

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa angka-angka dan statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Metode ini digunakan untuk menguji hipotesis dan menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti (Sugiyono, 2009). Pendekatan eksplanatif dalam metode penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar. Dalam pendekatan ini, peneliti akan mengumpulkan data melalui metode survei menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan siswa, seperti *Perceived Playfulness* (Persepsi Kesenangan), *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), dan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan).

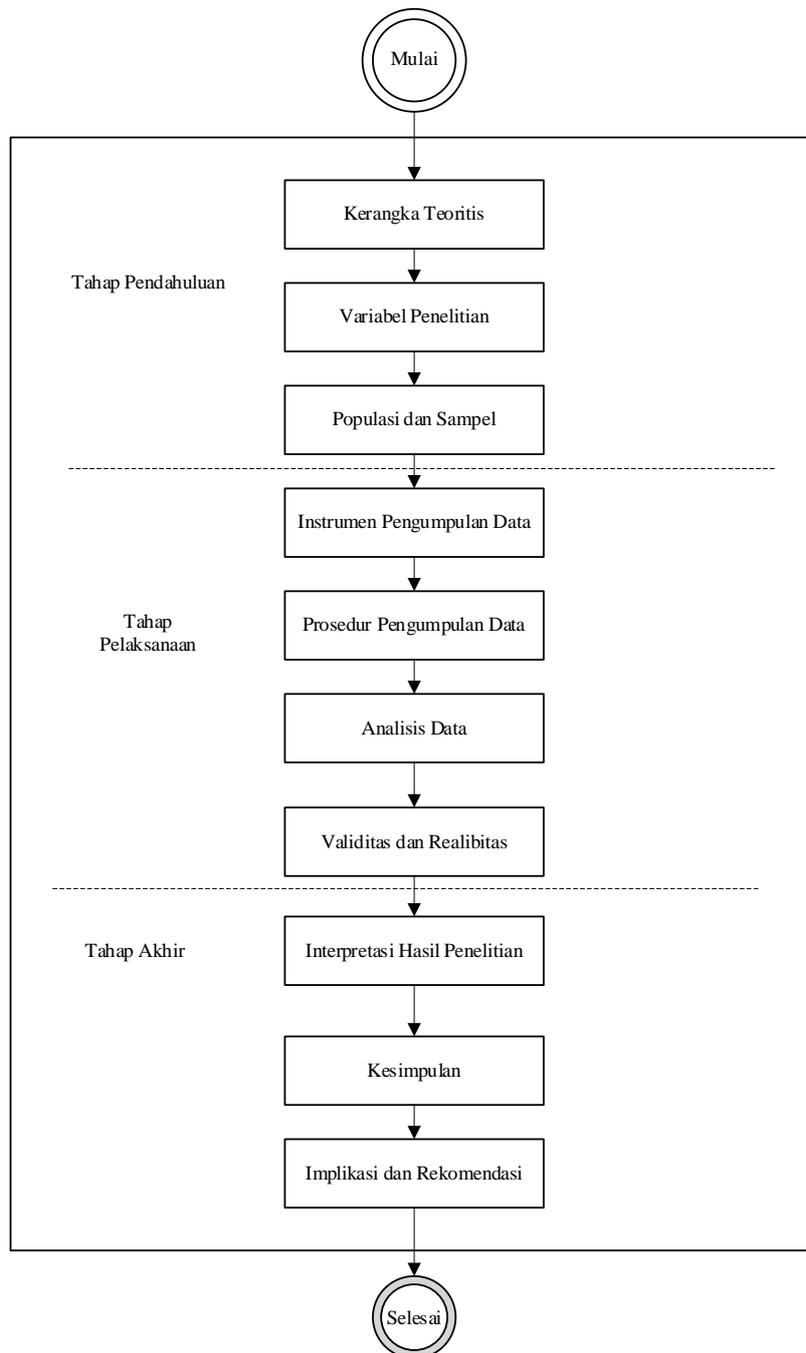
Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis secara statistik menggunakan teknik-teknik analisis yang sesuai, seperti analisis regresi untuk menguji hubungan antara variabel independen (faktor-faktor penerimaan siswa) dan variabel dependen (niat penggunaan *Quizizz*). Selain itu, analisis deskriptif juga akan dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai penerimaan siswa terhadap *Quizizz* (Khaddage, 2016; Mathieson, 1991; Tsai, 2013). Melalui metode kuantitatif eksplanatif ini, peneliti dapat mengidentifikasi pengaruh dari faktor-faktor penerimaan siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar. Hasil analisis data akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang persepsi siswa terhadap *Quizizz* dan bagaimana faktor-faktor tertentu memengaruhi niat penggunaan mereka.

