

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian sebelumnya yang bisa dijadikan referensi penelitian tentang efektivitas penerimaan Quizizz. Penelitian oleh Andie Tangonan Capinding, menemukan bahwa Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi, minat, dan prestasi belajar [16]. Didukung penelitian oleh, Maslawati dan Mohamad, Quizizz secara positif meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Namun ada tiga tantangan utama dalam menggunakan Quizizz, diantaranya adalah tingkat kecemasan yang tinggi, kesenjangan generasi dan kemungkinan untuk meniru satu sama lain [15]. Derya Orhan Goksun dan Gulden Gursoy, menemukan bahwa terdapat pengaruh gamifikasi pada aplikasi Kahoot dan Quizizz terhadap prestasi akademik dan keterlibatan siswa atau *student engagement* [22]. Zamzami Zainuddin, dkk menggunakan Quizizz, Socrative, dan iSpring Learn LMS untuk menyelidiki perbedaan menggunakan kuis konvensional dan e-kuis *gamified* pada mata mata pelajaran Sains [23]. Anderias Henukh, dkk, melakukan analisa tentang penerapan Quizizz pada pembelajaran Fisika Dasar di masa pandemi Covid-19, hasilnya menunjukkan bahwa, terdapat efektivitas yang sangat tinggi, diantaranya membuat siswa merasa senang dalam belajar dan meningkatkan minat menyimak materi pembelajaran fisika dasar [24]. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz juga diterapkan pada mata kuliah Bahasa Inggris [25]. Selain terhadap siswa, penelitian tentang persepsi guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz juga

pernah dilakukan oleh Muhammad Sofwan Mahmud dan Ming Lei Law, dengan fokus penelitian menyelidiki pengetahuan dan persepsi guru matematika tentang Quizizz, berdasarkan pengalaman mengajar, dan sikap guru terhadap penggunaan Quizizz [26].

Penelitian dengan menerapkan metode TAM pernah dilakukan oleh Puji Lestari dan Jaka Nugraha, dengan hasil penelitian, indikator *perceived usefulness*, *perceived ease to use*, *perceived playfulness* adalah faktor yang sangat berpengaruh kuat terhadap *behavioral intention of use* [27]. Penelitian tentang gamifikasi dan efek *student engagement* atau keterlibatan siswa pernah dilakukan oleh, Punyawee Anunpattana, dkk, dengan hasil penelitiannya adalah efek gamifikasi berbasis tantangan yang ada pada media pembelajaran dapat mempengaruhi *student engagement* dan perilaku terkait pembelajaran [28]. Rafidah Ab Rahman, dkk, menerapkan kedua metode, yaitu TAM dan SCEQ terhadap gamifikasi, dengan hasil yang diperoleh adalah kemudahan penggunaan suatu *platform* lebih mempengaruhi niat untuk menggunakan *platform* tersebut dibandingkan dengan manfaat yang diperoleh dari *platform* atau aplikasi, berdasarkan analisa terhadap penerimaan gamifikasi pada mata pelajaran Desain Basis Data. Metode SCEQ yang digunakan menggunakan indikator *interactive engagement* dan *Skill engagement* [13]. Sedangkan pada penelitian ini ditambahkan dengan indikator emotional engagement, dimana indikator ini diperkirakan juga mempengaruhi penerimaan aplikasi Quizizz.

Dari uraian penelitian di atas peneliti melakukan analisis efektivitas penerimaan Aplikasi Quizizz di SMA dan SMK yang jarang digunakan pada

penelitian sebelumnya. Metode yang digunakan adalah TAM dan SCEQ. Penggabungan 2 metode ini masih belum banyak digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya, selain itu belum ada penelitian tentang aplikasi Quizizz menggunakan TAM dan SCEQ.



Tabel 2.1 Studi terdahulu

Fokus Penelitian	Metode	Hasil	Referensi
<p>Analisis efektivitas teknik gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Desain Basis Data di Politeknik Muadzam Shah Pahang, Malaysia.</p>	<p>Technology Acceptance Model (TAM) dan Student Course Engagement Questionnaire (SCEQ).</p>	<p>Kemudahan penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>) suatu sistem atau aplikasi adalah indikator yang paling berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.</p>	<p>[13]</p>
<p>Menyelidiki sikap mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris.</p>	<p>Metode kuantitatif dan kualitatif untuk mengidentifikasi sikap dan kepuasan mahasiswa.</p>	<p>Siswa memiliki sikap positif terhadap penerapan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris.</p>	<p>[25]</p>
<p>Melakukan analisis penggunaan aplikasi Quizizz menggunakan model TAM dengan menggunakan faktor kemudahan penggunaan (<i>perceived ease to use</i>), manfaat yang dirasakan (<i>perceived usefulness</i>) dan pengguna berkelanjutan.</p>	<p>Menggunakan Model TAM</p>	<p>Kemudahan atau kesulitan dalam menggunakan sebuah aplikasi dan manfaat yang dirasakan dapat mempengaruhi penggunaan berkelanjutan.</p>	<p>[27]</p>

