Analysis of the Quality of Quizizz Learning Media Usage for Students Using the Technology Acceptance Model (TAM) Method: A Case Study at SDN 014 Sangatta Utara

Emi Agmini[1], Asmar Baco[2], Ramadiani Ramadiani[3]
[1,2,3]Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Mulawarman, Indonesia
Email: emipriatna@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif semakin penting dalam mendukung proses belajar siswa sekolah dasar, terutama pada periode pasca-pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kualitas penggunaan Quizizz di SDN 014 Sangatta Utara dengan menggunakan kerangka Technology Acceptance Model (TAM), yang mencakup Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Enjoyment (ENJ), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BI), Actual Use (AU), serta Facilitating Conditions (FC). Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis survei dengan instrumen kuesioner skala Likert 1–5. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa ATU memiliki skor tertinggi (M = 3,73) dan ENJ juga berada pada kategori baik (M = 3,07), sedangkan PEOU dan kualitas sistem/informasi (SYS/INFO) memperoleh skor terendah. Analisis korelasi mengungkapkan hubungan positif antara PEOU dan PU serta PEOU dan SYS/INFO, sementara hubungan negatif muncul antara PU dan BI serta antara BI dan AU. Hasil penelitian menegaskan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan sikap positif siswa, namun aspek kemudahan penggunaan dan kualitas sistem perlu diperbaiki. Dukungan fasilitas TIK dan pendampingan guru menjadi faktor penting untuk optimalisasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Keyword: Quizizz; Technology Acceptance Model; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar

ABSTRACT

The use of interactive technology-based learning media is increasingly important in supporting the learning process of elementary school students, especially in the post-pandemic period. This study aims to assess the quality of Quizizz use at SDN 014 Sangatta Utara using the Technology Acceptance Model (TAM) framework, which includes Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Enjoyment (ENJ), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BI), Actual Use (AU), and Facilitating Conditions (FC). The research method used a quantitative survey-based approach with a 1–5 Likert scale questionnaire instrument. Descriptive analysis showed that ATU had the highest score (M = 3.73) and ENJ was also in the good category (M = 3.07), while PEOU and system/information quality (SYS/INFO) obtained the lowest scores. Correlation analysis revealed a positive relationship between PEOU and PU as well as PEOU and SYS/INFO, while negative relationships emerged between PU and BI and between BI and AU. The research confirmed that Quizizz was able to increase student engagement and positive attitudes, but ease of use and system quality needed improvement. ICT support and teacher guidance were crucial factors in optimizing gamification-based learning.

Keyword: Quizizz; Technology Acceptance Model; Learning Media; Elementary School

Corresponding Author:
Emi Agmini,
Universitas Mulawarman,
Jl. Kuaro, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75119, Indonesia
Email: emipriatna@gmail.com

1. INTRODUCTION

Transformasi digital dalam pendidikan dasar merupakan fenomena yang semakin penting, terutama di era pasca-pandemi ketika penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkat secara signifikan (Ansari et al., 2023). Perubahan ini dipicu oleh kebutuhan untuk beradaptasi dengan lingkungan belajar yang baru, yang ditandai dengan sistem pendidikan yang semakin mengandalkan media digital dan alat pembelajaran interaktif (Tobing et al., 2025). Khususnya, aplikasi seperti *Quizizz* telah muncul sebagai sarana efektif untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif di kalangan siswa (Setyowati et al., 2023).

Transformasi digital memerlukan upaya signifikan baik dari pendidik maupun lembaga pendidikan. Menurut Pratiwi dan Riyana (2023), pendidik memegang peran kunci dalam proses digitalisasi kurikulum dan pembelajaran. Dalam konteks ini, pengembangan literasi digital bagi pendidik dan siswa sangat penting agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, kurikulum digital yang adaptif diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan inovatif di pendidikan dasar (Setyowati et al., 2023; Nurjannah, 2022; Purba et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa alat ini mampu menyajikan konten pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa (Setyowati et al., 2023; Sa'odah et al., 2020). Keberhasilan pemanfaatan media seperti ini sangat bergantung pada penerimaan teknologi oleh guru dan siswa, yang dapat dianalisis menggunakan *Technology Acceptance Model* (*TAM*) (Fernanda et al., 2022; Mutiara & Cahya, 2022). Model ini mengkaji bagaimana persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat (*perceived usefulnes*s) memengaruhi niat untuk menggunakan teknologi (Irawati et al., 2020).