3.2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahap diantaranya, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Secara umum kegiatan pada setiap tahapan yakni.

1) Tahap awal penelitian

Tahap awal dilakukan sebagai pendahuluan, dengan tujuan untuk mendapatkan data-data sekunder. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan, diantaranya :



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

- a. Kerangka Teoritis, yaitu melakukan observasi terkait hal-hal yang berhubungan dengan *Vocational Education*. Lalu pencarian tentang *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjadi landasan teoritis untuk mengkaji penerimaan dan

Nadya Nur Akmalia, 2023

DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penggunaan *Platform Quizizz*, beberapa jurnal lama tentang *Computer and Human behavior* serta keterkaitannya.

- b. Variabel Penelitian, kegiatan ini dilakukan untuk Identifikasi variabel-variabel penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini. Variabel-variabel ini akan menjadi dasar dalam menyusun kuesioner dan analisis data dengan mengumpulkan teori-teori dari berbagai sumber.
- c. Populasi dan Sampel, populasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang menjadi target penelitian ini. Serta tentang teknik *purposive sampling* yang digunakan untuk memilih sampel siswa yang sesuai dengan kriteria penelitian berdasarkan hasil dari Variabel Penelitian.

2) Tahap pelaksanaan

Setelah kegiatan pada tahap awal dilakukan, selanjutnya dilakukan kegiatan inti dari penelitian ini, yaitu

- a. Instrumen Pengumpulan Data, kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dari responden. Sertakan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan variabel-variabel yang diteliti.
- b. Prosedur Pengumpulan Data, Rincian langkah-langkah dalam melakukan survei dengan kuesioner, termasuk tahap perencanaan, desain kuesioner, uji coba kuesioner, penentuan sampel, dan pengumpulan data dari responden.
- c. Analisis Data, teknik analisis data yang akan digunakan, seperti regresi untuk menguji hubungan antar variabel, dan teknik statistik lainnya yang relevan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan menggunakan SmartPls4.
- d. Validitas dan Reliabilitas, pada kegiatan ini akan dilakukan beberapa perhitungan data statistik untuk membuktikan hipotesis dan data tervalidasi yang telah dirumuskan.

3) Tahap akhir penelitian

Tahap akhir dari penelitian ini dilaksanakan setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Interpretasi Hasil, Setelah analisis data serta Validitas dan Reliabilitas selesai, interpretasikan hasil penelitian sesuai dengan hipotesis yang telah diajukan sebelumnya.
- b. Kesimpulan, Menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan hasil analisis data penelitian.
- c. Implikasi dan Rekomendasi, Hasil penelitian ini dapat memiliki implikasi terhadap pendidikan vokasional di Sekolah Menengah Kejuruan dan penggunaan Platform *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar. Rekomendasi akan diberikan untuk pengembangan dan peningkatan penggunaan teknologi pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa depan.
- d. Hasil tesis, seluruh hasil penemuan pada penelitian ini disintesis dalam bentuk tesis.

3.3. Populasi Dan Sampel

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari objek penelitian. Selain itu, populasi dapat didefinisikan sebagai jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Satuan di dalam istilah ini mengacu kepada unit analisis. Bisa dalam bentuk orang-orang, benda-benda, lembaga-lembaga, institusi-institusi, dan lain sebagainya. Jika pengertian populasi sudah dijelaskan, maka Sampel secara sederhana bisa diartikan sebagai sebagian kecil dari objek penelitian yang dipilih oleh peneliti. Sehingga dari keseluruhan objek penelitian yang disebut dengan istilah “populasi” kemudian diambil beberapa saja, objek yang diambil ini disebut “sampel” (Levy & Lemeshow, 2013). Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.

