

## MINAT CALON GURU EKONOMI DALAM MENGGUNAKAN ALAT GAMIFIKASI

Yoga Sugiyantoro<sup>1</sup>, Eka Hendi Andriansyah<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia  
Ketintang Street, 60231, Surabaya, Indonesia  
E-mail: [yogasugiyantoro.20040@mhs.unesa.ac.id](mailto:yogasugiyantoro.20040@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>  
[ekaandriansyah@unesa.ac.id](mailto:ekaandriansyah@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

Received 24 July 2024; Received in revised form 10 October 2024; Accepted dd Month yy

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya penggunaan teknologi seperti alat gamifikasi dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention* Calon Guru Ekonomi untuk Menggunakan Alat Gamifikasi dalam Pembelajaran di Masa Depan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 200 mahasiswa dari Universitas Negeri di Jawa Timur. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Partial Least Squares (PLS) dengan menggunakan software SmartPLS versi 4.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention* Calon Guru Ekonomi. Hasil ini membuktikan bahwa kedua variabel eksogen tersebut mempengaruhi minat mahasiswa calon guru dalam menggunakan alat gamifikasi. Penelitian ini juga menunjukkan betapa tingginya manfaat penggunaan teknologi oleh mahasiswa calon guru ekonomi. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi mempunyai peran yang sangat penting bagi mahasiswa calon guru ekonomi.

**Kata kunci:** *Behavioral Intention, Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness*

### Abstract

*This research is motivated by the lack of use of technology such as gamification tools in learning. The purpose of this study is to determine the effect of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on the Behavioral Intention of Prospective Economics Teachers to Use Gamification Tools in Future Learning. The method used in this study is a quantitative method with an explanatory research type. This study used a sample of 200 students from State Universities in East Java. The analysis technique used in this study is Partial Least Squares (PLS) analysis using SmartPLS software version 4.0. The results of this study indicate that there is a significant influence between Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on the Behavioral Intention of Prospective Economics Teachers. These results prove that both exogenous variables influence the interest of prospective student teachers in using gamification tools. This study also shows how high the benefits of using technology are by prospective student economics teachers. So it can be concluded that technology has a very important role for prospective student economics teachers.*

**Keywords:** *Behavioral Intention, Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang inovatif dimasa kini mencakup penggunaan alat gamifikasi seperti *kahoot*, *quizizz*, dan *TimeTree*. Gamifikasi adalah metode di mana elemen desain game digunakan dalam konteks non-game dan dibentuk dalam lingkungan digital dan non-digital (Martí-Parreño et al., 2021). Gamifikasi mengacu pada metode merancang sistem, layanan, organisasi, dan aktivitas untuk menciptakan pengalaman dan motivasi serupa dengan yang dialami saat bermain game, dengan tujuan pendidikan

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

tambahan untuk memengaruhi perilaku pengguna, Permainan sendiri diketahui dapat memotivasi dan melibatkan pemain (Dichev & Dicheva, 2017; Huotari & Hamari, 2017; Legaki et al., 2020). Penelitian ini memakai model *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu penekanan peran persepsi kegunaan serta persepsi kemudahan penggunaan dalam penerimaan teknologi. Alat Gamifikasi (*kahoot, quizizz, TimeTree*) dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai teknologi yang akan diteliti karena dapat digunakan dalam pembelajaran siswa.

Hal yang melatarbelakangi penelitian ini yakni adanya *research gap* penelitian dengan beberapa penelitian sebelumnya, berdasarkan penelitian Denden et al., (2022); Martí-Parreño et al., (2016); Sánchez-Mena et al., (2017) menunjukkan dimana *Perceived usefulness* dan *perceived ease of use* berhubungan positif dengan *Behavioral intention* untuk menggunakan alat gamifikasi pada lingkungan belajar. Terdapat perbedaan antara hasil penelitian diatas dengan penelitian Sánchez-Mena et al., (2019); Zainoddin et al., (2022) menyampaikan *perceived ease of use* tidak mempengaruhi *Behavioral intention*, yang mana ini bertentangan dengan banyak peneliti lain. Sehingga dari fenomena tersebut perlu diteliti lebih lanjut guna mengetahui serta mendukung pembelajaran gamifikasi berdampak positif terhadap proses belajar peserta didik. Dengan demikian *perceived ease of use* belum tentu berpengaruh terhadap minat calon guru ekonomi dalam mempelajari alat gamifikasi. Oleh sebab itu perlu adanya penelitian mengenai minat calon guru dalam menggunakan alat gamifikasi.

Penelitian ini memilih tiga alat gamifikasi—Kahoot, Quizizz, dan Timetree—untuk mendukung pembelajaran ekonomi. Kahoot dan Quizizz memotivasi siswa melalui kuis interaktif, sementara Timetree membantu dalam pengelolaan waktu dan kolaborasi. Ketiga alat ini saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan terstruktur, relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk memperkenalkan inovasi media pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi, mengatasi pembelajaran konvensional yang monoton, dan membimbing calon guru untuk berinovasi. Pengenalan alat gamifikasi kepada calon guru penting agar mereka tidak terjebak menggunakan metode lama. Penelitian ini juga unik karena belum ada studi serupa di skala regional, khususnya Jawa Timur, di mana calon guru ekonomi sebagian besar sudah familiar dengan Kahoot, Quizizz, dan Timetree. Oleh sebab itu, perlu diadakan penelitian yang meneliti terkait niat perilaku para calon guru dalam mempelajari media baru yaitu alat gamifikasi dalam menginovasikan pembelajaran yang akan dilakukan. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan penjabaran diatas adalah sebagai berikut:

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh *Perceived Ease Of Use* secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* calon guru ekonomi dalam mempelajari alat gamifikasi

H<sub>2</sub> : Terdapat pengaruh *Perceived Usefulness* secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* calon guru ekonomi dalam mempelajari alat gamifikasi

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini memakai jenis penelitian eksplanatori (*explanatory research*). Menurut Sugiyono, (2017: 6), suatu metode penelitian yang mempunyai tujuan untuk menjelaskan posisi suatu variabel serta keterkaitan antar variabel dengan variabel lain disebut penelitian eksplanatory. Peneliti memilih penelitian eksplanatori dikarenakan penelitian ini memberikan nilai lebih bagi latar belakang dan metode penelitian karena pendekatan ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti, yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*, terhadap *behavioral intention* calon

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

guru ekonomi dalam menggunakan alat gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Timetree. Pendekatan ini sangat relevan dengan penelitian yang berfokus pada pengujian hipotesis, karena memungkinkan peneliti untuk menguji secara empiris apakah persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat alat gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap niat calon guru untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Dengan pendekatan eksplanatori, hasil penelitian akan lebih mendalam dan memberikan bukti kuat yang dapat mendukung atau menolak hipotesis yang diajukan. Alasan peneliti melakukan penelitian jenis ini adalah untuk menguji hubungan serta pengaruh antar variabel dalam suatu hipotesis.

Motode penelitian ini juga bisa disebut metode positivis dikarenakan berlandaskan pada filsafat positivisme, walaupun penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode ini masuk kategori metode ilmiah dikarenakan mengikuti kaidah ilmiah yang konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2013).

Filsafat positivisme sendiri merupakan filsafat yang menekankan pentingnya pengetahuan yang didasarkan pada data empiris dan fakta yang dapat diamati. Aliran ini berkembang pada abad ke-19 dan dikaitkan erat dengan filsuf Auguste Comte, yang dianggap sebagai pelopor positivisme. Positivisme berpendapat bahwa pengetahuan yang sah hanya bisa diperoleh melalui metode ilmiah, yakni pengamatan, pengalaman, dan eksperimen. Populasi yang dipakai di penelitian ini meliputi para mahasiswa calon guru ekonomi Universitas Negeri di Jawa Timur. Adapun kampus yang akan dijangkau pada penelitian ini yakni mahasiswa Program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Jember, serta Universitas Negeri Malang dengan total 200 sampel yang diambil.

Teknik mengambil sampel penelitian ini memakai *non-probability sampling*, yakni tidak seluruh individu pada populasi berkesempatan sama untuk dipilih sebagai sampel. Terdapat beberapa jenis teknik *non-probability sampling*, seperti pengambilan sampel kuota, acak, bertarget, dan bola salju (Sugiyono, 2013). Selain itu, juga diterapkan teknik *convenience sampling*, yakni pemilihan sampel berdasar pada kemudahan, yaitu responden yang bersedia mengisi kuesioner. Berikut adalah kriteria-kriteria yang akan dipakai untuk pemilihan sampel pada penelitian ini: (1) Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri di Jawa Timur yang sudah menempuh matakuliah Pengembangan Bahan Ajar untuk UNESA, Media Pembelajaran Pendidikan Ekonomi untuk UNEJ, Pengembangan Bahan dan Media Pembelajaran Ekonomi untuk UM. (2) Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri di Jawa Timur yang sudah menempuh matakuliah Keterampilan Mengajar dan Pembelajaran Mikro. (3) Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri di Jawa Timur yang sudah menempuh Pengenalan Lapangan Persekolahan.

Peneliti menggunakan angket dengan skala Likert sebagai alat pengukuran. Skala Likert diterapkan dalam mengukur aspek sosial seperti sikap, pendapat, serta persepsi individu maupun kelompok (Sugiyono, 2013). Dengan menggunakannya, variabel harus dirubah terlebih dahulu sebagai indikator variabel. Indikator inilah yang akan dimanfaatkan menjadi acuan penyusunan elemen pernyataan/pertanyaan (Sugiyono, 2013). Berikut ini adalah skala pengukuran yang digunakan berdasarkan (Sugiyono, 2013):

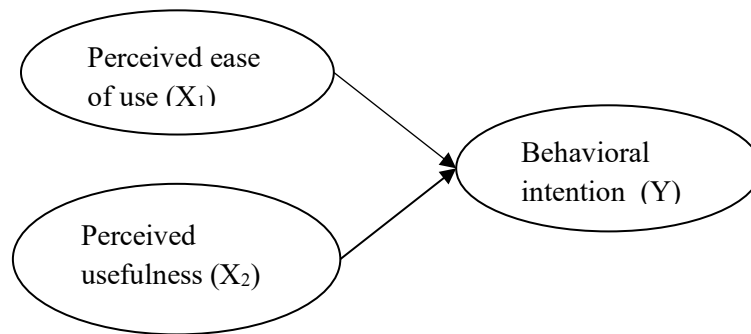
DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Tabel 1. Skala Pengukuran

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Penelitian terkait Pengaruh *Perceived Ease Of Use* Dan *Perceived Usefulness* Terhadap *Behavioral Intention* Calon Guru Ekonomi Dalam Menggunakan Alat Gamifikasi memiliki dua variabel bebas atau variable *independent* (X) yaitu *Perceived Ease Of Use* dan *Perceived Usefulness*, satu variabel terikat atau *variable dependet* yakni *Behavioral Intention*. Gambaran kerangka penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Coefficient of Determination* ( $R^2$ )

Dalam mengetahui besaran kontribusi antara variabel eksogen dengan variabel endogen menggunakan *coefficient of Determination* atau koefisien determinasi termuat dari nilai R Square. Beberapa kriteria nilai R Square yaitu, 0,75 menandakan tingkat akurasi kuat, 0,50 menandakan tingkat akurasi sedang, dan 0,25 menandakan tingkat akurasi lemah. Hasil pengujian R Square dituangkan seperti di bawah ini.

Tabel 2. R Square

	R-square	R-square adjusted
<b>BI</b>	0.671	0.667

Berdasarkan hasil uji R Square, variabel *Behavioral Intention* dapat dijelaskan oleh variabel eksogen senilai 67,1% (Sedang) dalam model penelitian ini.

### *CrossValidated Redundancy* ( $Q^2$ )

*CrossValidated Redundancy* atau Q Square memiliki tujuan menunjukkan seberapa baik nilai observasi suatu model penelitian. Nilai Q Square > 0 (nol), dapat dinyatakan

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

penelitian memiliki observasi yang baik, begitupun sebaliknya. Di bawah tersaji hasil uji Q Square.

Tabel 3. Q Square

Q <sup>2</sup> predict	
BI	0.669

Berdasarkan hasil uji Q Square diperoleh hasil bahwa model pada penelitian ini punya nilai Q Square  $0,669 > 0$  (nol) menandakan nilai observasi dalam penelitian ini tergolong dalam kategori baik.

#### *Effect Size ( $f^2$ )*

*Effect Size* atau ukuran efek memiliki peran penting dalam mengetahui seberapa besar pengaruh antar variabel pada suatu model penelitian. *Effect Size* atau ukuran efek dapat dilihat dari nilai *Cohen's  $f^2$*  atau F Square. Beberapa kriteria nilai F Square yakni 0,02 artinya berpengaruh kecil, 0,15 artinya berpengaruh sedang, 0,35 artinya berpengaruh besar. Berikut hasil pengujian F Square.

Tabel 4. F Square

f-square	
PEU -> BI	0.098
PU -> BI	0.253

Berdasarkan hasil uji F Square, dapat diketahui setiap pengaruh variabel eksogen kepada variabel endogen termasuk dalam kategori pengaruh kecil dan sedang.

#### *Path Coefficients*

*Path Coefficients* atau koefisien jalur bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara variabel atau konstruk sekaligus digunakan sebagai pengujian hipotesis. Uji *Path Coefficients* memiliki rentan nilai -1 hingga +1. Apabila nilai *Path Coefficients* mendekati +1, dapat dinyatakan memiliki keterkaitan kuat dan positif, sedangkan nilai *Path Coefficients* yang mendekati -1, dapat dinyatakan memiliki keterkaitan yang lemah dan negative.

Untuk pengujian hipotesis dapat dilihat melalui nilai P value dari hasil uji bootstrapping. Apabila nilai P value  $< 0,05$  (taraf signifikansi 5%) maka dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak. Artinya, ada keterkaitan signifikan antar variabel. Jika nilai p value  $> 0,05$  (taraf signifikansi 5%) maka dapat dinyatakan  $H_0$  diterima. Artinya, tidak ada keterkaitan yang signifikan antar variabel. Berikut hasil uji *Path Coefficients* dan pengujian hipotesis pada model penelitian ini.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Tabel 5. *Path Coefficients*

	Original sample (O)	T statistics ( O/STDEV)	P values
PEU -> BI	0.327	3.523	0.000
PU -> BI	0.526	5.836	0.000

### **Discussion**

#### *Pengaruh Perceived Ease Of Use terhadap Behavioral Intention*

Penelitian ini menyatakan bahwa *Perceived Ease Of Use* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* calon guru ekonomi dalam mempelajari alat gamifikasi pada mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Malang, dan Universitas Negeri Jember. Hal tersebut memiliki arti peningkatan *Perceived Ease Of Use* berpengaruh terhadap peningkatan *Behavioral Intention* calon guru ekonomi dalam mempelajari alat gamifikasi karena terdapat hubungan sebab akibat didalamnya. Sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Hasil penelitian selaras dengan penelitian lain yang menunjukkan *Perceived Ease Of Use* tidak mempengaruhi *Behavioral Intention* dalam menggunakan alat gamifikasi dibidang pendidikan (Raninda et al., 2022; Rewah & Mangantar, 2022). *Perceived Ease Of Use* atau persepsi kemudahan penggunaan mencerminkan pandangan individu terhadap seberapa mudah suatu teknologi dapat digunakan. Jika seseorang merasa teknologi dapat dengan mudah dipakai, mereka cenderung memilih untuk memakai dan memanfaatkannya. Namun, apabila mereka merasa teknologi itu rumit atau sulit untuk dipakai, mereka mungkin akan menghindarinya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa alat gamifikasi terbukti mudah untuk digunakan, sehingga kemudahan penggunaan tersebut mempengaruhi *Behavioral Intention* atau minat mahasiswa untuk menggunakan alat gamifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa tingkat interaksi mahasiswa calon guru ekonomi dengan teknologi sudah tinggi, sehingga penggunaan teknologi oleh calon guru menjadi hal yang sangat penting dimasa kini. Hal ini menyebabkan mahasiswa calon guru ekonomi sudah terbiasa dengan adanya inovasi-inovasi baru dalam bidang teknoogi karena mereka tidak kesulitan lagi dengan perkembangan tersebut.

#### *Pengaruh Perceived Usefulness terhadap Behavioral Intention*

Penelitian ini menunjukkan *Perceived Usefulness* punya pengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* calon guru ekonomi pada mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Malang, dan Universitas Negeri Jember. Artinya meningkatnya *Perceived Usefulness* bisa membuat *Behavioral Intention* calon guru ekonomi meningkat begitupun sebaliknya, ini membuktikan didalamnya terdapat hubungan sebab akibat. Sehingga  $H_2$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang mengatakan *Perceived Usefulness* punya pengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* (Aprilia & Santoso, 2020; Mulyaa & Mulyati, 2023; Raninda et al., 2022; Rewah & Mangantar, 2022; Wiardi et al., 2022). *Perceived Usefulness*, atau kegunaan yang dirasakan, mengacu pada tingkat keyakinan individu bahwa pemanfaatan suatu teknologi bisa membuat pencapaian mereka dan efektivitas kerja secara keseluruhan meningkat. Berdasarkan hasil penelitian

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

ini, ditemukan mahasiswa calon guru ekonomi merasa dengan menggunakan alat gamifikasi dapat meningkatkan kinerja mereka sebagai guru sehingga mereka sendiri merasa berminat untuk menggunakan alat gamifikasi dalam pembelajaran mereka nanti sebagai guru. Penyebabnya adalah semua mahasiswa calon guru ekonomi merasakan adanya manfaat atau kegunaan dari alat gamifikasi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilaksanakan, kesimpulan yang diambil meliputi: (1) Terdapat pengaruh *Perceived Ease Of Use* secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* calon guru ekonomi dalam mempelajari alat gamifikasi. (2) Terdapat pengaruh *Perceived Usefulness* secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* calon guru ekonomi dalam mempelajari alat gamifikasi. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived Ease Of Use* dan *Perceived Usefulness* berpengaruh secara langsung dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* calon guru ekonomi dalam mempelajari alat gamifikasi. Penyebabnya adalah para mahasiswa calon guru ekonomi sudah sadar akan pentingnya teknologi, sehingga mereka mempunyai minat dalam menggunakan alat gamifikasi.