TAM memiliki peran penting dalam mengevaluasi penerimaan teknologi, yang sangat relevan dalam konteks pendidikan digital. Penelitian menunjukkan bahwa pemahaman terhadap faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi di kalangan pengguna menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas implementasi teknologi dalam pendidikan (Fernanda et al., 2022; Irawati et al., 2020). Evaluasi ini memberikan wawasan penting bagi pengembangan strategi pedagogis yang lebih efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran di era digital (Hartanti, 2021).

Sebagai kesimpulan, transformasi digital dalam pendidikan dasar dan meningkatnya penggunaan media pembelajaran interaktif menghadirkan tantangan sekaligus peluang baru. Peran penting lembaga pendidikan, ditambah dengan adaptasi teknologi yang efektif melalui penerapan model penerimaan teknologi seperti *TAM*, memperkuat kemampuan dunia pendidikan untuk merespons perubahan cepat di era digital ini.

Penelitian ini dirancang untuk menjawab dua pertanyaan utama. Pertama, bagaimana tingkat penerimaan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* di SD 014 Sangatta Utara. Pertanyaan ini penting untuk melihat sejauh mana siswa merasa nyaman, tertarik, dan termotivasi ketika memanfaatkan *Quizizz* sebagai sarana pembelajaran, khususnya di era transformasi digital pasca-pandemi. Pemahaman ini akan memberikan gambaran tentang kualitas pengalaman belajar siswa serta potensi *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan mereka di kelas.

Kedua, penelitian ini berupaya mengkaji bagaimana hubungan antar konstruk dalam *Technology Acceptance Model* (*TAM*) terkait penggunaan *Quizizz*. Analisis ini mencakup keterkaitan antara persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*), sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using*), niat perilaku untuk menggunakan (*Behavioral Intention to Use*), penggunaan aktual (*Actual Use*), serta faktor pendukung lainnya seperti kondisi fasilitas dan akses teknologi. Dengan memahami pola hubungan ini, penelitian dapat mengidentifikasi faktor-faktor utama yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan efektif *Quizizz* di lingkungan sekolah dasar.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci tingkat kualitas penerimaan peserta didik terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif di SD 014 Sangatta Utara, serta untuk menganalisis hubungan antar variabel dalam kerangka *Technology Acceptance Model*. Analisis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran digital yang lebih efektif, sekaligus memperkaya kajian teoritis terkait penerimaan teknologi di dunia pendidikan dasar.

2. LITERATURE REVIEW

A. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan sarana untuk menyajikan materi pendidikan menggunakan format digital, termasuk multimedia, *e-learning*, dan aplikasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Rumapea et al., 2025). Dalam konteks ini, media digital tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi tetapi juga untuk meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar (Sujarwo et al., 2022; Moonti & Gani, 2023). Penggunaan media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk, seperti video pembelajaran, aplikasi berbasis *web*, dan berbagai alat interaktif yang

memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mereka (Faradita et al., 2023; Cahyani et al., 2025; Manurung et al., 2025).

Gamifikasi, yang merupakan penerapan elemen *game* dalam konteks *non-game*, dapat memainkan peran yang sangat penting dalam pembelajaran (Sinaga et al., 2025). Melalui *gamifikasi*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Sebagai contoh, *Quizizz* sebagai platform *gamifikasi* memungkinkan siswa untuk berkompetisi dalam menjawab pertanyaan secara *real-time*, yang tidak hanya mendukung pembelajaran individu tetapi juga kolaboratif (Sharma et al., 2024; Nainggolan et al., 2024). Dalam satu studi, pengintegrasian elemen *gamifikasi* ditemukan meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran siswa, menjadikannya alat yang efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi selama pembelajaran jarak jauh di era pandemi (Ismayanti et al., 2023).

