2_2	Pearson Correlation	.585**	1	.501**	.348*	.583**	.524**	.797**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.019	.000	.000	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X2_3	Pearson Correlation	.686**	.501**	1	.304*	.633**	.355*	.771**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.042	.000	.017	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X2_4	Pearson Correlation	.363*	.348*	.304*	1	.265	.341*	.584**
	Sig. (2-tailed)	.014	.019	.042		.079	.022	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X2_5	Pearson Correlation	.562**	.583**	.633**	.265	1	.506**	.798**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.079		.000	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X2_6	Pearson Correlation	.414**	.524**	.355*	.341*	.506**	1	.702**
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.017	.022	.000		.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
TOTALX	Pearson Correlation	.812**	.797**	.771**	.584**	.798**	.702**	1
2	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	45	45	45	45	45	45	45

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 4: Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan aplikasi *Quizizz* (X1)  
 (Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

		Correlations						TOTALX
		X3_1	X3_2	X3_3	X3_4	X3_5	X3_6	3
X3_1	Pearson Correlation	1	-.143	-.029	-.105	.054	-.016	<b>.276</b>
	Sig. (2-tailed)		.350	.850	.491	.723	.918	.066
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_2	Pearson Correlation	-.143	1	.270	.175	.219	-.245	<b>.522**</b>
	Sig. (2-tailed)	.350		.073	.249	.149	.104	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_3	Pearson Correlation	-.029	.270	1	.197	.257	-.100	<b>.658**</b>
	Sig. (2-tailed)	.850	.073		.196	.089	.513	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_4	Pearson Correlation	-.105	.175	.197	1	.369*	-.453**	<b>.480**</b>
	Sig. (2-tailed)	.491	.249	.196		.013	.002	.001
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_5	Pearson Correlation	.054	.219	.257	.369*	1	-.224	<b>.647**</b>
	Sig. (2-tailed)	.723	.149	.089	.013		.140	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_6	Pearson Correlation	-.016	-.245	-.100	-.453**	-.224	1	-.047
	Sig. (2-tailed)	.918	.104	.513	.002	.140		<b>.758</b>
	N	45	45	45	45	45	45	45
TOTALX 3	Pearson Correlation	.276	<b>.522**</b>	<b>.658**</b>	<b>.480**</b>	<b>.647**</b>	-.047	1
	Sig. (2-tailed)	.066	.000	.000	.001	.000	.758	
	N	45	45	45	45	45	45	45

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 5: Hasil Uji Validitas Variabel Efektifitas aplikasi *Quizizz* (Y)

(Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

		Correlations						TOTALX
		X3_1	X3_2	X3_3	X3_4	X3_5	X3_6	3
X3_1	Pearson Correlation	1	-.143	-.029	-.105	.054	-.016	.276
	Sig. (2-tailed)		.350	.850	.491	.723	.918	.066
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_2	Pearson Correlation	-.143	1	.270	.175	.219	-.245	.522**
	Sig. (2-tailed)	.350		.073	.249	.149	.104	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_3	Pearson Correlation	-.029	.270	1	.197	.257	-.100	.658**
	Sig. (2-tailed)	.850	.073		.196	.089	.513	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_4	Pearson Correlation	-.105	.175	.197	1	.369*	-.453**	.480**
	Sig. (2-tailed)	.491	.249	.196		.013	.002	.001
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_5	Pearson Correlation	.054	.219	.257	.369*	1	-.224	.647**
	Sig. (2-tailed)	.723	.149	.089	.013		.140	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45
X3_6	Pearson Correlation	-.016	-.245	-.100	-.453**	-.224	1	-.047
	Sig. (2-tailed)	.918	.104	.513	.002	.140		.758
	N	45	45	45	45	45	45	45
TOTALX	Pearson Correlation	.276	.522**	.658**	.480**	.647**	-.047	1
3	Sig. (2-tailed)	.066	.000	.000	.001	.000	.758	
	N	45	45	45	45	45	45	45

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Pengujian validitas di atas menunjukkan seluruh nilai korelasi atau r hitung dari pertanyaan adalah lebih dari nilai r tabel. Artinya hasil pengujian validitas menunjukkan semua item dinyatakan valid dan bisa dijadikan sebagai acuan alat pengumpulan data.

## 2) Uji Reabilitas

Tabel 6: Hasil Uji Reliabilitas seluruh Variabel  
 (Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

Reliability Statistics X1		Reliability Statistics X2	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.802	7	.787	6

Reliability Statistics X3		Reliability Statistics Y	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.613	7	.781	7

Dari hasil uji reliabilitas memiliki 45 orang responden dan dapat diperoleh nilai *reability statistik cronbach's alpha* yang masing-masing variabelnya menunjukkan nilai di atas 0,60. Dapat dinyatakan hasil penelitian di simpulkan hasil uji reliabilitas ini adalah reliabel dan memenuhi persyaratan.

## C. Uji Asumsi Klasik

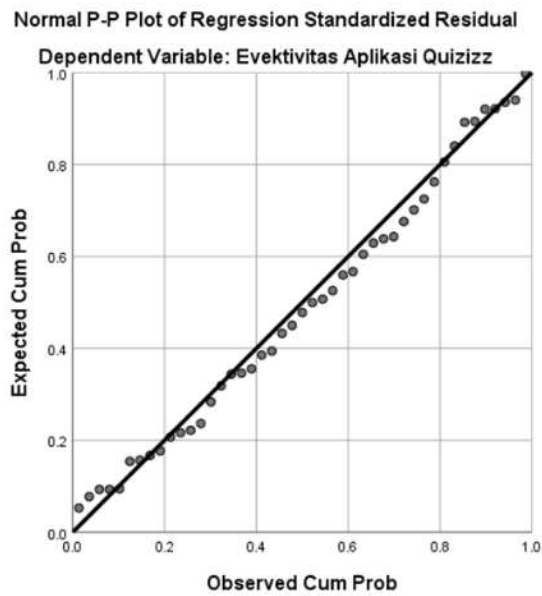
### 1) Uji Normalitas

Tabel 7: Hasil Uji Reliabilitas seluruh Variabel  
 (Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	
N		45	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	2.25414379	
Most Extreme Differences	Absolute	.063	
	Positive	.063	
	Negative	-.056	
Test Statistic		.063	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.988 <sup>e</sup>	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.986
		Upper Bound	.991

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.



Gambar 3 P-Plot (Sumber: Hasil Penelitian Monalisa)

Nilai keputusan dari uji normalitas sebesar 0,200 dan monte carlonya 0,998 lebih dari 0,05 yang dikatakan berdistribusi normal. Pun dari diagram P-P, gambar mengikuti garis yang presisi.

**2) Uji Multikolinieritas**

Tabel 8: Hasil Uji Multikolinieritas Variabel Independen



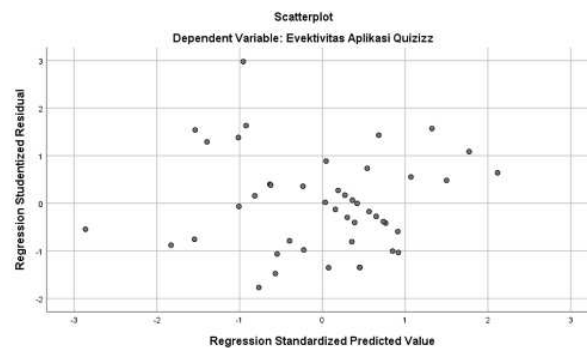
(Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.346	3.696		-.094	.926		
	Kemanfaatan Aplikasi Quizizz	.318	.100	.379	3.166	.003	.696	1.437
	Kemudahan Aplikasi Quizizz	.398	.119	.411	3.333	.002	.654	1.528
	Penggunaan Aplikasi Quizizz	.312	.150	.215	2.079	.044	.928	1.077

a. Dependent Variable: Efektivitas Aplikasi Quizizz

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui nilai VIF dan Tolerance variabel kemanfaatan aplikasi Quizizz (X1), variabel kemudahan aplikasi Quizizz (X2), variabel Penggunaan aplikasi Quizizz (X3) Nilai Tolerance seluruhnya lebih besar dari 0,01 dan Nilai VIF seluruhnya kurang dari 10, maka tidak terjadi gejala multikolinieritas.

### 3) Uji Heterokedastisitas



Gambar 4 Scatterplot (Sumber: Hasil Penelitian Monalisa)

Seperti terlihat pada gambar di atas, tidak ada pola yang jelas saat titik-titik tersebut tersebar. Hal ini menunjukkan bahwa heteroskedastisitas tidak terjadi pada data ini.

### 4) Uji Linieritas

Tabel 9: Hasil Uji Linieritas antara Variabel Kemanfaatan Aplikasi Quizizz (X1)

dengan Efektivitas Aplikasi Quizizz(Y) (Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemudahan Aplikasi Quizizz * Efektivitas Aplikasi Quizizz	Between Groups	(Combined)	501.003	14	35.786	3.888	.001
		Linearity	303.217	1	303.217	32.945	.000
		Deviation from Linearity	197.786	13	15.214	1.653	.125
Within Groups			276.108	30	9.204		
Total			777.111	44			

Tabel 10: Hasil Uji Linieritas antara Variabel Kemudahan Aplikasi Quizizz(X2) dengan Efektivitas Aplikasi Quizizz(Y) (Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemudahan Aplikasi Quizizz * Efektivitas Aplikasi Quizizz	Between Groups	(Combined)	334.494	14	23.892	2.869	.008
		Linearity	266.488	1	266.488	32.002	.000
		Deviation from Linearity	68.007	13	5.231	.628	.811
Within Groups			249.817	30	8.327		
Total			584.311	44			

Tabel 11: Hasil Uji Linieritas antara Variabel Penggunaan Aplikasi Quizizz(X3) dengan Efektivitas Aplikasi Quizizz(Y) (Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Penggunaan Aplikasi Quizizz * Efektivitas Aplikasi Quizizz	Between Groups	(Combined)	113.494	14	8.107	1.648	.123
		Linearity	33.471	1	33.471	6.802	.014
		Deviation from Linearity	80.024	13	6.156	1.251	.295
Within Groups			147.617	30	4.921		
Total			261.111	44			

Dari pembuktian di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel X bersifat linier kepada variabel Y.

