

PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS* DAN *PERCEIVED EASE OF USE* TERHADAP NIAT MENGGUNAKAN *DIGITAL GAME BASED LEARNING* DENGAN *ATTITUDE* SEBAGAI VARIABEL MEDIASI DAN *SEX* SERTA *EDUCATIONAL LEVEL* SEBAGAI VARIABEL MODERASI

JURNAL TESIS



Ikke Oviana

22 22 00903

**PROGRAM PASCASARJANA
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA
YOGYAKARTA**

2025



UJIAN TESIS

Tesis berjudul:

PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP NIAT
MENGUNAKAN DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN ATTITUDE SEBAGAI VARIABEL
MEDIASI DAN SEX SERTA EDUCATIONAL LEVEL SEBAGAI VARIABEL MODERASI

Telah diuji pada tanggal: 24 January 2025

Tim Penguji:

Ketua



Dr. Wisnu Prajogo, M.B.A.

Anggota



Dr. Soegiharto, M.Acc., C.M.A., Ak., CA.

Pembimbing 1



Dr. Rudy Badrudin, M.Si

Pembimbing 2



Dr. Miswanto, M.Si.

**PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP NIAT
MENGUNAKAN DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN ATTITUDE SEBAGAI
VARIABEL MEDIASI DAN SEX SERTA EDUCATIONAL LEVEL SEBAGAI VARIABEL
MODERASI**

dipersiapkan dan disusun oleh:

Ikke Oviana

Nomor Mahasiswa: 222200903

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal: 24 January 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Magister Manajemen (M.M.) di bidang Manajemen

Pembimbing 1

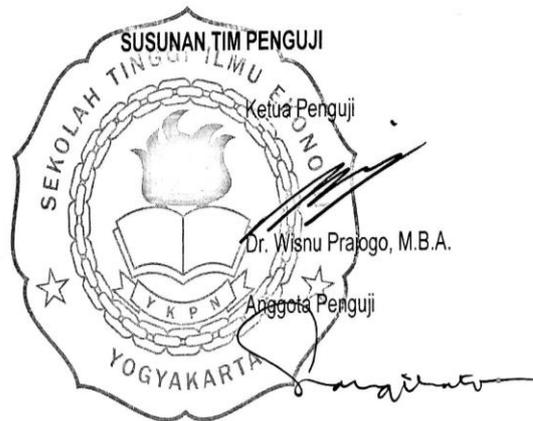


Dr. Rudy Badrudin, M.Si

Pembimbing 2



Dr. Miswanto, M.Si



Ketua Penguji

Dr. Wisnu Prajogo, M.B.A.

Anggota Penguji

Dr. Soegiharto, M.Acc., C.M.A., Ak., CA.

Yogyakarta, 24 January 2025
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN
Ketua,



Dr. Wisnu Prajogo, MBA.



SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA YOGYAKARTA
JL. SETURAN, YOGYAKARTA 55281, P.O. BOX 1014 YOGYAKARTA 55010
TELP. (0274) 486160, 486321, FAKS. (0274) 486155 www.stieykpn.ac.id

Pernyataan Keaslian Karya Tulis Tesis

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya menyatakan bahwa tesis dengan judul:

**PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP NIAT
MENGUNAKAN DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN ATTITUDE SEBAGAI
VARIABEL MEDIASI DAN SEX SERTA EDUCATIONAL LEVEL SEBAGAI VARIABEL
MODERASI**

diajukan untuk diuji pada tanggal 24 January 2025, adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam tesis ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian karya tulis orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin, atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru, atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan orang lain. Bila dikemudian hari terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, maka saya bersedia menerima pembatalan gelar dan ijasah yang diberikan oleh Program Pascasarjana STIE YKPN Yogyakarta batal saya terima.

Yogyakarta, 24 January 2025

Yang memberi pernyataan

Ikke Oviana

Saksi 1, sebagai Ketua Tim Penguji

Dr. Wisnu Prajogo, M.B.A.

Saksi 2, sebagai Anggota Penguji

Dr. Soegiharto, M.Acc., C.M.A., Ak., CA.

Saksi 4, sebagai Pembimbing 2

Dr. Miswanto, M.Si.

Saksi 3, sebagai Pembimbing 1

Dr. Rudy Badrudin, M.Si

Saksi 5, sebagai Ketua STIE YKPN Yogyakarta



PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS* DAN *PERCEIVED EASE OF USE* TERHADAP NIAT MENGGUNAKAN *DIGITAL GAME BASED LEARNING* DENGAN *ATTITUDE* SEBAGAI VARIABEL MEDIASI DAN *SEX* SERTA *EDUCATIONAL LEVEL* SEBAGAI VARIABEL MODERASI

Ikke Oviana¹, Rudy Badrudin², Miswanto³

STIE YKPN Yogyakarta

e-mail: ikkeoviana11@gmail.com¹, rudybadrudin.stieykpn@gmail.com²,
miswanto@stieykpn.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap niat dalam mengadopsi *digital game-based learning*, dengan *attitude* sebagai variabel mediasi serta *sex* dan *educational level* sebagai variabel moderasi. Mengacu pada kerangka TAM (*Technology Acceptance Model*), studi ini melibatkan 170 tenaga pendidik di Indonesia sebagai responden. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode SEM (*Structural Equation Modeling*) dengan *software* WarpPLS 8.0.

Hasil pada penelitian mengungkapkan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk menggunakan *digital game-based learning*, sementara *perceived ease of use* tidak menunjukkan pengaruh langsung yang signifikan. *Attitude* berperan sebagai mediator dalam hubungan antara *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dengan niat menggunakan teknologi ini. Namun, variabel *sex* dan *educational level* tidak terbukti sebagai moderator yang signifikan dalam hubungan tersebut. Temuan ini memberikan wawasan baru mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi dalam pendidikan, menyoroti peran krusial *attitude* dalam mendorong adopsi *digital game-based learning*, serta menunjukkan bahwa perbedaan demografi tertentu mungkin tidak terlalu berpengaruh dalam proses adopsi teknologi.

Kata kunci: persepsi kegunaan; sikap; niat untuk menggunakan; SEM PLS.

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis permainan *digital* bukanlah konsep baru dalam dunia pendidikan (Howe *et al.*, 2023). Namun, manfaat dari pendekatan ini baru mulai diakui dalam beberapa tahun terakhir (Fellnhofer, 2015). Peningkatan penggunaan *digital game-based learning* belakangan ini dipicu oleh kemajuan teknologi, termasuk jaringan *online* dan perangkat mobile seperti *smartphone* dan *tablet*.

Dalam konteks pembelajaran, terdapat berbagai variabel yang dapat menentukan keinginan tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game-based learning*,

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

seperti *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, sikap, dan niat untuk menggunakan. Menurut Meske *et al.* (2019), *perceived usefulness* merujuk pada seberapa jauh tenaga pendidik yakin bahwa penggunaan suatu teknologi dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajar. Ketika tenaga pendidik merasakan manfaat yang lebih besar dari teknologi, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mengadopsi teknologi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dapat memberikan keyakinan kepada tenaga pendidik bahwa mereka akan mendapatkan manfaat yang dijanjikan oleh teknologi tersebut.