Lebih jauh, efek positif dari *gamifikasi* dalam pembelajaran juga terlihat dalam kemampuan siswa untuk lebih memahami materi ajar ketika disajikan dalam format yang interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *gamifikasi* dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa, mengurangi kebosanan, dan memfasilitasi pembelajaran aktif melalui pendekatan yang menyenangkan (Sharma et al., 2024). Dengan demikian, *gamifikasi* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif di mana siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran mereka (Poliani et al., 2023).

Dalam kesimpulannya, media pembelajaran digital dan *gamifikasi* seperti *Quizizz* memiliki peranan penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggabungkan teknologi digital dengan elemen permainan, para pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang sangat dibutuhkan di era pendidikan saat ini.

B. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (*TAM*) merupakan teori yang dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1989 untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi baru. Model ini didasarkan pada dua konstruk utama, yaitu *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU). PU mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya, sedangkan PEOU merujuk pada sejauh mana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut mudah digunakan (Ma & Liu, 2005; Shroff et al., 2011). Sejak diperkenalkan, *TAM* telah menjadi salah satu kerangka kerja yang paling banyak digunakan untuk memahami adopsi teknologi di berbagai bidang, termasuk pendidikan dan kesehatan (Chan & Teo, 2007; Wangdi et al., 2023).

Dalam perkembangannya, selain dua variabel utama tersebut, beberapa variabel tambahan telah diusulkan untuk memperkaya model ini. Variabel-variabel tersebut antara lain *Attitude Toward Use* (ATU), *Behavioral Intention* (BI), *Actual Use* (AU), *Perceived Enjoyment*, dan *Facilitating Conditions* (Or, 2024; Chan & Teo, 2007). ATU menggambarkan sikap individu terhadap penggunaan teknologi yang dipengaruhi oleh PU dan PEOU. BI merupakan niat individu untuk menggunakan teknologi, yang juga dipengaruhi oleh ATU. AU mengukur frekuensi penggunaan teknologi secara aktual. *Perceived Enjoyment* mengacu pada pengalaman menyenangkan selama menggunakan teknologi, sedangkan *Facilitating Conditions* mengacu pada dukungan lingkungan yang mempermudah penggunaan teknologi, seperti infrastruktur dan dukungan sosial (Wangdi et al., 2023).

Sejak diperkenalkan, *TAM* telah diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Penelitian oleh Shroff et al. menunjukkan bahwa *TAM* efektif untuk menganalisis niat siswa menggunakan sistem *e-portfolio* yang mengandung elemen *gamifikasi*, di mana PU dan PEOU terbukti secara langsung memengaruhi ATU dan BI siswa (Shroff et al., 2011). Penelitian lain oleh Anam et al. dalam konteks penerimaan teknologi di daerah perkotaan menunjukkan bahwa variabel *TAM*, termasuk AU dan BI, merupakan indikator penting untuk mengukur penerimaan teknologi baru oleh masyarakat (Anam et al., 2023; Dewi & Natalia, 2021). Dengan demikian, penerapan *TAM* dalam pembelajaran berbasis *gamifikasi* menunjukkan relevansinya untuk memahami bagaimana elemen permainan dapat meningkatkan pengalaman belajar melalui teknologi interaktif seperti *Quizizz*.

Sebagai kesimpulan, *TAM* merupakan model yang telah diperluas dan diaplikasikan secara luas di berbagai bidang, termasuk penggunaan teknologi *gamifikasi* dalam pendidikan. Pemahaman mendalam terhadap variabel-variabel dalam *TAM*, baik yang utama maupun tambahan, sangat penting untuk meningkatkan penerimaan teknologi dan efektivitas pembelajaran di era digital saat ini.

3. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk memperoleh data yang terukur mengenai penerimaan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berdasarkan kerangka *Technology Acceptance Model* (*TAM*). Penelitian dilaksanakan di SDN 014 Sangatta Utara sebagai lokasi penelitian, dengan sasaran populasi seluruh peserta didik kelas IV hingga VI. Teknik

pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, sehingga seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria dilibatkan sebagai responden.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner berbasis variabel-variabel dalam *TAM*, yang mencakup *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Enjoyment* (ENJ), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BI), *Actual Use* (AU), *Facilitating Conditions* (FC), serta variabel dukungan sistem dan informasi (SYS/INFO). Skala pengukuran yang digunakan adalah skala *Likert* dengan rentang nilai 1 hingga 5, di mana angka yang lebih tinggi menunjukkan tingkat persetujuan yang lebih besar. Sebelum digunakan, instrumen ini diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan pengukuran reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk memastikan konsistensi internal item pertanyaan.

Prosedur pengumpulan data dimulai dengan penyusunan instrumen penelitian berdasarkan kajian pustaka dan indikator setiap variabel *TAM*. Selanjutnya dilakukan uji coba instrumen untuk memastikan kejelasan butir pertanyaan dan kelayakan instrumen. Setelah itu, kuesioner disebarkan dalam bentuk *Google Form* kepada responden, sehingga memudahkan pengisian secara daring. Data yang terkumpul kemudian diolah untuk dianalisis lebih lanjut.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah analisis deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, dan kategori penilaian dari responden pada setiap variabel *TAM*. Tahap kedua adalah analisis inferensial untuk menguji hubungan antar variabel *TAM* menggunakan teknik analisis korelasi atau regresi, sesuai dengan tujuan penelitian. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji signifikansi hubungan antar variabel sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerimaan peserta didik terhadap penggunaan *Quizizz*.

4. RESULTS AND DISCUSSION

A. Deskripsi Responden

Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik dari SDN 014 Sangatta Utara, yang terdiri dari siswa kelas IV sebanyak 7 orang, kelas V sebanyak 8 orang, dan kelas VI sebanyak 5 orang. Berdasarkan jenis kelamin, responden terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dari sisi perangkat yang digunakan, mayoritas siswa menggunakan *Chromebook* (9 orang), diikuti *iPhone* (4 orang), *laptop* (3 orang), HP *Android* (3 orang), dan perangkat lainnya (1 orang). Akses internet yang digunakan meliputi kuota pribadi (7 orang), *Wi-Fi* rumah (6 orang), *Wi-Fi* sekolah (5 orang), dan lainnya (2 orang). Tingkat pengalaman TIK responden bervariasi, dengan skor terbanyak pada tingkat 3 (6 orang), diikuti tingkat 1 (4 orang), tingkat 5 (4 orang), tingkat 4 (4 orang), dan tingkat 2 (2 orang).

B. Analisis Deskriptif Konstruk TAM

Rata-rata skor masing-masing konstruk *TAM* menunjukkan bahwa *Attitude Toward Using* (ATU) memiliki nilai tertinggi (M = 3,73; SD = 0,96), diikuti oleh *Perceived Enjoyment* (ENJ) (M = 3,07; SD = 1,47), *Facilitating Conditions* (FC) (M = 3,00; SD = 1,57), *Behavioral Intention* (BI) (M = 2,97; SD = 1,46), *Perceived Usefulness* (PU) (M = 2,90; SD = 1,37), *Actual Use* (AU) (M = 2,88; SD = 1,54), *Perceived Ease of Use* (PEOU) (M = 2,80; SD = 1,40), dan *System/Information Quality* (SYS/INFO) (M = 2,75; SD = 1,45). Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap positif terhadap penggunaan *Quizizz*, meskipun persepsi kemudahan penggunaan dan kualitas sistem/informasi masih relatif sedang.