Teknik pengambilan populasi dan sampel menggunakan *Purposive sampling*. Pertimbangan pada penelitian berdasarkan tujuan dari penelitian dan jumlah sampel yang ditentukan. Secara Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari populasi siswa yang homogen dalam konteks tertentu. Dalam rangka memperoleh data yang representatif, peneliti memutuskan untuk menggunakan sebagian populasi siswa sebagai sampel. (Sugiyono, 2009), Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive*, yaitu dengan memilih siswa-siswa yang secara khusus memenuhi kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini dapat didasarkan pada karakteristik tertentu, seperti tingkat adaptabilitas siswa dalam kelas atau pengalaman siswa dalam konteks penelitian. Peneliti mengintegrasikan

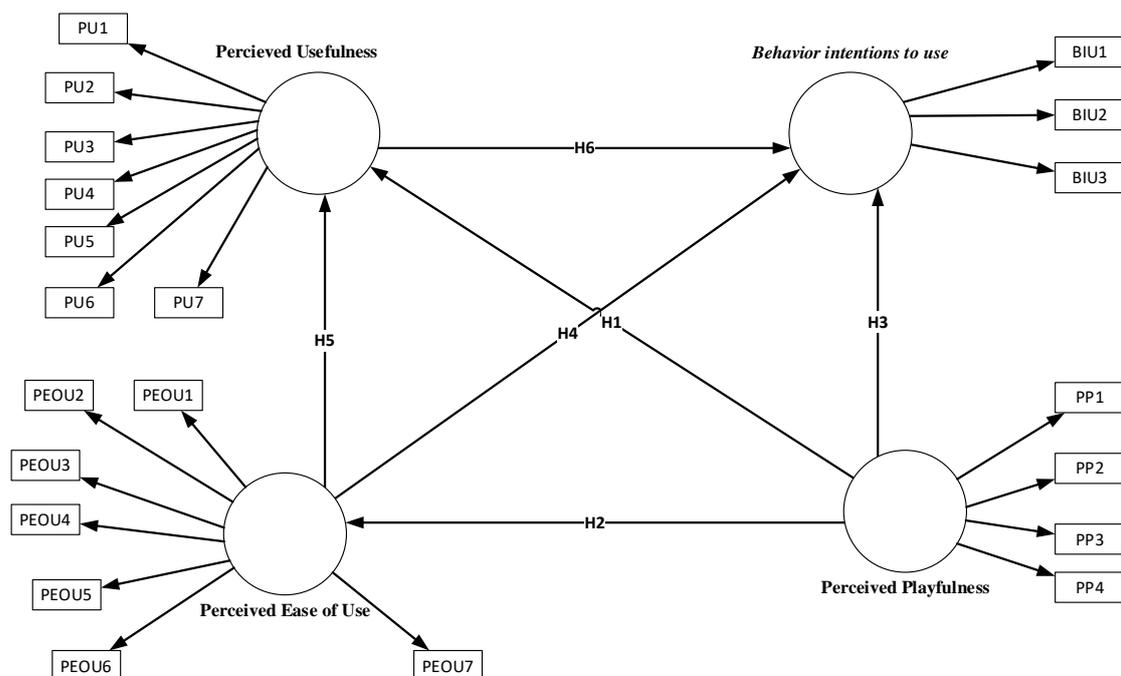
penggunaan Platform *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar. Penelitian ini melibatkan Nadya Nur Akmalia, 2023
DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

partisipasi siswa yang menggunakan *Quizizz* sebagai responden di sekolah menengah kejuruan dalam rangka membantu peneliti dalam pengumpulan data sesuai dengan tujuan penelitian.

Sampel siswa yang dipilih adalah sebanyak 72 responden dari total seluruh siswa yang berjumlah 138. Meskipun hanya sebagian populasi siswa dijadikan sampel, bahwa sampel yang dipilih tetap mewakili populasi secara keseluruhan. Peneliti telah memperhatikan jumlah sampel yang mencapai 72 responden, yang merupakan jumlah yang memadai untuk tujuan evaluasi belajar yang diteliti. Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang cukup representatif tentang evaluasi belajar pada siswa dalam konteks yang diteliti.