Henderson & Divett (2003) menjelaskan bahwa *perceived ease of use* adalah ukuran keyakinan tenaga pendidik bahwa penggunaan *digital game-based learning* akan mudah dan tidak memerlukan banyak usaha. Dengan kata lain, *perceived ease of use* berkaitan dengan bagaimana tenaga pendidik memandang teknologi tersebut. Jika mereka menganggapnya mudah digunakan, mereka lebih mungkin untuk mengadopsinya, yang pada gilirannya meningkatkan niat mereka. Manfaat dari *perceived ease of use* juga dapat mendorong tenaga pendidik untuk secara konsisten menggunakan teknologi tersebut dalam jangka panjang.

Sambat & Sabat (2020) mendefinisikan *attitude* (sikap) sebagai suatu pandangan yang dapat berdampak positif atau negatif terhadap niat seseorang untuk bertindak. Dalam konteks *digital game-based learning*, sikap mencerminkan bagaimana individu merasakan penggunaan pembelajaran berbasis permainan. Sebagai variabel mediasi, sikap ini dapat memengaruhi hubungan antara *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dengan niat untuk menggunakan *digital game-based learning*. Jika tenaga pendidik merasa positif terhadap pembelajaran berbasis permainan, mereka akan lebih cenderung menggunakannya; sebaliknya, jika mereka merasa negatif, niat untuk menggunakan *digital game-based learning* akan menurun. Oleh karena itu, sikap sebagai variabel mediasi memiliki peran penting dalam menghubungkan *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dengan niat untuk menggunakan *digital game-based learning*.

Berdasarkan artikel yang dipublikasikan oleh ANTARA News (2023), Kahoot merupakan salah satu platform *digital game-based learning* yang populer di Indonesia. Banyak tenaga pendidik yang mengadopsi Kahoot karena kemampuannya dalam menyediakan kuis interaktif yang mudah diakses oleh siswa dan guru melalui perangkat *digital*. Platform ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membantu pendidik dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung. Dengan fitur-fitur seperti skor peserta dan penghargaan berbasis poin, Kahoot menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga menjadi pilihan utama untuk pembelajaran berbasis permainan di berbagai tingkat pendidikan..

Di sisi lain, platform edukasi seperti Ruangguru dan Zenius telah menjadi pionir dalam transformasi digital pendidikan di Indonesia. Ruangguru menghadirkan metode pembelajaran melalui video interaktif, latihan soal, serta elemen gamifikasi sederhana seperti sistem poin dan lencana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, Zenius lebih menitikberatkan pada pendekatan analitis dengan materi yang dirancang untuk memperdalam pemahaman konsep dan mengasah logika kritis. Meski kedua platform ini berhasil mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, Kahoot sebagai platform

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

digital game-based learning menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan kompetitif. Berbeda dengan Ruangguru dan Zenius, Kahoot memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui kuis langsung yang mendorong partisipasi mereka secara *real-time*. Perbandingan ini menggarisbawahi pentingnya memahami berbagai faktor seperti *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dalam mendorong tenaga pendidik untuk mengadopsi teknologi pembelajaran digital secara optimal.

Dalam literatur yang membahas *digital game-based learning*, terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam hal penerimaan teknologi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa laki-laki cenderung mempunyai *attitude* yang lebih positif terhadap teknologi dan game dibandingkan perempuan. Perbedaan ini berpotensi memengaruhi niat individu dalam menggunakan *digital game-based learning*. Bonanno & Kommers (2008) dan Bressler & Bodzin (2013) menyatakan bahwa jenis kelamin dapat memengaruhi sikap, yang pada akhirnya berdampak pada niat untuk menggunakan *digital game-based learning*. Dalam penelitian ini, jenis kelamin digunakan sebagai variabel moderasi untuk meneliti apakah terdapat perbedaan pengaruh sikap terhadap niat menggunakan *digital game-based learning* antara laki-laki dan perempuan.

Tingkat pendidikan atau *educational level* juga berperan dalam memoderasi hubungan antara *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan sikap dengan niat untuk menggunakan *digital game-based learning*. Tenaga pendidik di berbagai jenjang pendidikan, dari pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi, mungkin memiliki persepsi dan sikap yang berbeda terhadap penggunaan *digital game-based learning*. Proctor & Marks (2013) menjelaskan bahwa tenaga pendidik di sekolah dasar lebih cenderung memanfaatkan teknologi baru, seperti *game* edukasi, dibandingkan dengan tenaga pendidik di sekolah menengah yang lebih skeptis atau kurang percaya pada kegunaan *digital game-based learning* dalam meningkatkan kinerja pembelajaran. Dengan sikap sebagai variabel mediasi dan jenis kelamin serta tingkat pendidikan sebagai variabel moderasi, penting untuk memahami bagaimana kedua variabel ini dapat memengaruhi hubungan tersebut untuk mendorong adopsi teknologi yang lebih efektif di berbagai tingkat pendidikan.

Meski banyak penelitian yang membahas penerimaan teknologi di kalangan tenaga pendidik, masih sedikit yang secara khusus meneliti penerimaan *digital game-based learning*. Selain itu, penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa sikap (*attitude*), jenis kelamin (*sex*), dan tingkat pendidikan (*educational level*) dapat berperan signifikan dalam penerimaan teknologi (Venkatesh & Davis, 2000; Wong *et al.*, 2012; Proctor & Marks, 2013). Namun, bagaimana ketiga faktor tersebut memengaruhi penerimaan *digital game-based learning* oleh tenaga pendidik masih belum banyak dikaji.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengkaji berbagai alasan yang bisa memengaruhi niat tenaga pendidik dalam mengadopsi *digital game-based learning* dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai kerangka konseptual. Secara khusus, penelitian ini akan menganalisis dan menguji bagaimana *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* memengaruhi niat tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game-based learning*, dengan *attitude* sebagai variabel mediasi serta *sex* dan *educational level* sebagai variabel moderasi dalam

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

hubungan tersebut. Melalui pemahaman terhadap faktor-faktor ini, diharapkan penelitian ini bisa memberi wawasan yang membawa manfaat bagi pengembangan dan penerapan *digital game-based learning* yang lebih optimal dalam dunia pendidikan.

TINJAUAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Digital Game Based Learning

Prensky (2001) mendefinisikan *digital game-based learning* sebagai sistem pembelajaran adaptif yang bisa mendatangkan pengalaman belajar yang mengasyikkan bagi siswa. Model ini memanfaatkan unsur permainan untuk mendukung proses pembelajaran. *Digital game-based learning*, atau *mobile game-based learning*, merupakan bentuk permainan edukatif yang dirancang khusus dan dijalankan menggunakan perangkat digital. Pembelajaran ini dapat berlangsung tanpa perlu pertemuan tatap muka langsung, memungkinkan tenaga pendidik untuk menyampaikan materi serta menilai kemampuan siswa secara fleksibel (Yang & Quadir, 2018).

Digital game-based learning memiliki berbagai bentuk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan bimbingan yang tepat, tenaga pendidik dapat memberikan tugas atau latihan dalam format yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004). Di Indonesia, penerapan *digital game-based learning* telah banyak digunakan melalui permainan edukatif yang sederhana, mudah dibuat dan diakses secara gratis, serta dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk proses penilaian (Pratama & Setyaningrum, 2018).

