



Analisis Model UTAUT Untuk Mengetahui Tingkat Penerimaan Teknologi Mahasiswa Pada Aplikasi Kahoot

Fitri Amaliyah Batubara^{1*}, Sitti Hajerah Hasyim², Aprilianti Nirmala S³, Nur Zabrina Anugrani⁴, Ahmad Luthfi⁵, Ibrahim Al khalil⁶

¹Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Deli Serdang, Sumatera Utara, 20221, Indonesia

^{2,3,4,5,6}Universitas Negeri Makassar, Jl. AP Pettarani kode pos 90222, Indonesia

Email: fitriamaliyah@unimed.ac.id, hajerah_hasyim@unm.ac.id, nirmalaaprianti@gmail.com, Nursabrinaanugrani@gmail.com, ahmadluthfi752@gmail.com, ibrahimalkhalil733@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Kata kunci: Efektivitas Pembelajaran; Kahoot; Mahasiswa; Penerimaan Teknologi UTAUT.	Teknologi dan internet telah menjadi pendorong utama dalam globalisasi pendidikan, memungkinkan adopsi platform pembelajaran online seperti Kahoot. Penelitian ini menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) sebagai kerangka kerja untuk menganalisis penerimaan dan penggunaan aplikasi Kahoot oleh mahasiswa di Universitas Negeri Makassar. Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain cross-sectional, dan data dikumpulkan melalui kuesioner dari 76 responden. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan Kahoot. Namun, terdapat variabilitas dalam pandangan terkait dukungan lingkungan, persepsi guru, dan niat pengguna, menggambarkan kompleksitas adopsi teknologi ini di lingkungan pendidikan. Rekomendasi penelitian mencakup pengembangan dukungan lingkungan yang lebih baik, pelatihan bagi dosen dan mahasiswa, serta evaluasi infrastruktur teknologi guna meningkatkan efektivitas pemanfaatan Kahoot dan teknologi pembelajaran di Universitas Negeri Makassar. Temuan ini memberikan wawasan berharga untuk pengembangan pendidikan berbasis teknologi dan inovasi di era digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Teknologi dan internet memiliki peran kunci dalam globalisasi dunia, termasuk membantu generasi muda belajar bahasa Inggris melalui media sosial[1]. E-learning memfasilitasi pembelajaran dengan baik, memungkinkan akses dan pertukaran pengetahuan yang cepat dalam lingkungan virtual [2] Kemajuan teknologi membawa perubahan signifikan dalam aspek kehidupan manusia, termasuk ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Kehadiran teknologi modern menantang dunia pendidikan, yang harus aktif berpartisipasi dalam pemanfaatannya.

Diterima 27 November 2023; Disetujui 28 Mei 2024

Tersedia secara daring 04 Juni 2024

Dipublikasikan oleh Lontara Digitech Indonesia

Pendidikan harus siap menghadapi dampak global menuju masyarakat berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi memainkan peran kunci dalam mengubah paradigma.[3] Pendidikan memegang peranan sentral dalam kehidupan, merupakan elemen krusial yang harus beradaptasi dengan dinamika perkembangan zaman. Seiring berjalannya waktu, perubahan dalam tuntutan dan kebutuhan masyarakat menuntut pendidikan untuk terus berkembang dan menyesuaikan diri. Pendidikan bukan hanya sekadar proses pemberian pengetahuan, tetapi juga fondasi untuk mempersiapkan individu menghadapi kompleksitas dunia modern.[4]

Kahoot adalah platform game pembelajaran online yang memfasilitasi kuis interaktif untuk tujuan pendidikan. Dikembangkan pada tahun 2013 oleh Profesor Alf Inge Wang, platform ini memungkinkan guru membuat atau menggunakan kuis yang ada, dengan skor ditampilkan pada akhir setiap permainan [5]. Siswa dapat bergabung melalui PIN game di <https://kahoot.it/#/>. Permainan Kahoot menonjol karena waktu terbatas, mendorong pemikiran cepat dan tepat dalam menjawab soal, serta tampilan yang menarik dengan gambar dan warna[6] Kahoot juga merupakan sistem respons siswa berbasis permainan, menciptakan suasana kelas yang seru dan interaktif.[7]

UTAUT adalah model gabungan dari delapan model sebelumnya yang menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi[8]. Model ini menunjukkan bahwa niat dan perilaku penggunaan teknologi dipengaruhi oleh harapan akan kinerja, harapan akan usaha, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung. Faktor-faktor ini dimoderasi oleh jenis kelamin, usia, pengalaman, dan kesukarelaan penggunaan[9]. UTAUT membenarkan penerimaan teknologi dan terdiri dari delapan komponen utama yang berasal dari berbagai teori, seperti teori tindakan beralasan, model penerimaan teknologi, model motivasi, teori perilaku terencana, gabungan TAM dan TPB, model pemanfaatan komputer pribadi, teori difusi inovasi, dan kognitif sosial[10]