#### D. Uji Hipotesis

##### 1) Uji Parsial

Tabel 12: Hasil Uji t (Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-.346	3.696		-.094	.926
	Kemanfaatan Aplikasi Quizizz	.318	.100	.379	3.166	.003
	Kemudahan Aplikasi Quizizz	.398	.119	.411	3.333	.002
	Penggunaan Aplikasi Quizizz	.312	.150	.215	2.079	.044

a. Dependent Variable: Efektivitas Aplikasi Quizizz

Hasil analisis uji parsial atau uji t menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan aplikasi Quizizz menunjukkan nilai t hitung > t tabel ( $3,166 > 0,679$ ) yang artinya kemanfaatan aplikasi Quizizz berpengaruh positif terhadap Efektivitas aplikasi Quizizz, sementara variabel kemudahan aplikasi Quizizz data menunjukkan t hitung > t tabel ( $3,333 > 0,679$ ) yaitu variabel kemudahan aplikasi Quizizz berpengaruh positif terhadap Efektivitas aplikasi Quizizz, lalu untuk variabel Penggunaan aplikasi Quizizz data menunjukkan t hitung > t tabel ( $2,079 > 0,679$ ) yaitu variabel Penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap Efektivitas aplikasi Quizizz pada kalangan guru SD di wilayah Kelurahan Jatiuwung.

## 2) Uji Simultan

Tabel 13: Hasil Uji F (Sumber: Hasil penelitian Monalisa)

		ANOVA <sup>a</sup>				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	323.629	3	107.876	19.783	.000 <sup>b</sup>
	Residual	223.571	41	5.453		
	Total	547.200	44			

a. Dependent Variable: Efektivitas Aplikasi Quizizz

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Quizizz, Kemanfaatan Aplikasi Quizizz, Kemudahan Aplikasi Quizizz

Dari hasil uji simultan atau uji F menunjukkan bahwa variabel X1, X2 dan X3 secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel Y.

## 4. Kesimpulan

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa kemanfaatan aplikasi Quizizz, kemudahan aplikasi Quizizz, dan Penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap Efektivitas aplikasi Quizizz pada para guru sekolah dasar di wilayah kelurahan Jatiuwung, Kecamatan Cibodas, Kota Tangerang. Juga dari hasil uji stimulan menunjukkan bahwa kemanfaatan aplikasi Quizizz, kemudahan aplikasi Quizizz, dan Penggunaan aplikasi Quizizz secara bersama sama memiliki pengaruh terhadap Efektivitas aplikasi Quizizz pada para guru sekolah dasar di wilayah kelurahan Jatiuwung, Kecamatan Cibodas, Kota Tangerang. Penulis menyarankan agar peneliti di kemudian hari menggunakan teori terbaru karena seiring waktu masalah-masalah terbaru akan mengalami perubahan.

**Daftar Referensi**

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Berbasis, P., Learning, B., Era, D., Industri, R., Syah, D. H., Sinuraya, J., & Panggabean, D. D. (2020). *PKM Pendampingan Guru-Guru SMA Mendesain Dan Menerapkan*. 3(4), 328–335.
- Hari, Y., Darmanto, Hermawan, B., Widiyanto, Y., & Trisno, I. B. (2020). Assesment Online Learning System di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Metode Technology Acceptance Model. *Jurnal Teknik*, 18(2), 112–122. <https://jt.ft.ung.ac.id/index.php/jt/article/view/76>
- Imron. (2013). *Kajian Penerapan Intranet Pada Lembaga Tinggi Negara Berdasarkan Tam: Studi Kasus Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia*. XV(1), 1–10.
- Kemendikbud. (2021a). (20606933) *SD ISLAM AL HUSNA*. DATA POKOK PENDIDIKAN. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/Chrome/profil/C062CDBB-F2EF-E111-B26B-437F1AAB9D98>
- Kemendikbud. (2021b). (20607016) *SD DAAN MOGOT*. DATA POKOK PENDIDIKAN. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/Chrome/profil/20DE0D57-31F5-E011-B52F-EDABFBB9998C>
- Kemendikbud. (2021c). (20607195) *SD NEGERI JATI 4*. DATA POKOK PENDIDIKAN. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/Chrome/profil/20C3F656-31F5-E011-9F3B-3793FF4A3530>
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *JIPMat*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>
- M Azis, F. A. R., Butar, B. B. B., & Hariyanto, M. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Sman 95 Jakarta Barat. *Jurnal Inovasi Informatika*, 6(1), 11–17. <https://doi.org/10.51170/jii.v6i1.151>
- Monalisa. (2021). ANALISA KUALITAS SISTEM INFORMASI E-RAPORT PADA SEKOLAH SMPN 5 KOTA TANGERANG TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE WEBQUAL 4.0. *INFOTECH Journal*, 7(1), 10–21. <https://doi.org/10.31949/infotech.v7i1.908>
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “Quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>