Salah satu *digital game-based learning* yang populer dalam pembelajaran adalah Kahoot. Platform ini merupakan salah satu wadah pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan kuis interaktif secara gratis dengan konsep yang menyenangkan. Platform ini memungkinkan tenaga pendidik untuk menyesuaikan materi pembelajaran, menilai pemahaman siswa, serta mendorong diskusi baik dalam kelompok maupun secara klasikal (Ismail dan Mohammad, 2017).

Technonolgy Acceptance Model (TAM)

Menurut Prabowo *et al.* (2020) pendekatan TAM ialah metode yang bisa dipakai untuk menganalisis berbagai alasan yang memengaruhi minat individu dalam menerima suatu teknologi. Model ini pertama kali dikembangkan oleh (Davis, 1985) dengan tujuan memperkirakan kemungkinan individu dalam mengadopsi inovasi teknologi. TAM berfokus pada bagaimana pengguna teknologi memutuskan memanfaatkan atau tidak memanfaatkan suatu teknologi berdasarkan kesan mereka terhadap manfaat (*perceived usefulness*) dan terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).

Seiring waktu, pendekatan yang dikembangkan oleh Davis (1985) ini mengalami perkembangan, menghasilkan varian seperti TAM 2 dan 3. Untuk TAM 2 yang dikembangkan oleh Venkatesh & Davis (2000), menggabungkan norma subjektif dan sikap menjadi satu variabel, yaitu *social influence*. Sementara itu, TAM 3 yang diperkenalkan oleh Venkatesh & Bala (2008) memiliki struktur yang

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

lebih kompleks dengan menambahkan variabel baru serta memperjelas hubungan antarvariabel (Wicaksono, 2022).

TAM 1 dipilih dalam penelitian ini karena model ini telah terbukti efektif dan sederhana dalam menjelaskan penerimaan teknologi di berbagai konteks. Dengan cakupan yang lebih luas, TAM 1 telah diterapkan dalam berbagai penelitian di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Selain itu, TAM 1 lebih menekankan pada *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, yang dianggap cukup untuk menjelaskan faktor apa saja yang bisa memengaruhi niat tenaga pendidik dalam memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan digital. Variabel yang ada pada TAM 1 juga bisa diukur dengan menggunakan skala yang jelas seperti menggunakan *likert scale* sehingga memudahkan penggunaannya dalam penelitian kuantitatif.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan relevansi TAM 1 dalam konteks adopsi teknologi. Davis (1989) mengungkapkan bahwa *perceived usefulness* merupakan faktor utama yang memengaruhi niat seseorang dalam menggunakan teknologi. King & He (2006), melalui meta-analisis, menunjukkan bahwa TAM 1 tetap menjadi model yang valid dalam memahami adopsi teknologi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Sementara itu, Venkatesh & Bala (2008) menegaskan bahwa meskipun TAM telah berkembang menjadi TAM 2 dan TAM 3, TAM 1 tetap menjadi dasar utama dalam studi terkait penerimaan teknologi.

Perceived Usefulness

Menurut Davis *et al.* (1989) dalam penelitian Nonis *et al.* (2024), *perceived usefulness* merujuk pada keyakinan individu mengenai sejauh mana suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya. Dengan kata lain, jika seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi memberikan manfaat bagi pekerjaannya, maka tingkat *perceived usefulness* yang dirasakannya akan tinggi, yang pada akhirnya mendorongnya untuk terus menggunakan teknologi tersebut.

Perceived Ease of Use

Davis (1989) menjelaskan bahwa variabel ini mencerminkan keyakinan individu mengenai sejauh mana suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan banyak usaha. Penelitian dari Chuttur (2009) juga menambahkan bahwa pengguna teknologi cenderung menghindari kesulitan dalam memahami dan mengoperasikan teknologi tersebut. Jika seseorang merasa bahwa teknologi yang digunakan dapat dipahami dan dioperasikan dengan mudah, maka individu tersebut akan terus mengadopsinya..

Attitude

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Puriwat & Tripopsakul (2022), *attitude* merupakan respons emosional individu yang mencerminkan penilaian positif atau negatif terhadap suatu hal. *Attitude* juga dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk bertindak terhadap sesuatu. Oleh sebab itu, seseorang akan cenderung memanfaatkan teknologi apabila mereka mempunyai persepsi positif terhadap teknologi tersebut. Semakin positif *attitude* seseorang, semakin besar pula keinginannya untuk mengadopsi teknologi tersebut.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Niat Menggunakan

Menurut Euvenia *et al.* (2020) niat menggunakan merujuk pada tingkat keyakinan tenaga pendidik dalam memanfaatkan *digital game-based learning* dalam pembelajaran. Warshaw & Davis (1985) berpendapat bahwa niat menggunakan merupakan indikator yang lebih akurat dalam memprediksi apakah seseorang benar-benar akan *mengadopsi digital game-based learning* dibandingkan hanya berdasarkan *attitude*.

Sex

Davis *et al.* (1989) dalam teori TAM menyatakan bahwa jenis kelamin (*sex*) sering digunakan sebagai variabel moderasi yang dapat memengaruhi hubungan antara *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) terhadap niat untuk menggunakan teknologi. Bonanno dan Kommers (2008) mengungkapkan bahwa laki-laki cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap *game* dibandingkan perempuan. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh variasi dalam preferensi, pola pikir, dan pengalaman masing-masing gender terhadap teknologi. Bressler dan Bodzin (2013) juga mendukung bahwa jenis kelamin berperan penting dalam penerimaan suatu teknologi.

Educational Level

Mangkunegara (2003) dalam penelitian Basyit *et al.* (2020) menjabarkan tingkat pendidikan (*educational level*) sebagai proses jangka panjang yang melibatkan penggunaan prosedur yang terorganisir dan sistematis. Individu dengan tingkat pendidikan (*educational level*) yang lebih tinggi itu lebih cenderung mudah menerima inovasi teknologi. Hal ini disebabkan oleh pengetahuan, pengalaman, dan kepercayaan diri yang lebih baik dan mendalam yang dimiliki oleh orang tersebut. Sebaliknya, individu dengan tingkat pendidikan yang rendah mungkin memerlukan dorongan tambahan untuk mengubah sikap positif mereka menjadi niat untuk menggunakan teknologi, karena mereka kurang memiliki pengalaman, pengetahuan, dan kepercayaan diri. Venkatesh dan Morris (2000) juga menyatakan bahwa individu dengan tingkat pendidikan yang tinggi lebih mampu memanfaatkan teknologi secara efektif, sehingga dapat memperkuat hubungan antara sikap positif dan niat seseorang untuk memanfaatkan suatu teknologi.