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPA meningkatkan keterlibatan siswa dengan rata-rata skor kuis 66,69[11]. Temuan UTAUT di sistem pendidikan tinggi Saudi menekankan pentingnya desain Learning Management System (LMS) yang memengaruhi adopsi teknologi, memberikan wawasan penting bagi manajemen Universitas[10]. Selain itu, penggunaan Kahoot dalam mengembangkan kemampuan kompetitif dan kolaboratif anak-anak ditekankan dalam desain permainan multipemain [12]

Studi tentang adopsi Learning Management System (LMS) di Universitas Sanata Dharma menggunakan model UTAUT menunjukkan kegunaan model tersebut dalam konteks lingkungan akademik[13]. Penelitian terkait Moodle menyoroti harapan kinerja, upaya, dan pengaruh sosial, sementara evaluasi Kahoot menekankan interaktivitas sistem dan kesesuaian tugas-teknologi [14]. Penelitian lain mengevaluasi penerapan Model UTAUT dalam konteks sistem informasi akademik. Model UTAUT digunakan sebagai kerangka kerja utama dan dimodifikasi secara khusus untuk memahami perilaku pengguna dalam mengadopsi dan menggunakan sistem informasi.[15] Sebuah penelitian tentang platform pembelajaran online Edmodo menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja berdampak positif terhadap minat penggunaan.[16]

Penelitian ini penting untuk pengembangan pendidikan berbasis teknologi di Universitas Negeri Makassar. Dengan menganalisis penerimaan aplikasi Kahoot menggunakan model UTAUT, penelitian ini meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendorong inovasi, dan memberikan pandangan berharga tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran Universitas. Ini memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih baik, memberdayakan mahasiswa, dan menekankan keterlibatan sosial dalam pendidikan abad ke-21 yang terhubung secara teknologi di Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi Universitas Negeri Makassar dalam meningkatkan efektivitas pendidikan berbasis teknologi serta menjadi panduan bagi Universitas lain dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian menyoroti pentingnya keterlibatan sosial dalam pembelajaran, relevan dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang semakin bergantung pada teknologi[17]. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa dan Universitas, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan pendidikan modern yang semakin terhubung secara teknologi.

Penelitian ini akan fokus pada bagaimana UTAUT dapat lebih efektif dalam meningkatkan penerimaan dan penggunaan Kahoot di kalangan mahasiswa serta manfaat yang lebih besar dari penggunaan Kahoot dalam berbagai konteks pembelajaran. Harapannya, penelitian ini memberikan wawasan baru dalam pengembangan penerapan UTAUT pada platform pembelajaran seperti Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerimaan aplikasi Kahoot oleh mahasiswa menggunakan model UTAUT, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi Kahoot, mengevaluasi dampak faktor-faktor UTAUT pada penerimaan dan penggunaan Kahoot, serta memberikan rekomendasi bagi Universitas guna meningkatkan integrasi Kahoot dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional [18]. Melalui desain ini, data dikumpulkan pada satu waktu tertentu untuk memberikan gambaran terhadap populasi[19]. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai metode utama pengumpulan data dari 76 responden. Penggunaan kuesioner mengindikasikan penggunaan metode nonprobabilitas. Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner atau angket, alat umum dalam survei yang terstruktur [20] rincian spesifik dari kuesioner berdasarkan aspek dan pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 1. rincian spesifik dari kuesioner berdasarkan aspek dan pertanyaan

No	Aspek / Sub Faktor	Nomor pernyataan dan Pernyataan	Referensi
1	<i>Performance expectancy Aspect</i>	1. Saya meyakini bahwa Kahoot memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran saya.	[21]
		2. Penggunaan Kahoot memungkinkan saya menyelesaikan proses pembelajaran dengan lebih efisien.	
		3. Saya percaya Kahoot bisa membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran saya.	
		4. Saya dengan mudah bisa mengembangkan keterampilan saya dalam menggunakan Kahoot	
2	<i>Effort expectancy Aspect</i>	1. Saya dengan mudah dapat menguasai penggunaan Kahoot	[21]
		2. Saya berpandangan bahwa penggunaan Kahoot adalah praktis.	
		3. Saya merasa Kahoot menyediakan pendekatan yang cocok untuk guru dan murid.	
3	<i>Social influence Aspect</i>	1. Menurut pendapat guru saya adalah bahwa saya seharusnya menggunakan Kahoot untuk pembelajaran	[21]
		2. Saya menyarankan teman saya untuk menggunakan Kahoot sebagai alat bantu dalam metode belajar	
		3. Keluarga saya berpendapat sebaiknya saya menggunakan Kahoot untuk belajar	
		4. Secara umum, Universitas saya mendukung penggunaan Kahoot untuk pembelajaran	
4	<i>Facilitating conditions Aspect</i>	1. Saya merasa memiliki sumber daya yang cukup untuk menggunakan Kahoot	[21]
		2. Saya merasa memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan Kahoot	
		3. Saaya merasa ada pihak yang bersedia menerima bantuan terkait Kahoot di lingkungan Anda	

5	<i>Computer self-efficacy Aspect</i>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Apakah menurut Anda Kahoot kompatibel untuk berkolaborasi dengan sistem lain 1. Saya yakin bisa menggunakan Kahoot, bahkan tanpa bantuan orang di sekitar yang menunjukkan cara melakukannya 2. Saya yakin bisa menggunakan Kahoot, meskipun hanya memiliki instruksi online sebagai referensi? 3. Saya yakin bisa menggunakan Kahoot, meskipun belum pernah menggunakan sistem serupa sebelumnya? 4. Saya yakin bisa menggunakan Kahoot untuk mengunduh atau mengunggah berkas dari komputer pribadi, ponsel pintar, atau tablet? 5. Saya senang menggunakan Kahoot untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok online? 6. Saya yakin bahwa menggunakan Kahoot bisa untuk menyelesaikan kuis dari komputer pribadi, ponsel pintar, atau tablet 	[21]
6	<i>Attitude toward technology Aspect</i>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Saya bisa menggunakan Kahoot untuk berdiskusi dengan guru 1. Saya yakin bahwa memanfaatkan Kahoot adalah suatu konsep yang positif. 2. Saya meyakini bahwa memanfaatkan Kahoot adalah suatu saran yang bijak. 3. Saya merasa puas dengan penggunaan Kahoot 4. Saya percaya Pembelajaran menjadi lebih seru dengan menggunakan Kahoot 	[21]
7	<i>Behavioral intention Aspect</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya berencana untuk terus memanfaatkan Kahoot dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang. 2. Saya memiliki rencana untuk memanfaatkan Kahoot dalam pembelajaran di masa depan. 3. Saya akan tekun menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran kursus yang saya ikuti. 	[21]
8	<i>Actual Usage Aspect</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mampu mengelola stress dan mengatasi tantangan secara efektif dalam penggunaan Kahoot 2. Saya sering memanfaatkan Kahoot dalam proses pembelajaran 3. Saya secara teratur memanfaatkan Kahoot 4. Saya kerap menyelesaikan kursus dari platform Kahoot 	[21]

3. HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menghimpun tanggapan dari sekitar 76 responden, dengan 31 partisipan laki-laki dan 45 partisipan perempuan, dan rata-rata usia seluruh kelompok responden adalah sekitar 19 tahun.

Tabel 2. Daftar Perolehan Nilai Siswa

Gender	N	Percentage (%)	Mean age (years)
Male	31	44%.	19
Female	45	56%.	19
Total	76	100%	19

Penelitian ini mengukur respon terhadap aspek-aspek utama dari penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, seperti keyakinan akan manfaat, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, keyakinan diri dalam kemampuan komputer, sikap terhadap teknologi, niat perilaku, dan penggunaan aktual. Hasil survei menunjukkan variasi dalam respon dari responden, dengan beberapa aspek menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi yang tercermin dari nilai rata-rata yang signifikan atau total penjumlahan yang tinggi. Namun, hasil juga menunjukkan variabilitas dalam persepsi pengguna, terutama dalam perbedaan signifikan antara nilai mean, median, modus, atau perbedaan besar antara nilai minimum dan maksimum.

PERFORMANCE EXPECTANCY ASPECT

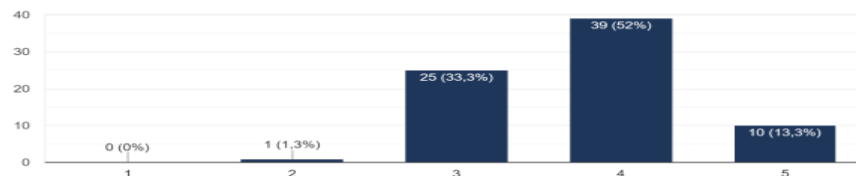
Dalam pernyataan pertama, rata-rata atau mean adalah 3,77, sedangkan pada pernyataan kedua, rata-ratanya adalah 3,57. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek harapan kinerja, pernyataan pertama memiliki pengaruh yang lebih tinggi, sementara pernyataan kedua memiliki pengaruh yang lebih rendah.

Tabel.3 Data Deskriptif Aspek Performance expectancy

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan	Aspek	Mean	Median	Modus	Minim um	Maksim um	Sum
1	Saya meyakini bahwa Kahoot memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran saya.	Aspek Performance expectancy	3,77	4	4	2	5	283
2	Saya percaya Kahoot bisa membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran saya.		3,57	3	3	2	5	268

Tentang ekspektasi kerja terkait penggunaan Kahoot, sekitar 52% responden mendukung adanya kesiapan penerimaan bantuan untuk menggunakan platform ini di lingkungan mereka. Sementara 1,3% kurang setuju, dan 33,3% merasa netral. Lebih lanjut, sekitar 13,3% responden menyatakan bahwa Kahoot memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Saya meyakini bahwa Kahoot memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran saya.
75 jawaban



Gambar 1. Aspek Performance Expectacy

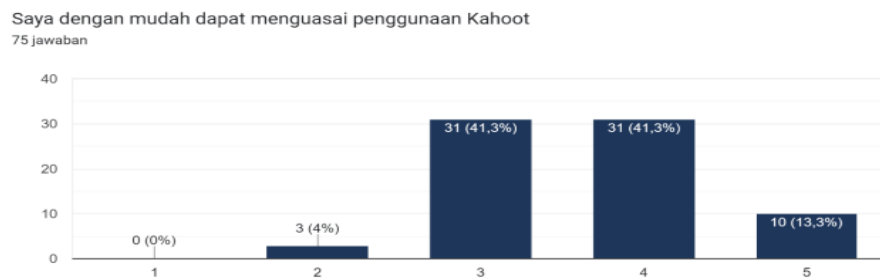
EFFORT EXPECTANCY ASPECT

Dalam pernyataan pertama, nilai rata-rata atau mean adalah 3,74, sedangkan pada pernyataan kedua, nilai rata-ratanya adalah 3,64. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Harapan Usaha, pernyataan pertama memiliki pengaruh yang lebih besar, sementara pernyataan kedua memiliki pengaruh yang lebih rendah.

Tabel.4 Data Deskriptif Aspek Effort expectancy

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan	Aspek	Mean	Median	Modus	Minim um	Maksim um	Sum
1	Saya merasa Kahoot menyediakan pendekatan yang cocok untuk guru dan murid.	<i>Effort Expectancy Aspect</i>	3,74	4	4	1	5	281
2	Saya berpandangan bahwa penggunaan Kahoot adalah praktis.		3,64	4	S3	2	5	273

Dari hasil survei, sekitar 41,3% responden, dari tanggapan netral hingga setuju, merasa bahwa menguasai penggunaan Kahoot adalah tugas yang cukup mudah. Ini menunjukkan harapan positif bahwa sebagian besar dari mereka yakin bisa menguasai dan menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Aspek Effort expectancy

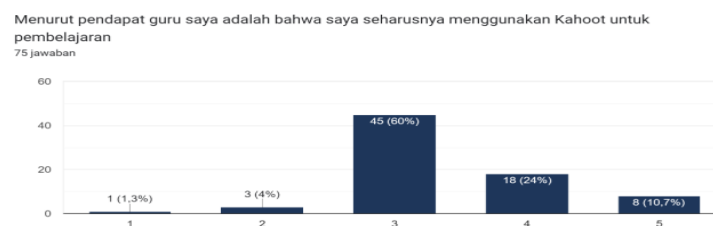
SOCIAL INFLUENCE ASPECT

Dalam pernyataan pertama, nilai rata-rata atau mean adalah 3,68, sedangkan pada pernyataan kedua, nilai rata-ratanya adalah 3,30. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Pengaruh Sosial, pernyataan pertama memiliki pengaruh yang lebih besar, sementara pernyataan kedua memiliki pengaruh yang lebih rendah.

Tabel 5. Data Deskriptif Aspek Social influence

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan	Aspek	Mean	Median	Modus	Minim um	Maksim um	Sum
1	Menurut pendapat guru saya adalah bahwa saya seharusnya menggunakan Kahoot untuk pembelajaran	<i>Social influence Aspect</i>	3,68	4	4	1	5	276
2	Secara umum, Universitas saya mendukung penggunaan Kahoot untuk pembelajaran		3,30	3	3	1	5	248

Berdasarkan pertanyaan yang menonjol dalam konteks pengaruh sosial, hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 60% dari total responden memilih opsi netral ketika ditanya tentang pendapat guru mereka terkait penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa tidak begitu yakin atau ambigu mengenai pendapat guru mereka terhadap penggunaan Kahoot dalam konteks pembelajaran.



Gambar 3. Aspek Social influence

FACILITATING CONDITIONS ASPECT

Dalam pernyataan pertama, nilai rata-rata atau mean adalah 3,45, sedangkan pada pernyataan kedua, nilai rata-ratanya adalah 3,61. Hal ini menunjukkan bahwa pada Aspek Facilitating conditions, pernyataan pertama memiliki pengaruh yang lebih rendah, sementara pernyataan kedua memiliki pengaruh yang lebih tinggi.

Tabel 6. Data Deskriptif Aspek Facilitating conditions

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan	Aspek	Mean	Median	Modus	Minim um	Maksim um	Sum
1	Saya merasa memiliki sumber daya yang cukup untuk menggunakan Kahoot	Facilitatig conditions Aspect	3,45	3	3	1	5	259
2	Saya merasa memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan Kahoot		3,61	4	4	1	5	271

Dari hasil survei, sekitar 50,7% responden merasa netral terkait ketersediaan penerimaan bantuan terkait penggunaan Kahoot di lingkungan mereka. Hal ini mencerminkan tingkat ketidakpastian yang relatif tinggi terkait dukungan atau bantuan terhadap penggunaan Kahoot di lingkungan tersebut.



Gambar 4. Aspek Facilitating conditions

COMPUTER SELF-EFFICACY ASPECT

Dalam pernyataan pertama, nilai rata-rata atau mean adalah 3,70, sedangkan pada pernyataan kedua, nilai rata-ratanya adalah 3,49. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Computer self-efficacy, pernyataan pertama memiliki pengaruh yang lebih besar, sementara pernyataan kedua memiliki pengaruh yang lebih rendah.

Tabel 7. Data Deskriptif Aspek Computer self-efficacy

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan	Aspek	Mean	Median	Modus	Minim um	Maksim um	Sum
1	Saya yakin bisa menggunakan Kahoot, bahkan tanpa bantuan orang di sekitar yang menunjukkan cara melakukannya	Computer self-efficacy ASpekt	3,70	4	4	2	5	278

2	Saya yakin bisa menggunakan Kahoot, meskipun hanya memiliki instruksi online sebagai referensi?	3,49	3	3	2	5	262
---	---	------	---	---	---	---	-----

Dari hasil survei, sekitar 57,3% responden merasa netral terkait kemampuan mereka menggunakan Kahoot untuk berdiskusi dengan guru. Hal ini menunjukkan keragaman pandangan dan tingkat kepercayaan diri yang bervariasi terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. Aspek Computer self-efficacy

ATTITUDE TOWARD TECHNOLOGY ASPECT

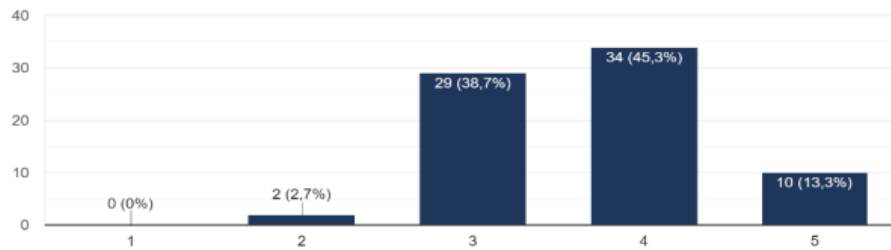
Dalam pernyataan pertama, nilai rata-rata atau mean adalah 3,73, sedangkan pada pernyataan kedua, nilai rata-ratanya adalah 3,50. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Attitude toward technology, pernyataan pertama memiliki pengaruh yang lebih besar, sementara pernyataan kedua memiliki pengaruh yang lebih rendah.

Tabel 8. Data Deskriptif Aspek Attitude toward technology

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan	Aspek	Mean	Median	Modus	Minim um	Maksim um	Sum
1	Saya meyakini bahwa memanfaatkan Kahoot adalah suatu saran yang bijak.	Aspek Attitude toward technology Aspect	3,73	4	3	2	5	280
2	Saya yakin bahwa memanfaatkan Kahoot adalah suatu konsep yang positif.		3,50	3	3	2	5	263

Dari hasil survei, sekitar 45,3% responden meyakini bahwa memanfaatkan Kahoot merupakan saran yang baik. Hal ini mencerminkan sikap positif sebagian besar responden terhadap penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan, khususnya dalam menggunakan alat seperti Kahoot, dimana mereka percaya bahwa memanfaatkan Kahoot adalah keputusan yang direkomendasikan.

Saya meyakini bahwa memanfaatkan Kahoot adalah suatu saran yang bijak.
75 jawaban



Gambar 6. Aspek Attitude toward technology

BEHAVIORAL INTENTION ASPECT

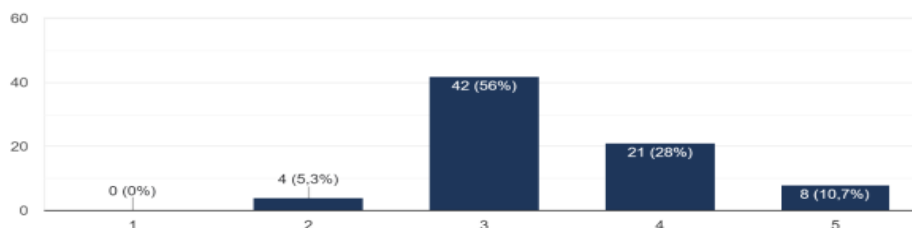
Pernyataan pertama, nilai rata-rata atau mean adalah 3,74, sedangkan pada pernyataan kedua, nilai rata-ratanya adalah 3,49. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Behavioral Intention, pernyataan pertama memiliki pengaruh yang lebih besar, sementara pernyataan kedua memiliki pengaruh yang lebih rendah.

Tabel 9. Data Deskriptif Aspek Behavioral Intention

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan	Aspek	Mean	Median	Modus	Minim um	Maksim um	Sum
1	Saya memiliki rencana untuk memanfaatkan Kahoot dalam pembelajaran di masa depan.	<i>Behavioral Intention Aspect</i>	3,74	4	3	2	5	281
2	Saya akan tekun menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran kursus yang saya ikuti.		3,49	3	3	2	5	262

Berdasarkan hasil survei yang menyortir aspek niat berperilaku, ditemukan bahwa sekitar 56% dari responden memilih opsi netral ketika ditanya apakah mereka akan tekun menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran khusus yang mereka ikuti. Hasil ini mencerminkan keragaman dalam sikap dan niat responden terkait dengan penggunaan Kahoot dalam situasi pembelajaran yang spesifik.

Saya akan tekun menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran kursus yang saya ikuti.
75 jawaban



Gambar 7. Aspek Behavioral Intention

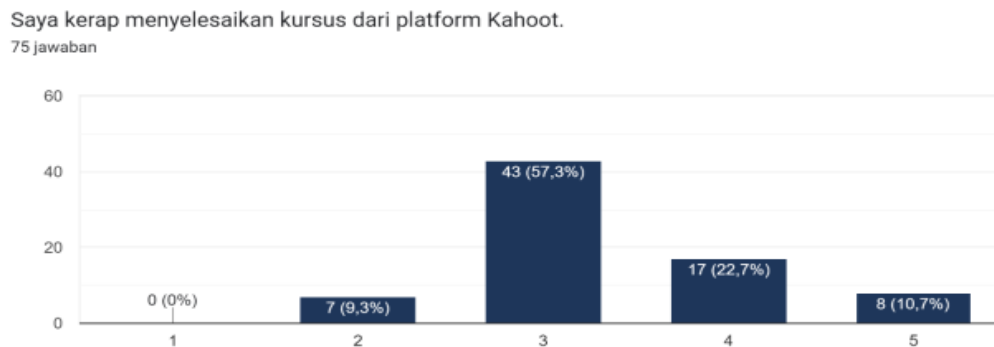
ACTUAL USAGE ASPECT

Dalam pernyataan pertama, nilai rata-rata atau mean adalah 3,44, sedangkan pada pernyataan kedua, nilai rata-ratanya adalah 3,38. Hal ini menunjukkan bahwa pada aspek Actual Usage, pernyataan pertama memiliki pengaruh yang lebih besar, sementara pernyataan kedua memiliki pengaruh yang lebih rendah.

Tabel 10. Data Deskriptif Aspek Actual Usage

No	Item/Pernyataan/ Pertanyaan	Aspek	Mean	Median	Modus	Minim um	Maksim um	Sum
1	Saya mampu mengelola stress dan mengatasi tantangan secara efektif dalam penggunaan Kahoot	Actual Usage Aspect	3,44	3	3	2	5	258
2	Saya kerap menyelesaikan kursus dari platform Kahoot		3,38	3	3	2	5	254

Berdasarkan hasil survei yang menyortir aspek penggunaan sebenarnya, Dari hasil survei, sekitar 57,3% responden merasa netral dalam seringnya menyelesaikan kursus dari platform Kahoot. Ini menunjukkan mayoritas responden memiliki sedikit pengalaman atau jarang menggunakan Kahoot untuk menyelesaikan kursus. Kemungkinan mereka memiliki pengalaman terbatas dalam menggunakan platform ini untuk pembelajaran mereka.



Gambar 9. Aspek Actual Usage

Temuan utama dari analisis ini secara konsisten menunjukkan adanya persepsi positif mengenai manfaat dan kemudahan penggunaan platform Kahoot dalam konteks pendidikan. Mayoritas responden meyakini bahwa Kahoot tidak hanya memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran, tetapi juga memungkinkan efisiensi dalam menyelesaikan pembelajaran. Meskipun demikian, temuan tersebut juga mengungkapkan variabilitas yang signifikan dalam persepsi pengguna, terutama terkait dengan dukungan lingkungan, pandangan guru, niat, dan penggunaan aktual Kahoot dalam situasi pembelajaran. Mahasiswa Universitas Negeri Makassar memberikan penerimaan positif terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Model UTAUT, yang mencakup faktor-faktor seperti sikap, ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, kondisi sosial, dan self-efficacy komputer, terbukti relevan dalam mengukur tingkat penerimaan dan penggunaan Kahoot. Mahasiswa menunjukkan antusiasme dalam menggunakan teknologi ini dalam pembelajaran mereka.

Variabilitas dan ketidakpastian dalam faktor-faktor lingkungan dan sosial menjadi poin kunci yang perlu diperhatikan dalam memahami penerimaan dan penggunaan efektif Kahoot dalam konteks pendidikan. Meskipun adanya persepsi positif terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan, perbedaan dalam pandangan responden terkait dengan dukungan lingkungan, pandangan guru, serta niat pengguna, menunjukkan kompleksitas dalam adopsi dan pemanfaatan platform ini di lingkungan pembelajaran.