Fokus Penelitian	Metode	Hasil	Referensi
Mengeksplorasi persepsi 91 mahasiswa pasca sarjana terhadap Quizizz.	Metode kuantitatif.	Hasil penelitian menemukan bahwa Quizizz secara positif meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Namun ada tiga tantangan utama dalam menggunakan Quizizz, di antaranya adalah tingkat kecemasan yang tinggi, kesenjangan generasi dan kemungkinan untuk meniru satu sama lain.	[15]
Malakukan analisa pengaruh gamifikasi pada aplikasi Kahoot dan Quizizz terhadap prestasi akademik dan keterlibatan siswa atau <i>student engagement</i> .	Menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif	Pada analisa kualitatif, efek motivasi, hiburan, dan tantangan yang terdapat pada Quizizz dan Kahoot berpengaruh positif terhadap prestasi akademik dan <i>student engagement</i> , namun <i>tools</i> dan infrastuktur masi menjadi tantangan penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz.	[22]
Mengeksplorasi efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi, minat,	Penelitian ini menggunakan desain <i>pretest-posttest one-group pretest-</i>	Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi, minat, dan prestasi belajar fisika.	[16]

Fokus Penelitian	Metode	Hasil	Referensi
dan prestasi siswa dalam pembelajaran fisika	<i>posttest</i> deskriptif dan kuasi-eksperimental	Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran fisika meningkatkan motivasi, minat, dan prestasi siswa dalam fisika.	
Menyelidiki perbedaan kinerja siswa dan keterlibatan antara tiga kelompok di pada mata pelajaran Sains, menggunakan kuis konvensional dan e-kuis gamified sebagai penilaian formatif. Aplikasi gamification digunakan: Socrative, Quizizz, dan iSpring Learn LMS.	Menggunakan Metode Kualitatif dan Kuantitatif	Mengubah kuis konvensional menjadi e-kuis <i>gamified</i> dengan menambahkan fitur tantangan, insentif, poin, avatar, dan hadiah dapat menjadikan pengalaman lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik yang kemudian dapat mempengaruhi prestasi belajar.	[23]
Mendeskripsikan keefektifan penggunaan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran online fisika dasar terhadap hasil belajar dan respon siswa	Metode Kualitatif dan Kuantitatif	Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Fisika Dasar di era pandemi Covid-19 memiliki efektivitas yang sangat tinggi diantara-Nya membuat siswa merasa belajar itu menyenangkan dan	[24]

Fokus Penelitian	Metode	Hasil	Referensi
		meningkatkan minat untuk menyimak materi pembelajaran fisika dasar.	
Menyelidiki pengetahuan dan persepsi guru matematika mengenai Quizizz, berdasarkan pengalaman mengajar, dan sikap guru terhadap penggunaan Quizizz.	Metode Kualitatif	Pengalaman mengajar tidak mempengaruhi keputusan guru dalam menerapkan aplikasi Quizizz dalam proses belajar mengajar. Guru bersedia mempelajari metode pengajaran baru.	[26]
Pendekatan ini diterapkan pada kuis teka-teki logis di mana penyesuaian gamifikasi yang berbeda ditangkap dan diperiksa menggunakan analogi fisika (disebut konsep gerak dalam pikiran)	Metode Kuantitatif. Model ini dibangun untuk memvalidasi dan memperluas temuan kuantitatif (<i>motion in mind model</i>) dengan memasukkan eksplorasi kualitatif (analisis tematik)	Menguraikan hasil yang diperoleh dari mengintegrasikan gamifikasi berbasis tantangan ke dalam kelas sekolah dasar untuk memeriksa adanya keterlibatan siswa atau <i>student engagement</i> dan perilaku terkait pembelajaran	[28]

2.2. Landasan Teori

Landasan Teori berisikan teori-teori pada penelitian sebelumnya.