Pengaruh Perceived Usefulness Tenaga Pendidik Terhadap Niat Menggunakan Digital Game Based Learning

Davis (1989) menerangkan *perceived usefulness* sebagai suatu keyakinan yang dimiliki individu bahwa penggunaan teknologi tertentu dapat meningkatkan kinerja mereka. Jika tenaga pendidik menilai bahwa *digital game-based learning* bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas pengajaran serta hasil belajar siswa, mereka akan lebih cenderung memiliki niat kuat untuk mengadopsinya. *Perceived usefulness* berperan penting dalam mendorong pengguna untuk mengintegrasikan teknologi baru ke dalam praktik mereka, karena keyakinan terhadap manfaat teknologi memotivasi individu untuk menggunakannya. Davis *et al.* (1989) juga menemukan bahwa persepsi positif terhadap kegunaan suatu teknologi secara langsung memengaruhi niat seseorang untuk menggunakannya, sehingga hubungan ini menjadi faktor kunci dalam memahami adopsi teknologi di dunia pendidikan. Maka, perumusan hipotesisnya ialah sebagai berikut:

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

H1: *perceived usefulness* tenaga pendidik berpengaruh positif terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game-based learning*.

Pengaruh *Perceived Ease of Use* Tenaga Pendidik Terhadap Niat Menggunakan *Digital Game Based Learning*

Davis (1989) menerangkan *perceived ease of use* sebagai suatu keyakinan yang dimiliki individu bahwa penggunaan teknologi dapat dilakukan tanpa kesulitan atau usaha yang rumit. Berdasarkan *Technology Acceptance Model* (TAM), jika tenaga pendidik merasa bahwa *digital game-based learning* mudah dipahami dan digunakan, mereka akan lebih terdorong untuk mengadopsinya dalam proses pembelajaran. Kemudahan dalam penggunaan teknologi dapat mengurangi hambatan psikologis maupun praktis, sehingga meningkatkan niat untuk menggunakannya. Davis (1989) juga mengemukakan bahwa semakin mudah seseorang dalam menggunakan teknologi, semakin besar kemungkinan mereka tertarik untuk mengadopsinya, karena pengalaman yang tidak membebani akan mendukung penerimaan teknologi secara positif. Maka, perumusan hipotesisnya ialah sebagai berikut:

H2: *perceived ease of use* tenaga pendidik berpengaruh positif terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game-based learning*.

Pengaruh *Attitude* Tenaga Pendidik Dalam Memediasi Pengaruh *Perceived Usefulness* Tenaga Pendidik Terhadap Niat Menggunakan *Digital Game Based Learning*

Davis *et al.* (1989) menerangkan *perceived usefulness* sebagai persepsi individu bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja mereka, yang pada akhirnya membentuk sikap (*attitude*) positif terhadap teknologi tersebut. Sikap ini kemudian berpengaruh terhadap niat individu untuk menggunakannya (Ajzen, 1991). Jika tenaga pendidik meyakini bahwa *digital game-based learning* bermanfaat, mereka akan mengembangkan *attitude* positif terhadap penggunaannya. Sikap inilah yang nantinya dapat meningkatkan niat mereka untuk mengadopsi teknologi tersebut dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, *attitude* mempunyai fungsi sebagai variabel mediasi yang menjembatani hubungan antara *perceived usefulness* dan niat untuk menggunakan *digital game-based learning*. Maka, perumusan hipotesisnya ialah sebagai berikut:

H3: *attitude* tenaga pendidik memediasi pengaruh *perceived usefulness* tenaga pendidik terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game-based learning*.

Pengaruh *Attitude* Tenaga Pendidik Dalam Memediasi Pengaruh *Perceived Ease of Use* Tenaga Pendidik Terhadap Niat Menggunakan *Digital Game Based Learning*

Model *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bahwa *perceived ease of use* dapat memengaruhi *attitude* individu terhadap suatu teknologi, yang pada akhirnya berdampak pada niat untuk menggunakannya. Jika tenaga pendidik merasa bahwa *digital game-based learning* mudah digunakan, maka hal ini akan meningkatkan *attitude* positif mereka terhadap teknologi tersebut, yang kemudian mendorong niat untuk mengadopsinya dalam pengajaran di kelas. Sikap (*attitude*) tenaga pendidik berperan penting dalam proses ini, karena meskipun suatu

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

teknologi mudah digunakan, penerimaan subjektif terhadapnya akan semakin kuat apabila tenaga pendidik memiliki sikap yang positif. Hal ini sejalan dengan temuan Davis (1989), yang menyatakan bahwa *attitude* memiliki fungsi sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara *perceived ease of use* dan niat untuk menggunakan teknologi. Maka, perumusan hipotesisnya ialah sebagai berikut:

H4: *attitude* tenaga pendidik memediasi pengaruh *perceived ease of use* tenaga pendidik terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game-based learning*.

Pengaruh Sex Dalam Memoderasi Pengaruh Attitude Tenaga Pendidik Terhadap Niat Menggunakan Digital Game Based Learning

Venkatesh *et al.* (2003) menyatakan bahwa terdapat perbedaan dalam cara perempuan dan laki-laki mengadopsi teknologi. Perempuan cenderung lebih dipengaruhi oleh faktor emosional dan sosial, sedangkan laki-laki lebih mempertimbangkan manfaat dan kinerja teknologi. Dalam konteks penelitian ini, jika perempuan dan laki-laki merespons *digital game-based learning* secara berbeda, maka jenis kelamin (*sex*) dapat berperan sebagai variabel moderasi yang memengaruhi kekuatan hubungan antara *attitude* dan niat untuk menggunakannya. Dengan demikian, pengaruh positif *attitude* terhadap niat untuk mengadopsi *digital game-based learning* dapat menjadi lebih kuat atau lebih lemah, bergantung pada jenis kelamin tenaga pendidik. Maka, perumusan hipotesisnya ialah sebagai berikut:

H5: *sex* memoderasi pengaruh *attitude* tenaga pendidik terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game based learning*.

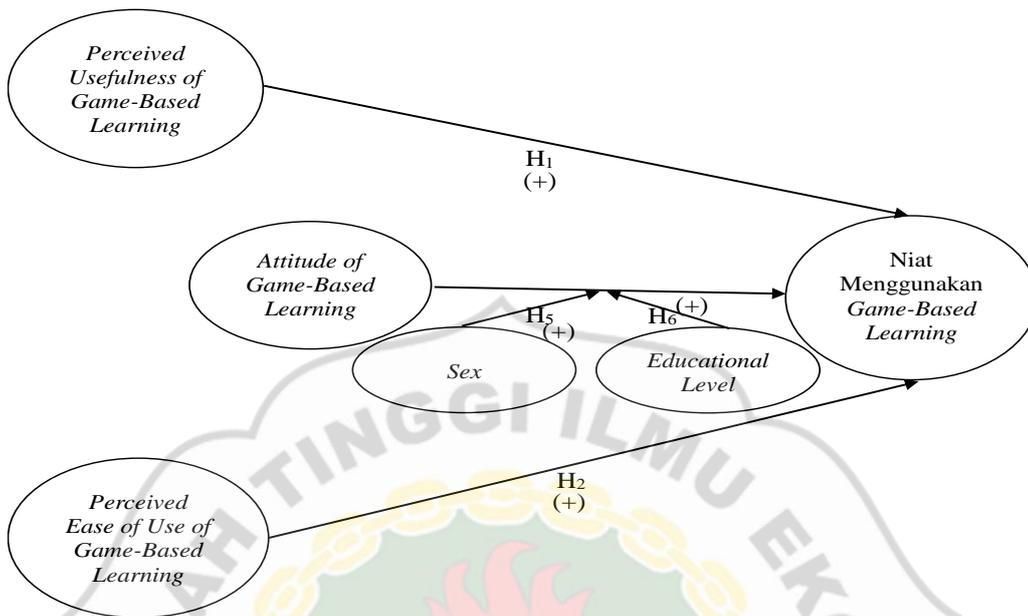
Pengaruh Educational Level Dalam Memoderasi Pengaruh Attitude Tenaga Pendidik Terhadap Niat Menggunakan Digital Game Based Learning

