

Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan

by Jarot Tri Bowo Santoso

Submission date: 09-May-2023 02:33PM (UTC+0700)

Submission ID: 2088387458

File name: i_evaluasi_hasil_belajar_siswa_yang_efektif_dan_menyenangkan.pdf (359.7K)

Word count: 6484

Character count: 40116

Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan

Jarot Tri Bowo Santoso^{1)*}, Anik Widiyanti²⁾,

^{1,2}Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Jl Kelud Utara III Semarang, Indonesia.

jarot.tribowo@mail.unnes.ac.id^{1)*}; anikwidiyanti524@students.unnes.ac.id²⁾

*Penulis Koresponden

ABSTRAK

Hasil belajar peserta didik menjadi bagian yang sangat penting untuk mengambil keputusan terhadap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kedepannya. Umumnya alat evaluasi yang digunakan membuat siswa stress dan berujung pada tidak tercapainya kompetensi kelulusan minimal. Kahoot! Merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis keefektifan dan tingkat keberterimaan siswa terhadap Kahoot! sebagai platform evaluasi hasil belajar Ekonomi di SMA Negeri 1 Gemuh kelas X IPS. Responden adalah siswa kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol, masing masing kelas berjumlah 30 siswa, di SMA N 1 Gemuh Kabupaten Kendal Jawa Tengah. Data diambil melalui tes dan wawancara mendalam. Data hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis data wawancara menggunakan model interaktif yaitu reduksi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi Kahoot! efektif sebagai platform evaluasi hasil belajar ekonomi. Aplikasi Kahoot! merupakan inovasi dalam evaluasi hasil belajar yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Kahoot!; Evaluasi Hasil Belajar; Efektivitas

ABSTRACT

Student learning outcomes became an important part of decisions making about planning and implementing future learning. In general, the evaluation tools put the students under stress and lead to failure to achieve minimum graduation competencies. Kahoot! is one of the applications that can be used as an innovation in evaluation of student learning outcomes. The purpose of this study is to analyze the effectiveness and level of student acceptance of Kahoot! as a platform for evaluating Economic subject learning outcomes at SMA Negeri 1 Gemuh class X IPS. Respondents involved in the study were students of class X IPS 1 as the experimental class and class X IPS 2 as the control class, each class totaling of 30 students, at SMA N 1 Gemuh, Kendal Regency, Central Java. Data were taken through tests and in-depth interviews. The test result data were analyzed descriptively quantitatively. Analysis of interview data using an interactive model, namely data reduction, data display, and drawing conclusions. The results showed that the Kahoot! effective as a platform for evaluating economic learning outcomes. Kahoot app! is an innovation in evaluating learning outcomes that are more enjoyable.

Keywords: Kahoot; Evaluation of Learning Outcomes; Effectiveness.

diunggah: 2022/06/11, direvisi: 2022/11/12, diterima: 2022/11/22, dipublikasi: 2022/11/30

Copyright (c) 2022 Santoso et al

This is an open access article under the CC-BY license



Cara Sitasi: Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2). 171-184. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>

PENDAHULUAN

Hasil belajar peserta didik menjadi bagian yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini karena dari hasil belajar ini mempunyai manfaat yang sangat besar untuk mengambil keputusan terhadap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kedepannya. Bagi guru, hasil evaluasi pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui kesulitan yang dialami peserta didik sehingga dapat dicari solusi perbaikan (Santoso, 2013; Idrus, 2019).

Ardila & Hartanto (2017) menyatakan bahwa lebih dari 70% hasil belajar siswa Indonesia dibawah KKM sehingga digolongkan hasil belajarnya rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini karena adanya kecemasan yang berlebih ketika guru melakukan evaluasi hasil belajar (Hill & Eaton, 1977). Siswa dengan gangguan kecemasan berdampak pada kurangnya minat belajar dan kinerja yang buruk dalam ujian (Aronen et al., 2005; Diaz et al., 2001; Vitasari et al., 2010). Banyak kajian empiris yang mengungkap adanya pengaruh negatif tingkat kecemasan terhadap rendahnya hasil belajar (Aminatun & Purnami, 2014; Ekawati, 2015; Junaid, 2012; Mazzone et al., 2007; McCraty, 2007; Vitasari et al., 2010; Whitaker et al., 2007).

Kecemasan sebenarnya disebabkan oleh situasi dan suasana tes yang menyebabkan siswa dibawah tekanan (Hill & Eaton, 1977). Menurut Hill dan Eaton, (1977) agar hasil tes siswa akan lebih baik maka siswa harus pada kondisi yang lebih optimal yaitu guru harus mengurangi atau bahkan menghilangkan unsur unsur yang membuat siswa berada dibawah tekanan. Hal dapat dilakukan dengan menggunakan platform evaluasi belajar yang menyenangkan bagi siswa, seperti penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi, termasuk dalam evaluasi pembelajaran ekonomi di SMA. Apalagi dampak Covid 19 yang berimbas pada pembelajaran di sekolah mengandalkan teknologi berbasis online. Kehadiran aplikasi Kahoot! Ini memungkinkan untuk dapat dijadikan alternatif dalam evaluasi pembelajaran ekonomi di SMA yang lebih menyenangkan dan efektif.

Kahoot! merupakan aplikasi kuis interaktif yang didesain seperti permainan yang mengikutsertakan peserta didik, dan teman sebayanya secara kompetitif (Tyas & Darma, 2017). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan elemen penting yang mempengaruhi pencapaian belajar (Yusoff et al., 2019). Plump & LaRosa (2017) mengungkapkan bahwa Kahoot! adalah kuis interaktif online yang mengikutsertakan pemikiran aktif peserta didik dengan isi materi pembelajaran yang berfokus pada perhatian dan tujuan pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh Kahoot! dalam menggunakannya sebagai media sangat menarik, sebab selain dijalankan menggunakan komputer juga mampu dijalankan menggunakan smartphone. Pemakaian smartphone sesungguhnya masih menjadi hal yang dikhawatirkan bagi kebanyakan sekolah, karena banyak siswa yang hanya terfokus pada game-game online dan kurang serius dalam belajar (Mamonto et al., 2021). Tahapan penggunaan Kahoot! diperlukan empat tahap: (1) Jalankan Kahoot! dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode, (2) Siswa join! dengan menggunakan PIN dan tidak lupa mengetik nama panggilan siswa, (3) Tunggu hingga muncul nama siswa di monitor utama guru, (4) Kemudian klik mulai (Putri & Muzakki, 2019).

Aplikasi Kahoot! Sangat memungkinkan untuk dikembangkan sebagai platform evaluasi pembelajaran ekonomi di SMA. Keefektifan dan keberterimaannya terutama bagi siswa dan guru menjadi hal yang penting untuk

diteliti. Hal ini juga merupakan kebaruan penelitian ini, karena masih sedikit atau bahkan belum ada guru ekonomi yang meneliti keefektifan aplikasi Kahoot! sebagai *platform* evaluasi hasil belajar ekonomi, apalagi di era revolusi industri 4.0 yang sangat menonjolkan teknologi. Oleh karena itu, sangat penting menggunakan teknologi dalam pendidikan yaitu pemanfaatan produk teknologi pendidikan seperti aplikasi pembelajaran, *e-learning*, dan *platform* lainnya perlu dikembangkan dan diteliti, termasuk dalam evaluasi pembelajaran (Arifin, 2020; