

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang dilakukan pada bab sebelumnya, kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Model hipotesis yang diusulkan belum dapat mendukung penerimaan teknologi pembelajaran gamifikasi karena faktor karakteristik tugas dan teknologi belum dapat mendukung persepsi mahasiswa mengenai manfaat dan kegunaan dari teknologi tersebut, sedangkan karakteristik dari individu belum mendukung persepsi mahasiswa mengenai manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi. Pada akhirnya persepsi mahasiswa belum mendukung sikap mahasiswa terhadap penerimaan teknologi gamifikasi di UKWMS.
2. Hasil uji hipotesis mengindikasikan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel *individual characteristic* terhadap *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap *attitude toward using*, *task characteristic* terhadap *perceived ease of use*, dan *technology characteristic* terhadap *perceived ease of use*.

6.2 Saran

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel lain untuk memperkuat penerimaan teknologi, khususnya teknologi pembelajaran gamifikasi yang diterapkan dalam suatu bidang pendidikan. Selain itu, data pada penelitian selanjutnya sebaiknya diperoleh

menggunakan teknik yang dapat menggali lebih dalam terkait persepsi dari variabel-variabel yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Adwan, A., Al-Adwan, A., & Smedley, J. (2013). Exploring students acceptance of e-learning using Technology Acceptance Model in Jordanian universities. *International Journal of Education and Development using ICT*, 9(2).
- Andriani, T. (2016). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126.
- Anggraeni, M., & Perdhana, M. S. (2012). Kepuasan Kerja , Komitmen Organisasi Dan Turnover Intention Di Pt . Hillconjaya Sakti , Cakung , Jakarta Timur. *Diponegoro Journal Of Management*, 5(4), 1–10.
- Anuraga, G., Sulistiyawan, E., & Munadhiroh, S. (2017, October). Structural equation modeling–partial least square untuk pemodelan indeks pembangunan kesehatan masyarakat (IPKM) di Jawa Timur. In *Seminar Nasional Matematika dan Aplikasinya, Surabaya*.
- Bahadjai, M. F., Winamo, W. W., Santosa, P. I., No, J. G., & Ugm, K. (2015). Evaluasi Kinerja Mahasiswa Berdasarkan Teknologi Smartphone Menggunakan Metode Modified Task-Technology Fit. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6–8.
- Bere, A. (2018). Applying an extended task-technology fit for establishing determinants of mobile learning: an instant messaging initiative. *Journal of Information Systems Education*, 29(4), 239-252.
- Cangur, S., & Ercan, I. (2015). Comparison of model fit indices used in structural equation modeling under multivariate normality. *Journal of Modern Applied Statistical Methods*, 14(1), 14.
- Chin, W. W. (1998). The partial least squares approach to structural equation modeling. *Modern methods for business research*, 295(2), 295-336.
- Davis, F. D. (1993). User acceptance of information technology: system

characteristics, user perceptions and behavioral impacts. *International journal of man-machine studies*, 38(3), 475-487.

- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- De Crystal, I., Farlinda, S., Nuraini, N., & Wicaksono, A. P. (2020). Evaluasi Implementasi Aplikasi Primary Care (P-Care) Dengan Menggunakan Metode Task Technology Fit Di Puskesmas Patrang Kabupaten Jember Tahun 2019. *J-REMI: Jurnal Rekam Medik dan Informasi Kesehatan*, 1(4), 502-510.
- De Houwer, J., Barnes-Holmes, D., & Moors, A. (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. *Psychonomic Bulletin and Review*, 20(4), 631–642. <https://doi.org/10.3758/s13423-013-0386-3>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Dewi, N. S. N., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(3), 382-387.
- Edmunds, R., Thorne, M., & Conole, G. (2012). Student attitudes towards and use of ICT in course study, work and social activity: A

- technology acceptance model approach. *British Journal of Educational Technology*, 43(1), 71–84. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01142.x>
- Fitriani, U. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Scaffolding Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Peserta Didik (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Furadantin, R. (2018). Analisis Data Menggunakan Aplikasi SmartPLS V. 3.2. 7 2018. *Jurnal Manajemen*, 1(1), 1-18.
- Gama, M. A., Hermanto, S. B., & Fidiana, F. (2019). Pengaruh Task Technology Fit terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akuntansi dimediasi oleh Pemanfaatan Smartphone.
- Goodhue, D. L., & Thompson, R. L. (1995). Task-technology fit and individual performance. *MIS quarterly*, 213-236.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). Partial least squares: Konsep, teknik, dan aplikasi menggunakan program smart PLS 3.0 (2nd ed.). Semarang: Universitas Dipone-goro Semarang.
- Haryono, S., & Wardoyo, P. (2012). Structural equation modeling. *Bekasi: PT Intermedia Personalia Utama*.
- Jaya, I. G. N. M., & Sumertajaya, I. M. (2008). Pemodelan persamaan struktural dengan partial least square. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1, 118-132.
- Jonathan, F. C., & Recard, M. (2021). The implementation of gamification concept inside online classroom activities to promote students ' engagement. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 5(2), 176–184. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v5i2.3461>

- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kandasamy, I., Kandasamy, W. B. V., Obbineni, J. M., & Smarandache, F. (2020). Indeterminate Likert scale: feedback based on neutrosophy, its distance measures and clustering algorithm. *Soft Computing*, 24(10), 7459–7468. <https://doi.org/10.1007/s00500-019-04372-x>
- Kuo, F. R., & Hwang, G. J. (2015). A structural equation model to analyse the antecedents to students' web-based problem-solving performance. *Australasian Journal of Educational Technology*, 31(4).
- Lin, W. S. (2012). Perceived fit and satisfaction on web learning performance: IS continuance intention and task-technology fit perspectives. *International Journal of Human Computer Studies*, 70(7), 498–507. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2012.01.006>
- Maulina, C., & Astuti, E. S. (2015). Pengaruh Karakteristik Tugas, Teknologi Informasi dan Individu terhadap Task-Technology Fit (Ttf), Utilisasi dan Kinerja. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 4(1).
- Muntianah, S. T., Astuti, E. S., & Azizah, D. F. (2012). Pengaruh Minat Perilaku Terhadap Actual Use Teknologi Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)(studi kasus pada kegiatan belajar mahasiswa fakultas ilmu administrasi universitas brawijaya malang). *Profit: Jurnal Administrasi Bisnis*, 6(1).
- Nurfiyah, N. A. M., Hadiani, S., & Riana, D. (2019). Analisis Technology Acceptance Model Pada Aplikasi Platform Perdagangan Elektronik Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 59-68..

- Nurwullan, E., & Suhamo, N. T. (2015). Aplikasi partial least square dalam pengujian implikasi jaringan kerjasama dan inovasi usaha mikro kecil pengolahan kedelai. *Informatika Pertanian*, 24(2), 205-214.
- Permana, I. B. G. A., & Setianto, D. P. (2017). Pengaruh Task Technology Fit, System Quality dan Information Quality terhadap User Performance: Perceived Usefulness dan Perceived Ease Of Use Sebagai Pemediasi. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 10(3), 231.
- Rodliyah, M. (2016). *Estimasi Score Factor Dengan Partial Least Square (PLS) Pada Measurement Model (Studi Kasus: Remunerasi Tenaga Kependidikan di Lingkungan ITS)* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Sarstedt, M., Ringle, C. M., & Hair, J. F. (2017). Partial least squares structural equation modeling. *Handbook of market research*, 26(1), 1-40.
- Siregar, K. R. (2011). Kajian mengenai penerimaan teknologi dan informasi menggunakan technology acceptance model (TAM). *Rekayasa*, 4(1), 27-32.
- Taherdoost, H. (2019). What Is the Best Response Scale for Survey and Questionnaire Design; Review of Different Lengths of Rating Scale / Attitude Scale / Likert Scale. *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)*, 8(1), 2296-1747. https://papers.ssm.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3588604
- Tasmil, & Herman. (2015). Fisherman Acceptance of GPS Technology Based on Technology Acceptance Model. *Jurnal Pekommnas*, 18(3), 161-170.
- Taylor, S., & Todd, P. (1995). Understanding information technology

- usage. In *Information Systems Research* (Vol. 6, Issue 2, pp. 144–176). <https://www.jstor.org/stable/23011007>
- Vanduhe, V. Z., Nat, M., & Hasan, H. F. (2020). Continuance Intentions to Use Gamification for Training in Higher Education: Integrating the Technology Acceptance Model (TAM), Social Motivation, and Task Technology Fit (TTF). *IEEE Access*, 8(November 2019), 21473–21484. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2966179>
- Wirapraja, A., Aribowo, H., Hariyanti, N. T., Basatha, R., & Rahmawati, T. (2021). Tinjauan Literatur Konsep Gamifikasi Dalam Mendukung Strategi Pemasaran Organisasi Bisnis. *JURNALEKSEKUTIF*, 18(1).
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22-30.
- Yanuarto, W. N. (2018). The Flipped Classroom Learning Model untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Matematika dan Memaksimalkan Peran Teknologi pada Pendidikan. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 13-19.
- Zhang, Y., Feng, B., Quan, W., Tian, A., Sood, K., Lin, Y., & Zhang, H. (2020). Cooperative Edge Caching: A Multi-Agent Deep Learning Based Approach. *IEEE Access*, 8, 133212–133224. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3010329>