3.4. Hipotesis

Penelitian ini menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikembangkan dan hipotesis dari beberapa variabel. Hipotesis dalam konteks TAM adalah pernyataan tentang hubungan antara variabel yang diajukan untuk diuji dalam penelitian. Hipotesis dalam model ini umumnya berfokus pada hubungan antara Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Niat Penggunaan. Sebagai contoh, beberapa hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian menggunakan model TAM adalah:



Gambar 3. 2 Hipotesis dan kode pernyataan Penelitian dengan TAM

Nadya Nur Akmalia, 2023

DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4.1. *Perceived Playfulness (PP)*

Perceived Playfulness sebagai faktor motivasi intrinsik untuk memengaruhi penerimaan pengguna terhadap web (Moon & Kim, 2001). Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa ketika pengguna merasakan kesenangan saat menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar, maka persepsi yang dihasilkan akan membuat mereka berkonsentrasi menggali rasa ingin tahu dan membuat mereka nyaman berinteraksi dengan web. Maka peneliti melakukan hipotesis sebagai berikut:

H1: *Perceived Playfulness* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*.

H2: *Perceived Playfulness* berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use*.

H3: *Perceived Playfulness* berpengaruh positif terhadap *Behavioral intention to use*.

3.4.2. *Perceived Ease of Use (PEOU)*

Perceived Ease of Use adalah tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan *Quizizz* tertentu tidak memerlukan usaha lebih yang merupakan variabel utama kedua dari TAM asli (Davis, 1989). Maka peneliti melakukan hipotesis sebagai berikut:

H4: *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Behavioral intention to use*.

H5: *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *perceive of Use*.

3.4.3. *Perceived of Usefulness (PU)*

Perceived Usefulness ditentukan sebagai tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan *Quizizz* tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis, 1989). Maka peneliti melakukan hipotesis sebagai berikut:

H6: *Perceived of Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Behavioral intention to use*.

3.4.4. *Behavior intentions to use (BIU)*

Menurut *Theory of Planned Behavior*, perilaku individu dapat dijelaskan dengan niat perilakunya yang secara bersama-sama dipengaruhi oleh sikap (evaluasi positif atau negatif individu terhadap efek kinerja dari perilaku tertentu), norma subjektif (persepsi seseorang terhadap pendapat orang lain tentang apakah dia harus melakukan perilaku tertentu atau tidak) dan persepsi kontrol perilaku (persepsi individu

tentang ada atau tidak adanya sumber daya yang diperlukan atau peluang yang diperlukan untuk melakukan perilaku) (Ajzen & Madden, 1986).

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa metode yang relevan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti. Metode-metode tersebut antara lain:

3.6.1. Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan yakni dilakukan pengenalan aplikasi *Quizizz* dengan membuat soal sebagai evaluasi belajar siswa. Dalam hal ini peneliti terjun langsung untuk memperoleh data yang diperlukan.

3.6.2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik atau metode pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Data dalam penelitian yang ambil dari Platform *Quizizz*, data digital komputasi seperti website dan artikel online, jurnal ilmiah yang mendukung literasi dan tesis.

3.6.3. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan responden secara langsung untuk mendapatkan informasi lebih mendalam tentang topik penelitian. Wawancara dapat bersifat terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur tergantung pada kebutuhan penelitian. Penelitian ini melakukan wawancara secara tidak terstruktur tergantung fenomena dan kejadian yang terjadi dan pengalaman dalam penggunaan platform *Quizizz* sebagai bahan penelitian.

3.6.4. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu instrumen krusial dalam pengumpulan data penelitian, khususnya pengumpulan data primer. Kuesioner dianggap penting dalam mengumpulkan informasi yang tidak dapat dijawab oleh data sekunder. Penggunaan kuesioner menggunakan instrumen penelitian. Pengukuran kuesioner dengan pengukuran campuran dengan skala likert disesuaikan dengan soal yang diberikan. Isian atau butir pertanyaan kuesioner berdasarkan penelitian agar dapat berfungsi dengan baik dalam pengukuran data akan menggunakan pengukuran skala likert 4 poin, 1= sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3 = setuju, dan 4 = sangat setuju yang terdapat di halaman lampiran untuk gambaran kuesioner. Penilaian kuesioner akan divalidasi dengan Teknik analisis data. Kuesioner menggunakan *Google Form* untuk pengumpulan data lewat *link google form*.