Rogers (2003) dalam penelitian Subashini *et al.* (2022) menjelaskan bahwa individu dengan *educational level* yang lebih diatas cenderung lebih terbuka dan lebih mudah menerima inovasi. Mereka juga memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami manfaat dari teknologi baru. Kemudian, seseorang yang memiliki *educational level* yang lebih diatas umumnya memiliki *attitude* yang lebih positif terhadap teknologi seperti *digital game-based learning*, karena pemahaman mereka yang lebih mendalam mengenai potensinya dalam meningkatkan pembelajaran. Akibatnya, hubungan antara *attitude* yang positif dan niat untuk menggunakan *digital game-based learning* kemungkinan akan lebih kuat pada tenaga pendidik dengan *educational level* yang lebih diatas dibandingkan dengan mereka yang memiliki *educational level* rendah. Oleh karena itu, *educational level* dapat berperan sebagai variabel moderasi dalam pengaruh *attitude* terhadap niat menggunakan *digital game-based learning*.

H6: *educational level* memoderasi pengaruh *attitude* tenaga pendidik terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game based learning*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Unit analisis yang dipakai adalah pengguna Kahoot, terdiri dari tenaga pendidik yang memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai alat pembelajaran di kelas. Populasi yang diteliti adalah pengguna digital game-based learning Kahoot di Indonesia, yang dipilih untuk memberikan wawasan tentang penerimaan teknologi ini di kalangan pendidik.

Untuk menentukan sampel, penulis menggunakan 2 cara, yaitu *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* digunakan untuk memilih responden yang memenuhi kriteria tertentu, yaitu tenaga pendidik yang menggunakan Kahoot. Sementara itu, *snowball sampling* digunakan untuk menjangkau subkelompok yang sulit diakses dengan meminta responden awal untuk merekomendasikan individu lain yang sesuai. Berdasarkan pedoman Hair (2019) jumlah responden minimum yang diperlukan adalah 120, yang dihitung dari 10 kali jumlah indikator penelitian yang berjumlah 12.

HASIL

Karakteristik Responden

Penulis mulai mendistribusikan kuesioner dari tanggal 24 Desember 2024 hingga 13 Januari 2025 melalui tautan Google Form yang disebarluaskan lewat *social media* WhatsApp serta Instagram. Jumlah responden yang berhasil dikumpulkan adalah 172 orang. Namun, hanya 170 responden yang memenuhi kriteria untuk diuji menggunakan perangkat lunak WarpPLS 8.0.

Tabel 1 Demografi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	93	55
Perempuan	77	45
Total	170	100

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 2 Demografi Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir	Jumlah	Persentase
S1	95	56
S2	68	40
S3	7	4
Total	170	100

Tabel 3 Demografi Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
24 – 29 tahun	70	41
30 – 35 tahun	34	20
36 – 41 tahun	20	12
>42 tahun	46	27
Total	170	100

Tabel 4 Demografi Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Guru SD, SMP, dan SMA	114	67
Dosen	35	21
Lainnya	21	12
Total	170	100

Tabel 5 Demografi Responden Berdasarkan Frekuensi Pemakaian Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Frekuensi Pemakaian Kahoot sebagai Media Pembelajaran	Jumlah	Persentase
Tiap minggu	8	5
Tiap bulan	10	6
Tidak tertentu	152	89
Total	170	100

Uji Validitas

Total dilakukan 2 jenis pengujian, yaitu uji validitas konvergen dan diskriminan. Semua item yang diuji dalam validitas konvergen dinyatakan valid, karena nilai *outer loading*-nya lebih dari 0,7, kecuali untuk item ATT3 yang memiliki nilai 0,654 (tetap dianggap valid karena AVE lebih dari 0,5). Selanjutnya, pada pengujian validitas diskriminan, semua instrumen juga dinyatakan valid karena nilai AVE (*Average Variance Extracted*) semuanya lebih dari 0,5.

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Konvergen

Variabel Laten	Kode Item	Nilai <i>Outer Loading</i>	Status
<i>Perceived Usefulness</i>	USE1	0,719	Valid
	USE2	0,891	Valid
	USE3	0,907	Valid
<i>Perceived Ease Of Use</i>	EASE1	0,913	Valid
	EASE2	0,841	Valid
	EASE3	0,785	Valid
<i>Attitude</i>	ATT1	0,907	Valid

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	ATT2	0,933	Valid
	ATT3	0,654	Valid
Niat Menggunakan	NIAT1	0,935	Valid
	NIAT2	0,947	Valid
	NIAT3	0,934	Valid

Tabel 7 Hasil Uji Validitas Diskriminan

Variabel Laten	Nilai Average Variances Extracted (AVE)	Status
<i>Perceived Usefulness</i>	0,711	Valid
<i>Perceived Ease of Use</i>	0,719	Valid
<i>Attitude</i>	0,707	Valid
Niat Menggunakan	0,881	Valid

Uji Reliabilitas

Uji ini dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*. Tabel 8 yang berada di bawah ini menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih dari 0,7. Dapat disimpulkan bahwa semua variabel tersebut reliabel, sehingga kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap andal. Dengan kata lain, jawaban yang diberikan oleh responden menunjukkan konsistensi.

Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i> (CA)	Status
<i>Perceived Usefulness</i>	0,792	Reliabel
<i>Perceived Ease of Use</i>	0,802	Reliabel
<i>Attitude</i>	0,782	Reliabel
Niat Menggunakan	0,932	Reliabel

Uji Fit Model

Uji hipotesis dilakukan melalui analisis kecocokan model. Uji ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa model yang digunakan didukung oleh data yang ada. Hasilnya dapat dilihat bahwa semua modelnya fit.

Tabel 9 Hasil Uji Fit Model

Indeks	Nilai	Kriteria	Ket.
Average Path Coefficient (APC)	0,273 P < 0,001	P < 0,05	Model fit
Average R-Squared (ARS)	0,716 P < 0,001	P < 0,05	Model fit
Average Adjusted R-Squared (AARS)	0,709 P < 0,001	P < 0,05	Model fit
Average Block VIF (AVIF)	3,604	Diterima apabila < 5, ideal apabila < 3,3	Model fit
Average Full Collinearity VIF (AFVIF)	2,659	Diterima apabila < 5, ideal apabila < 3,3	Model fit
Tenenhaus Gof (Gof)	0,792	Tinggi apabila > 0,36	Model fit

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Simpson's Paradox Ratio (SPR)	0,857	Diterima apabila > 0,7, ideal apabila = 1	Model fit
R-Squared Contribution Ratio (RSCR)	0,978	Diterima apabila > 0,9, ideal apabila = 1	Model fit
Statistical Suppression Ratio (SSR)	1	Diterima apabila > 0,7	Model fit
Nonlinear Bivariate Causality Direction Ratio (NLBCDR)	1	Diterima apabila > 0,7	Model fit

Koefisien Determinasi

Pada Tabel 10 di bawah ini, dapat dilihat bahwa variabel sikap (*attitude*) memiliki nilai 0,790, yang menunjukkan bahwa kemampuan dari *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* secara bersamaan dapat menerangkan 79% variabilitas dari variabel dependen (*attitude*). Nilai ini termasuk dalam kategori kuat karena lebih dari 0,67. Selanjutnya, variabel niat menggunakan memiliki nilai 0,641, yang berarti bahwa kemampuan variabel independen (*perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *attitude*) dapat menjelaskan 64,1% variabilitas dari niat menggunakan *digital game based learning*. Meskipun nilai ini juga tergolong kuat karena lebih dari 0,67, kontribusinya sedikit lebih rendah dibandingkan dengan variabel sikap.

