

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Batasan Masalah	10
1.4. Tujuan Penelitian	11
1.5. Manfaat Penelitian	12
1.6. Hipotesis	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka	20
2.2 Posisi dan Relevansi Penelitian	34
2.3 Justifikasi Penelitian.....	36
2.4 Keaslian Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	68

3.2. Metode Pengumpulan Data.....	70
3.3. Metode Analisis Data.....	74
3.4. Metode Penelitian	77
3.5. Alur Penelitian	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Responden.....	90
4.2 Hasil Analisis Model TAM	91
4.3 Hasil Analisis model IMI	97
4.4 Pembahasan hasil penelitian.....	103
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	108
5.2. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kode hipotesis model TAM.....	17
Tabel 1.2. Kode hipotesis model IMI.....	18
Tabel 2.1. Matriks literatur review dan posisi penelitian.....	41
Tabel 3.1. Hasil uji-t berpasangan rata-rata	58
Tabel 3.2. Hipotesis Model TAM	78
Tabel 3.3. Hipotesis Model IMI.....	78
Tabel 4.1. Jenis Kelamin Responden	88
Tabel 4.2. Kelas Responden.....	88
Tabel 4.3. Construct Reliability and Validity	90
Tabel 4.4. Loading Factor	91
Tabel 4.5. <i>Discriminant validity – Fornell-Larcker Criterion</i>	93
Tabel 4.6. <i>Path Coefficient</i> TAM.....	94
Tabel 4.7. Loading Factor	96
Tabel 4.8. <i>Loading factor</i> IMI.....	97
Tabel 4.9. <i>Cronbach's Alpha, Composite Reliability</i> (ρ_a dan ρ_c), serta <i>Average Variance Extracted</i> (AVE) instrumen IMI.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Technology Acceptance Model</i>	45
Gambar 2.2. Kerangka Konseptual <i>Perceived Usefulness</i>	51
Gambar 2.3. <i>Intrinsic Motivation Inventory</i>	59
Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian.....	80
Gambar 4.1. Model Hasil Pengamatan <i>Outer Model</i>	88
Gambar 4.2. Model Algoritma IMI.....	94



DAFTAR ISTILAH

<i>Attitude Toward Using (AM)</i>	= Sikap atau pandangan pengguna terhadap penggunaan suatu teknologi, apakah positif atau negatif.
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	= Niat atau keinginan pengguna untuk menggunakan teknologi dalam waktu dekat.
<i>Effort/Importance</i>	= Sejauh mana pengguna merasa telah berusaha keras dan menganggap penting aktivitas menggunakan teknologi.
<i>Gamifikasi (Gamification)</i>	= Penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna.
<i>Information Quality (IQ)</i>	= Kualitas informasi yang dihasilkan oleh sistem atau teknologi, termasuk akurasi, relevansi, dan kejelasan.
<i>Interest/Enjoyment</i>	= Tingkat kesenangan dan minat yang dirasakan siswa saat menggunakan teknologi pembelajaran seperti Quizizz.
<i>Intrinsic Motivation Inventory (IMI)</i>	= Instrumen psikologis yang digunakan untuk mengukur dimensi-dimensi motivasi intrinsik, seperti minat, kompetensi, nilai, dan tekanan.
<i>Knowledge Quality (KQ)</i>	= Kualitas materi atau konten pengetahuan yang tersedia dalam suatu platform pembelajaran.
<i>Kurikulum Merdeka</i>	= Kurikulum pendidikan nasional Indonesia yang menekankan pada fleksibilitas, diferensiasi pembelajaran, dan penguatan profil pelajar Pancasila.
<i>Perceived Choice</i>	= Tingkat perasaan bahwa pengguna memiliki kendali atau kebebasan dalam memilih menggunakan teknologi.
<i>Perceived Competence</i>	= Persepsi pengguna tentang kemampuan dirinya dalam menjalankan tugas menggunakan teknologi.
<i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>	= Tingkat keyakinan bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah dan tidak memerlukan usaha berlebih.

<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	=	Tingkat keyakinan pengguna bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja atau produktivitasnya.
<i>Pressure/Tension</i>	=	Tingkat tekanan atau stres yang dirasakan pengguna saat menggunakan teknologi.
<i>Quizizz</i>	=	Platform pembelajaran berbasis kuis interaktif dan gamifikasi yang digunakan untuk evaluasi dan penguatan materi pembelajaran secara daring.
<i>Self-Efficacy (SE)</i>	=	Keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri dalam menggunakan teknologi tertentu.
<i>SmartPLS</i>	=	Perangkat lunak statistik yang digunakan untuk menganalisis model persamaan struktural (SEM) berbasis <i>Partial Least Squares</i> (PLS).
<i>Social Influence (SI)</i>	=	Pengaruh lingkungan sosial (misalnya teman, guru) terhadap sikap dan perilaku seseorang dalam menggunakan teknologi.
<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	=	Model teoritis yang digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi, dengan fokus pada persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan.
<i>Technology Fit (TF)</i>	=	Kesesuaian antara kemampuan teknologi dengan kebutuhan pengguna dalam konteks tertentu.
<i>Value/Usefulness (IMI)</i>	=	Pandangan pengguna bahwa aktivitas menggunakan teknologi memiliki nilai atau manfaat pribadi.
<i>PLS-SEM</i>	=	Metode analisis statistik untuk menguji hubungan antar variabel laten dalam model struktural.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner *Google Form*

Lampiran 2. Hasil Kuesioner *Google Form*

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Tesis