C. Hubungan Antar Variabel TAM

Analisis korelasi *Pearson* menunjukkan bahwa hubungan antar konstruk relatif bervariasi. Korelasi positif sedang ditemukan antara PEOU dan PU (r = 0,24) serta antara PEOU dan SYS/INFO (r = 0,50). Hubungan negatif muncul antara PU dan BI (r = -0,33) serta antara BI dan AU (r = -0,33). Model regresi sederhana menunjukkan bahwa PEOU berpengaruh positif terhadap PU ($\beta = 0,25$; $R^2 = 0,058$), namun PU justru memiliki koefisien negatif terhadap ATU ($\beta = -0,11$; $R^2 = 0,016$). ATU juga menunjukkan koefisien negatif terhadap BI ($\beta = -0,16$; $R^2 = 0,016$), sementara BI berpengaruh negatif sedang terhadap AU ($\beta = -0,44$; $R^2 = 0,106$). Nilai R^2 yang rendah mengindikasikan bahwa hubungan antar konstruk belum kuat, sehingga kemungkinan ada variabel lain yang memengaruhi penerimaan siswa terhadap *Quizizz*.

D. Diskusi Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap penggunaan *Quizizz* (ATU) cukup positif dan mereka merasakan aspek kesenangan (ENJ) yang tinggi, penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2023) yang mengungkapkan bahwa elemen kesenangan dalam penggunaan permainan digital berkontribusi pada niat pengguna untuk mengadopsi teknologi tersebut. Selain itu, Handayani et al. (2022) menegaskan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, menunjukkan bahwa kombinasi kesenangan dan motivasi dapat membawa dampak positif dalam pembelajaran.

Namun, meskipun siswa merasakan kesenangan yang tinggi, ditemukan pula bahwa persepsi tentang kemudahan penggunaan (PEOU) dan kualitas sistem/informasi (SYS/INFO) masih berada pada kategori sedang. Hal ini dapat menjadi penghalang dalam adopsi teknologi secara optimal. Temuan ini konsisten dengan

hasil penelitian oleh Dhamayanti (2021), yang menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran, masih ada tantangan terkait kemudahan akses dan interaksi dengan teknologi. Penelitian oleh Pham (2022) juga mendukung hal ini dengan menekankan bahwa faktor afektif memiliki pengaruh kuat terhadap sikap mahasiswa saat menggunakan *Quizizz*, meskipun tantangan dalam kemudahan penggunaan tetap ada.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2023), yang mengungkapkan bahwa elemen kesenangan dalam penggunaan permainan digital berkontribusi pada niat pengguna untuk mengadopsi teknologi tersebut. Selain itu, Handayani et al. (2022) menegaskan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, menunjukkan bahwa kombinasi kesenangan dan motivasi dapat membawa dampak positif dalam pembelajaran.

Penerimaan teknologi *Quizizz* di kalangan guru menunjukkan adanya kesepakatan dengan temuan penelitian oleh Subroto et al. (2023), yang menyoroti pentingnya pelatihan terstruktur bagi para pendidik dalam mengadopsi teknologi pendidikan di era digital. Pemberian pelatihan yang lebih sistematis kepada guru tidak hanya dapat membantu dalam memahami penggunaan aplikasi *Quizizz* secara lebih efektif, tetapi juga dalam menyederhanakan instruksi yang diberikan kepada siswa. Selain itu, penggunaan elemen *gamifikasi*, yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, menjadi salah satu strategi yang dapat diimplementasikan berdasarkan penelitian oleh Prahmana (2023), yang menekankan bahwa teknik *gamifikasi* berfungsi sebagai alat inovatif guna merangsang partisipasi aktif siswa dalam belajar.

Di sisi lain, faktor dukungan dari pihak sekolah seperti penyediaan akses internet yang berkualitas dan perangkat teknologi yang memadai sangat krusial bagi keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis *Quizizz*. Hal ini sejalan dengan panduan yang diberikan oleh Surjaningrum et al. (2024), yang mengungkapkan bahwa peningkatan kapasitas digital dan dukungan infrastruktur pendidikan sangat penting untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Kualitas koneksi internet yang baik berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih baik dan mengurangi frustrasi yang mungkin dialami siswa dan guru saat menggunakan teknologi.

Meningkatkan penerimaan terhadap teknologi pendidikan seperti *Quizizz* diperlukan pendekatan integratif yang mencakup pelatihan bagi guru, pemanfaatan elemen *gamifikasi*, dan perbaikan infrastruktur. Upaya sinergis ini akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, di mana siswa dapat menjelajahi potensi penuh teknologi dalam proses belajar mereka, dan pada saat yang sama, meningkatkan hasil pembelajaran yang diharapkan.

5. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat penerimaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* di SDN 014 Sangatta Utara berada pada kategori sedang. Sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using*/ATU) dan aspek kesenangan (*Perceived Enjoyment*/ENJ) menunjukkan skor relatif tinggi, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa termotivasi dan senang menggunakan *Quizizz*. Namun, persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*/PEOU) dan kualitas sistem/informasi (*System/Information Quality*) masih berada pada kategori sedang, sehingga berpotensi menjadi penghambat optimalisasi pemanfaatan teknologi ini dalam pembelajaran.

Hubungan antar variabel dalam kerangka *Technology Acceptance Model* (*TAM*) menunjukkan pola yang bervariasi. Terdapat hubungan positif antara PEOU dan PU, serta antara PEOU dan SYS/INFO. Namun, ditemukan hubungan negatif antara PU dan BI, serta antara BI dan AU, yang mengindikasikan bahwa peningkatan persepsi manfaat belum tentu diikuti oleh peningkatan niat perilaku atau penggunaan aktual. Nilai koefisien determinasi (R^2) yang rendah pada model regresi sederhana menunjukkan bahwa hubungan antar konstruk *TAM* belum sepenuhnya kuat, sehingga kemungkinan terdapat faktor eksternal lain yang memengaruhi penerimaan siswa terhadap *Quizizz*.

Berdasarkan temuan tersebut, guru perlu merancang strategi integrasi *Quizizz* yang sistematis dalam pembelajaran, misalnya melalui penyesuaian tingkat kesulitan soal, pemberian umpan balik yang cepat, dan pengaturan kompetisi sehat antarsiswa. Guru juga dapat mengombinasikan *Quizizz* dengan metode pembelajaran kolaboratif untuk memaksimalkan interaksi dan keterlibatan siswa.

Dari sisi sekolah, diperlukan peningkatan dukungan fasilitas seperti penyediaan perangkat yang memadai dan akses internet berkualitas di lingkungan sekolah. Pelatihan TIK bagi guru juga penting agar pendidik memiliki keterampilan optimal dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, termasuk dalam memanfaatkan fitur-fitur lanjutan *Quizizz*.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti mengeksplorasi variabel tambahan seperti motivasi intrinsik, dukungan orang tua, atau *self-efficacy* digital siswa untuk memperluas pemahaman mengenai penerimaan teknologi. Pendekatan metode campuran (*mixed-method*) juga direkomendasikan agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif, baik dari sisi kuantitatif maupun kualitatif, sehingga hasil

penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

REFERENCES

Anam, M., Yunianta, A., Alyamani, H., Erlin, E., Zamsuri, A., & Firdaus, M. (2023). Analysis and identification of non-impact factors on smart city readiness using technology acceptance analysis: A case study in Kampar District, Indonesia. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS), 5*(1), 1–17. https://doi.org/10.37385/jaets.v5i1.2401

Ansari, B. I., Junaidi, J., Maulina, S., Herman, H., Kamaruddin, I., Rahman, A., & Saputra, N. (2023). Blended-learning training and evaluation: A qualitative study. *Journal of Intercultural Communication, 23*(4), 155–164. https://doi.org/10.36923/jicc.v23i4.201

Cahyani, I., Buriev, K. T., Ngongo, M., Mamadiyarov, Z., Ino, L., Herman, H., Saputra, N., & Baxtishodovich, S. B. (2025). Exploring the use of TikTok application in enhancing the skill of pronunciation: A case on students' perception. *Studies in Media and Communication, 13*(2), 150–158. https://doi.org/10.11114/smc.v13i2.7553

Chan, H., & Teo, H. (2007). Evaluating the boundary conditions of the technology acceptance model. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 14*(2), Article 9. https://doi.org/10.1145/1275511.1275515

Dewi, F., & Natalia, B. (2021). Identifying the factors of online game acceptance using technology acceptance model. *Indonesian Journal of Information Systems*, 87–98. https://doi.org/10.24002/ijis.v4i1.4727