2.2.1 Quizizz

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang menghadirkan aktivitas multi pemain ke kelas dan menjadikannya kelas latihan yang interaktif dan menyenangkan. Quizizz memiliki karakteristik pemain seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran [27]. Adanya gamifikasi berbasis kuis dapat menarik respon siswa dalam pendidikan. Beberapa aplikasi dapat menerapkan gamifikasi berbasis kuis, termasuk Quizizz [29]. Quizizz adalah platform online sebagai interaktif permainan kuis yang dapat dijadikan penilaian formatif dalam pembelajaran [15],[30]. Quizizz mengintegrasikan konsep teknologi dan gamifikasi yang memikat keinginan siswa untuk belajar, Quizizz diusulkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia agar dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil pembelajaran siswa selama pelajaran di masa pandemi [26]. Quizizz adalah alat yang berguna yang menambah media pembelajaran dari guru dalam pendidikan [31]. Kuis yang terdapat pada aplikasi Quizizz bisa dilakukan secara langsung dan bisa dilakukan seperti dari rumah dengan batas waktu tertentu, dapat berupa pertanyaan yang dilengkapi dengan pilihan jawaban.

Pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Quizizz, membantu guru ataupun dosen dapat menggunakan teknologi dalam pendidikan. Selain itu, pendidik dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengelola teknologi yang telah disediakan untuk menarik minat mahasiswa dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar

mahasiswa dalam pembelajaran ilmu komputer. Dalam pendidikan berbasis gamifikasi melalui Quizizz, siswa diharapkan tertarik untuk belajar untuk mempengaruhi efektivitas pembelajaran [29].

2.2.2 Efektivitas

Efektivitas merupakan kata yang berasal dari kata efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektif adalah sesuatu yang mempunyai pengaruh, akibat yang ditimbulkan, kesan, keberhasilan mencapai tujuan [29]. Dalam hal ini, maksud dari efektivitas adalah tujuan yang berhasil dicapai penulis terhadap penerimaan teknologi. Sedangkan, efektivitas pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil yang diperoleh, melainkan proses pembelajaran yang merupakan cerminan dari kegiatan belajar. Efektivitas pembelajaran didefinisikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan perilaku peserta didik yang dipelajari dalam proses pembelajaran dan penerapan aplikasi media pembelajaran [30].

2.2.3 TAM (Technology Acceptance Model)

TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah sebuah teori tentang penggunaan teknologi informasi, teori ini sangat berpengaruh dan biasanya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu untuk penggunaan sistem teknologi informasi. TAM diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1989 [17].

Berikut ini adalah merupakan variabel-variabel yang digunakan dalam TAM.

1. Perceived Usefulness

Perceived Usefulness dapat diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu akan

memberikan manfaat baginya dalam meningkatkan kinerjanya. Persepsi ini dapat diukur melalui beberapa indikator, di antaranya berkaitan dengan produktivitas (*productivity*), efektivitas (*effectiveness*), tingkat kepentingannya bagi pekerjaan (*importance to job*), dan kegunaannya secara keseluruhan (*overall usefulness*). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* berdampak positif terhadap penerimaan pengguna terhadap teknologi dan perilaku pengguna [17],[31].

2. *Perceived Easy of Use*

Perceived Easy Use dapat diartikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa sistem tertentu akan mudah dipahami dan digunakan tanpa membutuhkan kerja keras, baik secara fisik maupun mental. Persepsi ini dapat diukur melalui beberapa indikator, di antaranya yang berkaitan dengan kemudahan untuk dipelajari (*ease to learn*), dapat dengan mudah dikendalikan untuk mencapai tujuan (*controllable*), jelas dan mudah dipahami (*clear and understandable*), mudah disesuaikan (*flexible*), dan kemudahan akses (*ease to access*) [17].

3. *Attitude Towards Using*

Attitude towards Using dapat diartikan sebagai sikap pengguna untuk menggunakan sistem informasi yang dapat berbentuk menerima atau menolak, yang muncul sebagai dampak ketika seseorang menggunakan sistem tersebut dalam bekerja. Dalam mengukur sikap terhadap penggunaan sistem informasi, terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan, yaitu hal-hal yang berhubungan dengan cara pandang