3.6. Instrumen penelitian

Teknik penelitian menggunakan TAM untuk variabel dan kualitas data akan dibahas. Kuesioner yang diberikan untuk memperoleh data dari siswa yang menggunakan *Platfrom Quizizz* sebagai media evaluasi belajar dalam proses belajar. Instrumen akan disusun berupa kuesioner yang diberikan untuk memperoleh data dari siswa dalam proses belajar menggunakan kuesioner dengan skala likert. Butir – butir pertanyaan yang akan dipaparkan pada kuesioner penelitian pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Butir – butir per kuesioner penelitian

NO	MODEL TAM	PERNYATAAN	KODE
1	PERCIEVE USEFULLNESS (PU)	Saya merasa <i>Quizizz</i> sangat berguna dalam membantu saya memahami materi.	PU1
2		Penggunaan <i>Quizizz</i> berdampak positif dalam peningkatan pemahaman saya terhadap materi yang telah dipelajari.	PU2
3		Penggunaan <i>Quizizz</i> membantu saya mempersiapkan diri dengan baik untuk menghadapi ujian dan evaluasi lainnya	PU3
4	PERCIEVE USEFULLNESS (PU)	Penggunaan <i>Quizizz</i> memberikan umpan balik yang bermanfaat dan membantu saya mengidentifikasi kelemahan pemahaman saya.	PU4

Nadya Nur Akmalia, 2023

DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

NO	MODEL TAM	PERNYATAAN	KODE
5		Saya percaya bahwa penggunaan <i>Quizizz</i> membantu meningkatkan motivasi belajar saya	PU5
6		<i>Quizizz</i> memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode evaluasi lainnya	PU6
7		<i>Quizizz</i> memberikan alternatif yang lebih efektif dalam metode evaluasi belajar saya	PU7
8	PERCIEVE EASE OF USE (PEOU)	Bahasa yang digunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> mudah dipahami	PEOU1
9		<i>Quizizz</i> kompatibel dengan perangkat yang saya gunakan	PEOU2
10		Ketika mengalami kendala dalam penggunaan <i>Quizizz</i> , ada teman/guru yang dapat membantu saya	PEOU3
11		Saya tidak merasa kesulitan untuk mengakses dan mengoperasikan <i>Quizizz</i> .	PEOU4
12		Saya merasa bahwa <i>Quizizz</i> mudah digunakan untuk mengevaluasi pemahaman saya.	PEOU5
13		Saya dapat dengan cepat mengakses dan menjawab pertanyaan <i>Quizizz</i> tanpa kesulitan teknis	PEOU6
14		Saya merasa bahwa antarmuka <i>Quizizz</i> mudah dipahami dan mudah untuk digunakan	PEOU7
15	PERCEIVED PLAYFULNESS (PP)	Saya merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam evaluasi belajar menggunakan <i>Quizizz</i>	PP1
16		<i>Quizizz</i> memberikan pengalaman evaluasi belajar yang lebih menarik dan interaktif.	PP2

NO	MODEL TAM	PERNYATAAN	KODE
17		Penggunaan <i>Quizizz</i> membuat proses belajar lebih menarik dibandingkan dengan metode lainnya	PP3
18		Saya akan merekomendasikan penggunaan <i>Quizizz</i> kepada teman sekelas saya karena aspek kesenangan yang saya alami	PP4
19	BEHAVIOR INTENTION OF USE (BIU)	Saya berencana untuk terus menggunakan <i>Quizizz</i> sebagai alat evaluasi belajar di masa depan.	BIU1
20		Saya yakin bahwa <i>Quizizz</i> akan mendukung pencapaian tujuan evaluasi belajar saya dengan lebih baik	BIU2
21		Jika diberikan pilihan, saya akan memilih <i>Quizizz</i> sebagai media evaluasi belajar yang lebih efektif daripada media evaluasi lainnya	BIU3

Penelitian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 21 butir pernyataan yang terbagi ke dalam empat persepsi, yaitu *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Playfulness* (PP), dan *Behavior Intention of Use* (BIU). Persepsi *Perceived Usefulness* (PU) menggambarkan persepsi responden tentang sejauh mana mereka merasa nyaman menggunakan aplikasi *Quizizz* dan bagaimana aplikasi tersebut dapat memberikan manfaat dalam memperkuat keterampilan dan pengetahuan dalam bidang studi yang sedang dipelajari. Selain itu, persepsi ini juga mencakup pandangan tentang bagaimana *Quizizz* membantu dalam persiapan menghadapi ujian dan memberikan umpan balik yang berguna.