Tabel 10 Hasil Koefisien Determinasi

Variabel	Nilai R Square
<i>Attitude</i>	0,790
Niat Menggunakan	0,641

Uji Hipotesis

Berdasarkan pengujian hipotesis yang ditampilkan dalam Tabel 11, bisa ditarik kesimpulan bahwa *perceived usefulness* tenaga pendidik memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan *digital game based learning*, dengan *path coefficient* sebesar 0,218 dan P-Value 0,002 (kurang dari 0,05), sehingga H1 didukung. Sebaliknya, *perceived ease of use* menunjukkan pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap niat tersebut, dengan *path coefficient* 0,041 dan P-Value 0,297 (lebih dari 0,05), sehingga H2 tidak didukung. Selain itu, H3 menunjukkan bahwa sikap (*attitude*) secara signifikan memediasi hubungan antara *perceived usefulness* dan niat menggunakan *digital game based learning*, dengan P-Value kurang dari 0,001, sehingga H3 didukung. H4 juga mendukung bahwa sikap memediasi hubungan antara *perceived ease of use* dan niat, dengan P-Value kurang dari 0,001. Namun, H5 dan H6 menunjukkan bahwa variabel jenis kelamin dan tingkat pendidikan tidak signifikan memoderasi pengaruh sikap terhadap niat menggunakan *digital game based learning*, dengan P-Value masing-masing 0,169 dan 0,145, sehingga keduanya tidak didukung.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel 11 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Path Coefficient	P-Value	Ket.
H1: <i>perceived usefulness</i> tenaga pendidik berpengaruh positif terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan <i>digital game-based learning</i> .	0,218	0,002	Didukung
H2: <i>perceived ease of use</i> tenaga pendidik berpengaruh positif terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan <i>digital game-based learning</i> .	0,041	0,297	Tidak Didukung
H3: <i>attitude</i> tenaga pendidik memediasi pengaruh <i>perceived usefulness</i> terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan <i>digital game-based learning</i> .	0,355	<0,001	Didukung
H4: <i>attitude</i> tenaga pendidik memediasi pengaruh <i>perceived ease of use</i> terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan <i>digital game-based learning</i> .	0,177	<0,001	Didukung
H5: <i>sex</i> memoderasi pengaruh <i>attitude</i> tenaga pendidik terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan <i>digital game based learning</i> .	0,072	0,169	Tidak Didukung
H6: <i>educational level</i> memoderasi pengaruh <i>attitude</i> tenaga pendidik terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan <i>digital game based learning</i> .	0,080	0,145	Tidak Didukung

PEMBAHASAN

Hasil memperlihatkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan *digital game based learning*, dengan nilai koefisien jalur sebesar 0,218 dan P-Value 0,002 (kurang dari 0,05). Ini berarti semakin tinggi persepsi tenaga pendidik tentang manfaat *digital game based learning* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, semakin besar niat mereka untuk menggunakannya. Responden yang berpendidikan S1 (56%) dan berusia 24-29 tahun (41%) cenderung lebih memahami manfaat tersebut, dan mereka sering dianggap lebih inovatif dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Keyakinan bahwa *digital game based learning* dapat meningkatkan kualitas pengajaran akan mendorong tenaga pendidik untuk mengadopsinya, sejalan dengan penelitian Davis (1989) yang menekankan pentingnya *perceived usefulness* dalam model penerimaan teknologi.

Meskipun *perceived ease of use* menunjukkan pengaruh positif terhadap niat menggunakan *digital game based learning* dengan koefisien jalur 0,041, pengaruh ini tidak signifikan karena P-Value 0,297 (lebih dari 0,05). Hal tersebut memiliki arti bahwa kemudahan penggunaan saja tidak cukup untuk mendorong niat tenaga pendidik. Banyak responden (89%) yang tidak teratur menggunakan Kahoot, yang mungkin menjadi alasan kurangnya signifikansi hasil ini. Meskipun mereka familiar dengan teknologi, ketidakaturan dalam penggunaan dapat mengurangi pengaruh kemudahan. Dalam konteks *Technology Acceptance Model*

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

(TAM), *perceived usefulness* sering dianggap lebih berpengaruh dibandingkan *perceived ease of use*, karena pengguna lebih fokus pada manfaat nyata dari teknologi.

Penelitian ini menemukan bahwa *attitude* memediasi hubungan antara *perceived usefulness* dan niat tenaga pendidik untuk mengadopsi *digital game based learning*, dengan P-Value kurang dari 0,001. Ketika tenaga pendidik merasa bahwa *digital game based learning* bermanfaat, mereka cenderung mengembangkan sikap positif yang mendorong niat penggunaan. Responden dengan pendidikan S1 (56%) dan S2 (40%) menunjukkan bahwa kesadaran akan manfaat teknologi dapat meningkatkan sikap positif terhadap adopsi teknologi baru. Temuan ini mendukung teori Davis *et al.* (1989) yang menyatakan bahwa *attitude* adalah variabel mediasi penting dalam hubungan ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *attitude* juga memediasi hubungan antara *perceived ease of use* dan niat tenaga pendidik untuk mengadopsi *digital game based learning*, dengan P-Value kurang dari 0,001. Ketika tenaga pendidik merasa bahwa teknologi ini mudah dipakai, maka tenaga pendidik tersebut lebih cenderung untuk mengembangkan *attitude* positif yang mendorong niat untuk mengadopsinya. Responden yang berusia 24-29 tahun, yang berada di masa produktif, lebih responsif terhadap teknologi yang mudah digunakan. Meskipun *perceived ease of use* tidak berpengaruh langsung signifikan, pengaruhnya dapat dirasakan melalui sikap positif terhadap teknologi, sejalan dengan teori TAM.

Hasil menunjukkan bahwa jenis kelamin (*sex*) tidak signifikan memoderasi pengaruh *attitude* terhadap niat menggunakan *digital game based learning*, dengan P-Value 0,169 (lebih dari 0,05). Ini berarti perbedaan antara laki-laki dan perempuan tidak memengaruhi hubungan antara sikap dan niat penggunaan. Kesetaraan akses dan adaptasi terhadap teknologi di kalangan kedua jenis kelamin mungkin menjadi penyebabnya. Perubahan sosial dan budaya telah mendorong kesetaraan *sex*, sehingga baik perempuan ataupun laki-laki memiliki peluang yang sama dalam menggunakan teknologi. Temuan ini bertentangan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa jenis kelamin dapat memengaruhi *attitude* dan niat penggunaan.