Untuk memperkuat temuan ini, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Reni Melawati dan Nurul Hidayah menemukan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam perkuliahan dianggap sangat efektif, sejalan dengan persepsi positif penelitian ini [22]. Temuan serupa dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga menunjukkan hasil positif yang signifikan, menggambarkan potensi besar Kahoot dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran perkuliahan dengan interaktifitas tinggi dan keterlibatan mahasiswa yang meningkat. [23] Penelitian oleh Muhammad Ridwan, Agus Mulyati, dan Akhmawati Saaman menyatakan bahwa Kahoot memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, kinerja kelas, sikap, dan mengurangi tingkat kecemasan siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Evaluasi sistematis mencatat bahwa Kahoot tidak hanya memengaruhi kinerja belajar, tetapi juga dinamika kelas, sikap siswa, dan tingkat kecemasan. Penelitian Akhmawati Saaman menyoroti pentingnya pemahaman mendalam terhadap aplikasi Kahoot sebelum implementasi dan mengintegrasikannya ke dalam model pembelajaran seperti model blended learning, dengan siswa merespons positif dan antusias terhadap kegiatan evaluasi menggunakan Kahoot [25] [26] [27] [28]. Berdasarkan temuan-temuan ini memberikan dukungan tambahan terhadap penelitian, mengonfirmasi efektivitas Kahoot dalam meningkatkan partisipasi, keterlibatan, motivasi mahasiswa, dan memberikan persepsi positif terkait manfaat dan kemudahan penggunaan platform ini dalam konteks pendidikan.

Pentingnya peran Kahoot dalam meningkatkan kreativitas juga menjadi sorotan dalam temuan ini. Aplikasi ini memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk terus belajar mengenai teknologi-teknologi terbaru dan memilih media mana yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan upaya pendidik untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan memperkaya proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi modern. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup melakukan penelitian yang lebih luas dengan metode pengambilan sampel yang lebih representatif. Selain itu, studi selanjutnya dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang memengaruhi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, seperti karakteristik guru dan siswa, serta konteks pembelajaran yang berbeda.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Secara positif, mahasiswa Universitas Negeri Makassar menunjukkan respon yang baik terhadap pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. Analisis menggunakan model UTAUT menyoroti peran signifikan faktor-faktor seperti sikap, ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, kondisi sosial, dan self-efficacy komputer dalam membentuk tingkat penerimaan dan penggunaan Kahoot. Meskipun sebagian besar responden menyadari manfaat dan kemudahan penggunaan Kahoot, variasi dalam persepsi terkait dengan dukungan lingkungan, pandangan guru, niat pengguna, dan penggunaan aktual Kahoot menggambarkan kompleksitas adopsi platform ini di lingkungan pendidikan. Perbedaan pandangan ini menyoroti kebutuhan untuk memahami faktor lingkungan dan sosial sebagai bagian integral dari merancang strategi efektif dalam memperkenalkan Kahoot di lingkungan pembelajaran. Selain itu, temuan ini memperkuat argumen bahwa Kahoot bukan hanya sebagai alat pembelajaran biasa, melainkan juga memiliki

potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kreativitas mahasiswa. Aplikasi ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk terus memperdalam pemahaman teknologi terkini, memilih media pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan mereka dalam proses pendidikan.

Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengonfirmasi temuan ini dan mendalami faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Pengembangan dukungan lingkungan di universitas, pelatihan untuk dosen dan mahasiswa, serta evaluasi infrastruktur teknologi perlu diperhatikan. Dorongan pada model pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Langkah-langkah ini diharapkan dapat memperkuat implementasi Kahoot dan teknologi pembelajaran lainnya di lingkungan akademis.

REFERENSI

- [1] A. A. A. Ahmed dkk., "An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention," *Educ. Res. Int.*, vol. 2022, hlm. 1–10, Feb 2022, doi: 10.1155/2022/9739147.
- [2] B. R. Aditya dan A. Permadi, "Implementation of utaut model to understand the use of virtual classroom principle in higher education," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 978, hlm. 012006, Mar 2018, doi: 10.1088/1742-6596/978/1/012006.
- [3] I. Murizal, "Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar Pada Siswa Sma Negeri 1 Jarai Kabupaten Lahat," *Diadik J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 11, no. 2, hlm. 227–236, Okt 2021, doi: 10.33369/diadik.v11i2.18521.
- [4] R. Melawati, "Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa," *J. Penelit.*, vol. 16, no. 1, hlm. 149, Des 2022, doi: 10.21043/jp.v16i1.13319.
- [5] A. U. Sagala, D. D. S. Hutagaol, K. A. Haloho, dan N. Aini, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," 2021.
- [6] S. Wigati, "Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika," *AKSIOMA J. Program Studi Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 3, Des 2019, doi: 10.24127/ajpm.v8i3.2445.
- [7] A. G. Gani, "Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya".
- [8] P. Kissi, M. Oluwatobiloba, dan A. Berko, "Factors Affecting University Students Intentions to Use Debit Card Services: an Empirical Study Based on UTAUT," *Bus. Manag. Educ.*, vol. 15, no. 2, hlm. 196–210, Des 2017, doi: 10.3846/bme.2017.378.
- [9] T. Handayani, "Analisis Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Penerimaan Dan Penggunaan Teknologi)," 2015.
- [10] S. F. Abd Rahman, M. Md Yunus, dan H. Hashim, "Applying UTAUT in Predicting ESL Lecturers Intention to Use Flipped Learning," *Sustainability*, vol. 13, no. 15, hlm. 8571, Jul 2021, doi: 10.3390/su13158571.
- [11] L. Lisnani* dan G. Emmanuel, "Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA," *J. IPA Pembelajaran IPA*, vol. 4, no. 2, hlm. 155–167, Des 2020, doi: 10.24815/jipi.v4i2.16018.
- [12] F. Rofiyarti dan A. Y. Sari, "Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform 'Kahoot!' Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak".