Penelitian ini juga menunjukkan betapa tingginya penggunaan teknologi oleh mahasiswa calon guru ekonomi. Sehingga teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan bagi mahasiswa calon guru ekonomi. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi mempunyai peran yang sangat penting bagi mahasiswa calon guru ekonomi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah didapatkan, diharapkan mahasiswa calon guru bisa terus berinovasi dengan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Sehingga lingkungan belajar yang dialami oleh peserta didik dapat lebih berwarna dan lebih hidup. Selain itu, diharapkan terdapat peningkatan dalam kemampuan calon guru ekonomi terhadap penggunaan teknologi didalam mata kuliah seperti pembuatan media pembelajaran, bahan ajar, dan literasi digital pada mahasiswa.

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya, peneliti dapat meneliti dengan skala yang lebih tinggi (Nasional). Selain itu juga dapat menambahkan variabel yang sejenis dalam rancangan penelitian seperti *Perceived Self-efficacy*, *Perceived Enjoyment*, atau *Attitude*. Sehingga terdapat perbedaan hasil yang lebih baik dari penelitian ini kedepannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aprilia, A. R., & Santoso, T. (2020). Pengaruh *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness* Dan *Attitude Towards Using* Terhadap *Behavioural Intention To Use* Pada Aplikasi Ovo. *Agora*, 8(1), 1–6.
- Denden, M., Tlili, A., Abed, M., Bozkurt, A., Huang, R., & Burgos, D. (2022). To Use or Not to Use: Impact of Personality on the Intention of Using Gamified Learning Environments. *Electronics (Switzerland)*, 11(12), 1–18. <https://doi.org/10.3390/electronics11121907>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

- in the service marketing literature. *Electronic Markets*, 27(1), 21–31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
- Legaki, N. Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human Computer Studies*, 144(November 2019). <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>
- Martí-Parreño, J., Galbis-Córdova, A., & Currás-Pérez, R. (2021). Teachers' beliefs about gamification and competencies development: A concept mapping approach. *Innovations in Education and Teaching International*, 58(1), 84–94. <https://doi.org/10.1080/14703297.2019.1683464>
- Martí-Parreño, J., Sánchez-Mena, A., & Aldás-Manzano, J. (2016). Teachers' intention to use educational video games: A technology acceptance model approach. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning, 2016-Janua*(October), 434–441.
- Mulyaa, S., & Mulyati, Y. (2023). Pengaruh Perceived Usefulness Terhadap Behavioral Intention To Use Aplikasi Gojek Dengan Attitude Towards Using Sebagai Variabel Intervening Pada Pengguna Layanan Aplikasi Gojek Di Kota Padang. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS)*, 3(3), 439–448. <https://doi.org/10.47233/jeb.v3i3.1274>
- Raninda, R., Wisnalmawati, W., & Oetomo, H. (2022). Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Security, and Cashback Promotion on Behavioral Intention to the DANA E-Wallet. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 10(1), 63–72. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v10i1.1218>
- Rewah, A. T., & Mangantar, M. (2022). the Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Perceived Risk on Behavioral Intention of E-Wallet User (Case Study: Manado). *Saerang 717 Jurnal EMBA*, 10(4), 717–724.
- Sánchez-Mena, A., Martí-Parreño, J., & Aldás-Manzano, J. (2017). The effect of age on teachers' intention to use educational video games: A TAM approach. *Electronic Journal of E-Learning*, 15(4), 355–366.
- 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>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Wiardi, A. H., Murni, T., Hayu, R. S., & Hadi, E. D. (2022). Behavioral Intention to Re-Use Online Learning Platform. *Journal of Health and Behavioral Science*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v4i1.4781>
- Zainoddin, A. I., Othman, N. A. F., Jaini, A. binti, Ismail, M. binti, & Mohamad Radzi, S. F. (2022). Modelling Intention to Accept Gamification in Learning Among University Students in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(9), 712–720. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i9/14577>