Hasil menerangkan bahwa tingkat pendidikan (*educational level*) tidak signifikan memoderasi hubungan antara *attitude* tenaga pendidik dan niat menggunakan *digital game based learning*, dengan P-Value 0,145, yang melebihi batas signifikansi 0,05. Ini berarti bahwa pendidikan S1, S2, dan S3 tidak memengaruhi hubungan tersebut. Penyebaran pengetahuan teknologi yang merata dan akses informasi yang luas memungkinkan individu dari berbagai latar belakang pendidikan untuk memahami teknologi pendidikan dengan baik. Desain teknologi yang ramah pengguna juga memudahkan penggunaan oleh individu dengan latar belakang pendidikan yang berbeda (56% S1, 40% S2, 4% S3). Temuan ini bertentangan dengan penelitian Rogers (2003) dalam Subashini *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa individu dengan pendidikan tinggi lebih terbuka terhadap inovasi dan lebih mampu memahami manfaat teknologi baru.

SIMPULAN

Penulis melakukan penelitian ini untuk memahami hubungan antara *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude*, *sex*, *educational level*, dan niat menggunakan. Jika didasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sebelumnya, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat tenaga pendidik untuk menggunakan *digital game based learning*, menunjukkan bahwa persepsi terhadap manfaat teknologi dapat meningkatkan adopsi *digital game based learning*. Sementara itu, *perceived ease of use* tidak memberikan pengaruh langsung yang signifikan terhadap niat tersebut, tetapi dampaknya dapat dirasakan secara tidak langsung melalui sikap. *Attitude* berfungsi sebagai mediator yang signifikan dalam hubungan antara *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap niat menggunakan *digital game based learning*. Di sisi lain, faktor *sex* dan *educational level* tidak menunjukkan pengaruh signifikan sebagai moderator dalam hubungan antara sikap dan niat menggunakan *digital game based learning*, yang berarti bahwa faktor demografis tersebut tidak berpengaruh secara signifikan dalam konteks ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen. (1991). teori-perilaku-yang-direncanakan_ *theory-of-planned-behavior*. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Algifari, & Rahardja, C. T. (2020). Pengolahan data penelitian bisnis dengan SmartPLS 3. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta. <http://repositorybaru.stieykpn.ac.id/id/eprint/811>
- ANTARA News. (2023). Kahoot! Kini tersedia dalam bahasa Indonesia dan terus berekspansi di Asia Tenggara. Retrieved January 6, 2025, from <https://www.antaranews.com/berita/3982560/kahoot-kini-tersedia-dalam-bahasa-indonesia-dan-terus-berekspansi-di-asia-tenggara>
- Ashghar, S. A., & Nurlatifah, H. (2020). Analisis Pengaruh *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Risk* terhadap Keinginan Membeli Kembali melalui *e-Trust* dan *s-Satisfaction* (Studi Kasus Pengguna Gopay pada Transaksi UMKM). *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i1.459>
- Basyit, A., Sutikno, B., & Dwiharto, J. (2020). Pengaruh Tingkat Pendidikan Dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal EMA*, 5(1). <https://doi.org/10.47335/ema.v5i1.44>
- Bonanno, P., & Kommers, P. A. M. (2008). *Exploring the influence of gender and gaming competence on attitudes towards using instructional games*. *British Journal of Educational Technology*, 39(1), 97–109. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00732.x>
- Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. (2013). *A mixed methods assessment of students' flow experiences during a mobile augmented reality science game*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(6), 505–517. <https://doi.org/10.1111/jcal.12008>
- Camilleri, V., Busuttil, L., & Montebello, M. (2011). *Social Interactive Learning in Multiplayer Games*. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.), *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 481–501). Springer London. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_23
- Chawla, D., & Joshi, H. (2019). *Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India – An empirical study*. *International Journal of Bank Marketing*, 37(7), 1590–1618. <https://doi.org/10.1108/IJBM-09-2018-0256>
- Chuttur, M. (2009). *Overview of the Technology Acceptance Model: Origins, Developments and Future Directions*. 24. <http://sprouts.aisnet.org/9-37>

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Davis. (1985). *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-Use Information Systems: Theory and Results*.
<http://hdl.handle.net/1721.1/15192>
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
<https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). *User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models*.
<https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Euvenia, C., Rahayu, S., & Widjaja, F. N. (2020). Pengaruh *Decision-Making Terhadap Behavioral Intention to Use* Pada Pengguna YouTube.
<https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/4517>
- Fellnhofner, K. (2015). *Changing entrepreneurial intention and behaviour: A digital game-based learning environment dedicated to entrepreneurship education*. *J. for International Business and Entrepreneurship Development*, 8(4), 378. <https://doi.org/10.1504/JIBED.2015.072938>
- Goodwyn, A., Adams, A., & Clarke, S. (1997). *The Great God of the Future: The Views of Current and Future English Teachers on the Place of IT in Literacy*. *English in Education*, 31(2), 54–62.
<https://doi.org/10.1111/j.1754-8845.1997.tb00125.x>
- Hair, J. F. (2019). *Multivariate Data Analysis (Eighth Edition)*. Cengage.
www.cengage.com/highered
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., Sarstedt, M., Danks, N. P., & Ray, S. (2021). *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R: A Workbook*. Springer International Publishing.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-80519-7>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). *Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance*. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Haryono (2017). Metode Sem Untuk Penelitian Manajemen Amos Lisrel Pls. Retrieved December 15, 2024, from
<https://onsearch.id/Record/IOS4673.JATIM0000000000036515>
- Henderson, R., & Divett, M. J. (2003). *Perceived usefulness, ease of use and electronic supermarket use*. *International Journal of Human-Computer Studies*, 59(3), 383–395. [https://doi.org/10.1016/S1071-5819\(03\)00079-X](https://doi.org/10.1016/S1071-5819(03)00079-X)
- Howe, N., Paine, A. L., Leach, J., Magazín, E., Gilmore, V., & DeHart, G. (2023). “The chug is coming through!” “There’s two chuggas!”: A longitudinal study of the social function of imitation in children’s play with siblings and friends. *Social Development*, 32(3), 1060–1074.
<https://doi.org/10.1111/sode.12664>
- Ismail, M. A. A., & Mohammad, J. A. M. (2017). *Kahoot A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education*. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A.-I. (2021). *Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature*. *Education Sciences*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- King, W. R., & He, J. (2006). A meta-analysis of the technology acceptance model. *Information & Management*, 43(6), 740–755. <https://doi.org/10.1016/j.im.2006.05.003>
- Kirriemuir, J., & Mcfarlane, A. (2004). *Literature Review in Games and Learning*. <https://telearn.hal.science/hal-00190453v1>
- Kumala, D. C., Pranata, J. W., & Thio, S. (2020). Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease Of Use*, *Trust*, dan *Security* Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 6(1), 19–29. <https://doi.org/10.9744/jmp.6.1.19-29>
- Mah, A. C., Hill, K. A., Cicero, D. C., & Nakamura, B. J. (2020). A Psychometric Evaluation of the Intention Scale for Providers-Direct Items. *The Journal of Behavioral Health Services & Research*, 47(2), 245–263. <https://doi.org/10.1007/s11414-019-09675-3>
- Meske, C., Wilms, K., & Stieglitz, S. (2019). Enterprise Social Networks as Digital Infrastructures—Understanding the Utilitarian Value of Social Media at the Workplace. *Information Systems Management*, 36(4), 350–367. <https://doi.org/10.1080/10580530.2019.1652448>
- Minarto, A. H., Felita, E., & Thio, S. (2021). Kepercayaan Dan Sikap Konsumen Terhadap Minat Pemesanan Hotel Di Traveloka. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.9744/jmp.7.1.1-9>
- Nonis, M. F., Miswanto, M., Horacio, A., & Brito, Sr. E. M. (2024). Increasing Online Purchase Intention Based on The Integration of The Technology Acceptance Model and Theory of Planned Behavior. *International Journal of Management and Digital Business*, 3(1), 15–31. <https://doi.org/10.54099/ijmdb.v3i1.914>
- Prabowo, T., Winarno, W. W., & Sudarmawan, S. (2020). Analysis of Technology Acceptance Model Method To Predict A Person's Interest In The Acceptance of A Technology: A Literature Review. *Journal Of Informatics And Telecommunication Engineering*, 4(1), 260–269. <https://doi.org/10.31289/jite.v4i1.3986>
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097, 012123. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012123>
- Prensky. (2001). *Digital Game-Based Learning*. eLIBRARY.RU. Retrieved June 1, 2024, from <https://elibrary.ru/dmrvkl>. (n.d.). eLIBRARY.RU. Retrieved June 1, 2024, from <https://elibrary.ru/dmrvkl>
- Proctor, M. D., & Marks, Y. (2013). A survey of exemplar teachers' perceptions, use, and access of computer-based games and technology for classroom instruction. *Computers & Education*, 62, 171–180. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.022>
- Puriwat, W., & Tripopsakul, S. (2022). Consumers' Attitude towards Digital Social Responsibility: Impacts on Electronic Word of Mouth and Purchase Intention. *Emerging Science Journal*, 6(1), 64–74. <https://doi.org/10.28991/ESJ-2022-06-01-05>
- Qimei Chen, Hong-Mei Chen, & Kazman, R. (2007). Investigating antecedents of technology acceptance of initial eCRM users beyond generation X and the role of self-construal. *Electronic Commerce Research*, 7(3/4), 315–339. <https://doi.org/10.1007/s10660-007-9009-2>