Persepsi *Perceived Ease of Use* (PEOU) mencerminkan pandangan responden mengenai kemudahan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Aspek-aspek yang dinilai termasuk kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan, kompatibilitas dengan perangkat yang digunakan, ketersediaan bantuan dari teman atau guru saat mengalami kendala, serta kemudahan dalam mengakses dan mengikuti instruksi yang diberikan.

Sementara itu, persepsi *Perceived Playfulness* (PP) mencakup aspek kesenangan dan kegembiraan dalam menggunakan *platform Quizizz*. Responden diminta untuk menyampaikan apakah mereka merasa senang, terhibur, dan menemukan proses belajar dengan *Quizizz* lebih

menarik dibandingkan dengan metode evaluasi atau *platform* lainnya. Aspek ini juga mengevaluasi apakah responden akan merekomendasikan penggunaan *Quizizz* kepada teman sekelas karena pengalaman belajar yang menyenangkan.

Terakhir, persepsi *Behavior Intentions of Use* (BIU) mengungkapkan kecenderungan perilaku responden terhadap penggunaan *Quizizz* di masa depan. Aspek-aspek yang dinilai meliputi minat untuk menggunakan kembali aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan proses belajar, keyakinan bahwa penggunaan *Quizizz* akan mendukung pencapaian tujuan belajar, dan kemungkinan untuk memilih *Quizizz* daripada metode evaluasi lainnya dalam proses belajar.

Kuesioner ini dirancang untuk menggali persepsi, pengalaman, dan niat penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai *platform* evaluasi dalam proses belajar. Dengan demikian, kuesioner ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berharga bagi peneliti dalam memahami sejauh mana aplikasi *Quizizz* dapat menjadi media evaluasi belajar yang baik dalam proses pembelajaran.

3.7. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kuantitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Creswell & Miller, 2000; Firman & Rahayu, 2020; Hashimov, 2015). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Partial least Square* (PLS) untuk melakukan analisis dan pengujian hipotesis. Perangkat lunak *Smartpls 4* digunakan untuk mempermudah analisis data PLS dipilih karena memodelkan banyak variabel dependen dan independen sekaligus; dapat digunakan untuk memprediksi model yang memiliki landasan teori yang lemah; dapat digunakan pada sampel kecil; dan dapat pada data asumsi klasik seperti data tidak terdistribusi dengan normal, masalah multi – kolineritas ataupun auto korelasi (Becker et al., n.d.; Dupuis et al., 2017; Matthews et al., n.d.). Analisis data hasil penelitian dimulai dari tahap validasi model penelitian yang dibuat. Kriteria validasi dan reliabilitas harus memenuhi kriteria, yakni:

- 1 *Factor Loading* pada setiap variabel lebih besar dari 0,7;
- 2 *Average Variance Extracted* (AVE) harus lebih tinggi dari 0,5 dan akar kuadran AVE dari masing – masing variabel harus lebih tinggi daripada korelasi nya dengan konstruk lainnya;
- 3 *Cronbach's alpha* dan *Composite Reliability* harus lebih besar dari 0,7 (d Barclay, n.d.; Fornell & Larcker, 1981; Thompson, 1995)

Hasil pengujian model *structural* dan hipotesis dilihat dari nilai varian (R²) dan nilai signifikansi (*t-values*) dari *path coefficients* dan *total effects*. Prosedur *bootstrapping* diperlukan untuk mengukur (*t-values*) dan setiap variabel dikatakan berpengaruh signifikan jika *t-values* lebih besar dari t-tabel yaitu 1,96 (dengan *alpha* 5%).