- [13] I. G. N. Sedana dan St. W. Wijaya, "Penerapan Model Utaut Untuk Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Learning Management System Studi Kasus: Experiential E-Learning Of Sanata Dharma University," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, hlm. 114, Jul 2012, doi: 10.21609/jsi.v5i2.271.
- [14] A. Idowu, "Persepsi siswa tentang kegunaan dan kemudahan menggunakan Kahoot, alat berbasis web gratis di lingkungan pendidikan tinggi," 2021.
- [15] I. G. P. Y. Tresnawan, I. M. A. Pradnyana, dan I. M. A. Wirawan, "Analisa Penerimaan Dan Penggunaan Sistem Informasi Desa (SID) Dengan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)," *INSERT Inf. Syst. Emerg. Technol. J.*, vol. 1, no. 1, hlm. 51, Jun 2020, doi: 10.23887/insert.v1i1.25876.
- [16] S. Taqwatika, K. Agustini, dan P. W. A. Suyasa, "Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Studi Kasus : Kelas IX di SMP Negeri 1 Singaraja)," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform. KARMAPATI*, vol. 8, no. 2, hlm. 467, Jul 2019, doi: 10.23887/karmapati.v8i2.18389.
- [17] I. Salam, H. Haryanto, W. Kurniawati, dan G. Izhar, "The Effect of Kahoot on Learning Performance of Prospective Elementary School Teacher in Indonesia," *J. Pendidik. Progresif*, vol. 12, no. 3, hlm. 1947–1059, 2022, doi: 10.23960/jpp.v12.i3.202205/.
- [18] J. F. Hair Jr, M. Sarstedt, L. Hopkins, dan V. G. Kuppelwieser, "Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM): An emerging tool in business research," *Eur. Bus. Rev.*, vol. 26, no. 2, hlm. 106–121, Mar 2014, doi: 10.1108/EBR-10-2013-0128.
- [19] A. Zeb, "Factors Affecting Nurses' Compliance to Standard Precautions in Resource Scarce Settings," *Am. J. Biomed. Sci. Res.*, vol. 4, no. 5, hlm. 384–389, Agu 2019, doi: 10.34297/AJBSR.2019.04.000840.
- [20] B. Lund, "The questionnaire method in systems research: an overview of sample sizes, response rates and statistical approaches utilized in studies," *VINE J. Inf. Knowl. Manag. Syst.*, vol. 53, no. 1, hlm. 1–10, Jan 2023, doi: 10.1108/VJIKMS-08-2020-0156.
- [21] M. Altalhi, "Toward a model for acceptance of MOOCs in higher education: the modified UTAUT model for Saudi Arabia," *Educ. Inf. Technol.*, vol. 26, no. 2, hlm. 1589–1605, Mar 2021, doi: 10.1007/s10639-020-10317-x.
- [22] R. Melawati, "Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa," *J. Penelit.*, vol. 16, no. 1, hlm. 149, Des 2022, doi: 10.21043/jp.v16i1.13319.
- [23] Nurul Hidayah, "Implementasi Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Di Ma Al Imdad Bantul," 2020.
- [24] M. Bond, S. Bedenlier, V. I. Marín, dan M. Händel, "Emergency remote teaching in higher education: mapping the first global online semester," *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 18, no. 1, hlm. 50, Des 2021, doi: 10.1186/s41239-021-00282-x.
- [25] Rakhmawati Saaman, "Implementasi Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Larangan 8," 2022.

- [26] Machmud, M. T., & Fakhri, M. M. Indonesia Teacher Competencies in Integrating Information and Communications Technology for Education. *Athens Journal of Technology & Engineering*, 331.
- [27] Fakhri, M. M., Fadhilatunisa, D., Yuanita, B., & Sari, N. R. (2022). THE USE OF THE EXTENDED TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TO MEASURE BEHAVIORAL INTENTION USERS OF ZAHIR ACCOUNTING SOFTWARE. *Assets: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, 12(1), 107-123.
- [28] Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Jannah, R. (2022). ANALISIS APLIKASI PAJAK (E-FILLING DAN E-BILLING) BERBASIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM). *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban*, 8(1), 100-120.