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Ruroh, I. N., & Latifah, S. W. (2018). Pengaruh Profitabilitas, *Leverage*, Ukuran Perusahaan dan *Risk Minimization* Terhadap Pengungkapan *Corporate Social Responsibility* (CSR) (Studi Empiris Pada Perusahaan Pertambangan Yang Terdaftar Di Bei Periode 2015- 2016). 12. <https://doi.org/10.22219/jaa.v1i1.6952>
- Sampat, B., & Sabat, K. C. (2020). *Customer Usage Intention of Online Pharmacies: A Developing Country's Perspective*. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/351065587_Customer_usage_intention_of_online_pharmacies_A_developing_country's_perspective/citations
- Sánchez-Mena, A., Martí-Parreño, J., & Aldás-Manzano, J. (2019). *Teachers' intention to use educational video games: The moderating role of gender and age*. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(3), 318–329. <https://doi.org/10.1080/14703297.2018.1433547>
- Sindarta, F., & Santoso, T. (2022). Pengaruh *Perceived Ease Of Use* Terhadap *Intention To Use* Melalui *Perceived Usefulness* Aplikasi Pemutar Musik Spotify Di Kalangan Pengguna Smartphone Berbasis Android. <https://www.neliti.com/id/publications/358417/pengaruh-perceived-ease-of-use-terhadap-intention-to-use-melalui-perceived-usefulness>
- Subashini, N., Udayanga, L., De Silva, L. H. N., Edirisinghe, J. C., & Nafla, M. N. (2022). *Undergraduate perceptions on transitioning into E-learning for continuation of higher education during the COVID pandemic in a developing country: A cross-sectional study from Sri Lanka*. *BMC Medical Education*, 22(1), 521. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03586-2>
- Syahrum dan Salim. (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif. https://www.researchgate.net/publication/363094958_Metodologi_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_Kombinasi
- Tenenhaus, M., Vinzi, V. E., Chatelin, Y.-M., & Lauro, C. (2005). *PLS path modeling*. *Computational Statistics & Data Analysis*, 48(1), 159–205. <https://doi.org/10.1016/j.csda.2004.03.005>
- Triani, M. R., Moelino, N. N. K., & Sos, S. (2019). Pengaruh *Trust*, *Perceived Risk*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Ease Of Use* Terhadap *Intention To Use* Pada Aplikasi *Mobile Tiket.Com*. 7. <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/152258/pengaruh-trust-perceived-risk-perceived-usefulness-dan-perceived-ease-of-use-terhadap-intention-to-use-pada-aplikasi-mobile-tiket-com.html>
- Venkatesh, Morris, Davis, & Davis. (2003). *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*. *MIS Quarterly*, 27(3), 425. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). *Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions*. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). *A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*. *Management Science*, 46(2), 186–204. <https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>
- Venkatesh, V., & Morris, M. G. (2000). *Why Don't Men Ever Stop to Ask for Directions? Gender, Social Influence, and Their Role in Technology*

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Acceptance and Usage Behavior*. *MIS Quarterly*, 24(1), 115.
<https://doi.org/10.2307/3250981>
- Vijayasathy, L. R. (2004). *Predicting consumer intentions to use on-line shopping: The case for an augmented technology acceptance model*. *Information & Management*, 41(6), 747–762.
<https://doi.org/10.1016/j.im.2003.08.011>
- Warshaw, P. R., & Davis, F. D. (1985). *The Accuracy of Behavioral Intention Versus Behavioral Expectation for Predicting Behavioral Goals*. *The Journal of Psychology*, 119(6), 599–602.
<https://doi.org/10.1080/00223980.1985.9915469>
- Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model*. Zenodo.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.7754254>
- Wong, K.-T., Teo, T., & Russo, S. (2012). *Influence of gender and computer teaching efficacy on computer acceptance among Malaysian student teachers: An extended technology acceptance model*. *Australasian Journal of Educational Technology*, 28(7). <https://doi.org/10.14742/ajet.796>
- Xenos, M., & Velli, V. (2020). *A Serious Game for Introducing Software Engineering Ethics to University Students*. In M. E. Auer & T. Tsiatsos (Eds.), *The Challenges of the Digital Transformation in Education* (Vol. 916, pp. 579–588). Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-11932-4_55
- Yang, J. C., & Quadir, B. (2018). *Individual differences in an English learning achievement system: Gaming flow experience, gender differences and learning motivation*. *Technology, Pedagogy and Education*, 27(3), 351–366. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2018.1460618>
- Zope, A. M., Swami, R. K., & Patil, A. (2023). *SEM Approach for Analysis of Lean Six Sigma Barriers to Electric Vehicle Assembly*. *Automotive Experiences*, 6(2), 416–428. <https://doi.org/10.31603/ae.9690>