Dhamayanti, F. (2021). EFL students' perception and motivation toward Quizizz as e-learning media in English e-classroom. *Education of English as a Foreign Language, 4*(2), 71–78. https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2021.004.02.03

Faradita, M., Afiani, K., & Firmannandya, A. (2023). Teacher's creativity in making video-based learning in post-pandemic COVID-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 7*(1), 1–11. https://doi.org/10.21067/jbpd.v7i1.7754

Fernanda, J., Luthifiana, V., & Akhyar, M. (2022). Analisis partial least square structural equation model (PLS-SEM) untuk pemodelan penerimaan sistem jaringan informasi bersama antar sekolah (JIBAS). *Jurnal Statistika: Jurnal Ilmiah Teori dan Aplikasi Statistika, 15*(2), 292–297. https://doi.org/10.36456/jstat.vol15.no2.a6436

Handayani, A., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Mathematics Education and Application Journal (META), 4*(1), 1–7. https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651

Hartanti, L. (2021). Pendekatan technology acceptance model dalam analisis penerimaan teknologi (studi kasus pada pengguna mobile payment). *Buletin Profesi Insinyur, 4*(1), 1–6. https://doi.org/10.20527/bpi.v4i1.91

Irawati, T., Rimawati, E., & Pramesti, N. (2020). Penggunaan metode technology acceptance model (TAM) dalam analisis sistem informasi ALISTA. *AIS: The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise, 4*(2), 106–120. https://doi.org/10.34010/aisthebest.v4i02.2257

Ismayanti, G., Mujtahid, I., Vebrianto, R., Thahir, M., & Tania, A. (2023). Learning survey during the COVID-19 pandemic and application media implications for elementary school teachers. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 7*(3), 481–488. https://doi.org/10.23887/jisd.v7i3.54698

Kurnia, K. (2023). Komunikasi bisnis melalui pendekatan model UTAUT dan perceived enjoyment serta pengaruhnya terhadap intensi penggunaan mobile game. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6*(12), 10564–10570. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3105

L. Tobing, V. S. B., Sinaga, V., Irwansyah, S. S., & Herman, H. (2025). Strengthening English writing ability through ProWritingAid as creative and interactive media. *Jurnal Pengabdian Nusantara, 3*(3), 84–90. https://doi.org/10.32832/jpn.v3i3.108

Ma, Q., & Liu, L. (2005). The role of internet self-efficacy in the acceptance of web-based electronic medical records. *Journal of Organizational and End User Computing, 17*(1), 38–57. https://doi.org/10.4018/joeuc.2005010103

Manurung, R. T., Saputra, N., Dumiyati, D., Yuliartini, N. P. R., Siagian, G., Rupidara, A. D. N., Herman, H., & Lolang, E. (2025). Empowering the program of sustainable development goals (SDGs) through literacy in improving the quality of education. *International Journal of Environmental Sciences, 11*(2S), 649–659. https://doi.org/10.64252/frwvgb78

Moonti, U., & Gani, I. (2023). Utilization of digital learning media as students' learning alternative solution. In *Proceedings of the International Conference* (pp. 1354–1359). https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_162

Mutiara, T., & Cahya, F. (2022). Penerimaan teknologi dalam pendidikan: Studi kasus calon guru di Indonesia. *Jurnal Responsif Riset Sains dan Informatika, 4*(2), 222–230. https://doi.org/10.51977/jti.v4i2.879

Nainggolan, A. M., Silalahi, D. E., Herman, H., Sinaga, Y. K., & Manihuruk, L. M. E. (2024). The impact of playing Mobile Legends on vocabulary acquisition. *International Journal of Learning Development and Innovation, 1*(2), 105–114. https://gscjournal.com/IJLDI/article/view/39

Nurjannah, N. (2022). Tantangan pengembangan kurikulum dalam meningkatkan literasi digital serta pembentukan karakter peserta didik di Indonesia. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 6844–6854. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3328