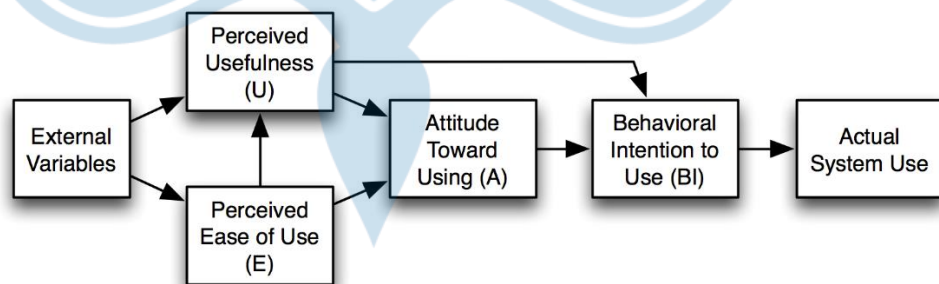
(*cognitive*), perasaan/emosi (*affective*), dan komponen-komponen yang berhubungan dengan perilaku (*behavioral component*) [17].

4. Behavioral Intention to Use

Behavioral Intention to Use dapat diartikan sebagai kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu sistem tertentu. Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat perilaku dalam menggunakan suatu sistem tertentu, misalnya hal-hal yang berkaitan dengan keinginan untuk menambah alat pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Sedangkan menurut [17],[32], *Behavioral Intention to Use* didefinisikan sebagai asumsi faktor pendukung yang memengaruhi perilaku [17].

5. Actual System Use

Actual System Use dapat diartikan suatu keadaan nyata atas penggunaan dari suatu sistem tertentu [17].



Gambar 2.1 Model TAM [17].

2.2.4 Student Course Engagement Questionnaire (SCEQ)

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dikenal dengan istilah *Student Course Engagement* [18]. *Student Course Engagement* merupakan kesediaan siswa

untuk mengerahkan energi dan emosi melalui aktivitas yang efektif dan aktif berpartisipasi dalam bentuk ketertarikan terhadap pembelajaran dan *learning environment* [33]. *Student Engagement* dapat memberikan informasi yang berguna mengenai efektivitas dari pembelajaran, baik pembelajaran di kelas maupun *online*. Riset keterlibatan mahasiswa dengan pengalaman pendidikan menemukan bahwa hasil pendidikan sangat kuat dipengaruhi oleh tingkat *Skill Engagement* yang mencakup keterlibatan perilaku, kognitif, afektif [34],[35]. SCEQ terdiri dari empat faktor yaitu *Skill Engagement*, *Emotional Engagement*, *Interaction Engagement* dan *Performance Engagement* [18]. *Student Course Engagement Questionnaire (SCEQ)* diberikan kepada siswa atau mahasiswa untuk mengukur keterikatan mereka berkaitan dengan keterampilan, partisipasi / interaksi, emosi, dan kinerja [19].

Faktor SCEQ, adalah sebagai berikut:

1. *Skill Engagement*

Skill Engagement adalah tingkah laku atau usaha siswa dengan tujuan melatih atau mengembangkan kemampuan atau *skill* yang dimiliki dalam bidang pemahaman atau keterampilan belajar [18]. *Skill* juga dapat diartikan sebagai suatu strategi pembelajaran umum yang dilakukan seseorang untuk mencapai pemahaman belajar dalam tantangan akademik [18],[36]. Indikator perilakunya antara lain adalah, siswa berusaha memastikan belajar secara teratur, berusaha menguasai materi pelajaran, mengerjakan semua tugas-tugas yang diberikan guru dan selalu hadir di setiap pertemuan [18], [35].

2. *Performance Engagement*

Performance engagement diartikan sebagai keterlibatan siswa untuk mencapai prestasi akademik yang baik pada saat pembelajaran di kelas melalui kinerjanya yang optimal. Siswa yang memiliki *Performance Engagement* yang baik adalah mereka yang memiliki sumber-sumber bacaan, mempelajari catatan di sela-sela waktu belajar dikelas untuk mendalami materi, berusaha teliti, membuat catatan yang baik selama proses pembelajaran, dan mendengarkan dengan penuh perhatian di kelas [18], [35].

3. *Emotional Engagement*

Emotional Engagement adalah usaha mengembangkan emosi atau perasaan positif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa perlu berusaha mengaitkan dan menerapkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan proses belajar menarik, memikirkan untuk terus belajar di luar pembelajaran di kelas, dan sungguh-sungguh niat mempelajari materi pelajaran [18], [19], [35]. *Emotional engagement* tidak dapat dilihat secara langsung oleh pendidik [18],[36].

4. *Participant Engagement / Interaction Engagement*

Participant Engagement adalah perwujudan keterlibatan siswa ketika berada dikelas dan interaksinya dengan guru maupun siswa yang lain. Contohnya mau bertanya saat tidak memahami materi yang disampaikan [18].