Or, C. (2024). Watch that attitude! Examining the role of attitude in the technology acceptance model through meta-analytic SEM. *International Journal of Technology in Education and Science, 8*(4), 558–582. https://doi.org/10.46328/ijtes.575

Pham, A. (2022). University students' attitudes towards the application of Quizizz in learning English. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 17*(19), 278–290. https://doi.org/10.3991/ijet.v17i19.32235

Poliani, A., Gnecchi, S., Villa, G., Rosa, D., & Manara, D. (2023). Gamification as an educational approach for oncological patients: A systematic scoping review. *Healthcare*, *11*(24), 3116. https://doi.org/10.3390/healthcare11243116

Prahmana, S. (2023). Mengeksplorasi efektivitas penggunaan teknik gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif. *OSF Preprints*. https://doi.org/10.31219/osf.io/w2pgb

Pratiwi, M., & Riyana, C. (2023). Educator as the key for digital transformation in curriculum and learning. *Dwija Cendekia Jurnal Riset Pedagogik*, *7*(1), 117. https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69364

Purba, N., Purba, R., Setiyadi, M. W., Ate, C. P., Razali, R., Saputra, N., & Herman, H. (2025). Analyzing the impact of digital information communication technologies (DICT) on literacy development in primary school. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, *10*(4S), 345–352. https://doi.org/10.52783/jisem.v10i4s.526

Rumapea, E. L. B., Kapoh, R. J., Novianti, C., Yuniarsih, Y., Harita, I. P. S., Herman, H., & Saputra, N. (2025). Investigating comic strips media for developing students' narrative writing skills. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *17*(2), 2526–2536. https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.7345

Sa'odah, S., Sapriya, S., & Haryanti, Y. (2020). Perspektif kurikulum pendidikan kewarganegaraan sekolah dasar di era digital. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *3*(2), 256-268. https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2445

Saddhono, K., Saputra, N., Herman, B. S., Sumbayak, D. M., & Sipayung, R. W. (2024). A new way to create virtual authors using AI-based technology. *4th International Conference on Advance Computing and Innovative Technologies in Engineering (ICACITE)* (pp. 1509–1514). https://doi.org/10.1109/ICACITE60783.2024.10616853

Setyowati, W., Moscato, J., & Embre, C. (2023). Strategi pendidikan dasar untuk menghadapi tantangan kurikulum digital. *Jurnal Mentari Manajemen Pendidikan dan Teknologi Informasi*, *2*(1), 43–53. https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.379

Sharma, D., Sharma, J., & Mehta, N. (2024). The art of gamification for societal mind shifts. *Shodhkosh Journal of Visual and Performing Arts*, *5*(1). https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i1.2024.855

Shroff, R., Deneen, C., & Ng, E. (2011). Analysis of the technology acceptance model in examining behavioural intention to use an e-portfolio system. *Australasian Journal of Educational Technology*, *27*(4). https://doi.org/10.14742/ajet.940

Sinaga, Y. K., Sipayung, R. W., Herman, H., Nainggolan, A. M., Ngongo, M., Fatmawati, E., & Thao, N. V. (2025). Enhancing English vocabulary through Mobile Legends. *APTISI Transactions on Technopreneurship (ATT)*, *7*(1), 192–205. https://doi.org/10.34306/att.v7i1.545

Subroto, D., Wirawan, R., & Rukmana, A. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(7), 473–480. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542

Sujarwo, S., Herawati, S., Sekaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., … & Sudrajat, A. (2022). Android-based interactive media to raise student learning outcomes in social science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, *16*(7), 4–21. https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25739

Surjaningrum, E., Yudanagara, B., Widayat, I., Putri, A., & Annisa, N. (2024). Peningkatan kapasitas guru dalam literasi digital melalui edukasi keterampilan digital dan pemanfaatan kecerdasan buatan. *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)*, *7*(9), 4055–4063. https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i9.16151

Wangdi, T., Dhendup, S., & Gyelmo, T. (2023). Factors influencing teachers' intention to use technology: The role of TPACK and facilitating conditions. *International Journal of Instruction*, *16*(2), 1017–1036. https://doi.org/10.29333/iji.2023.16254a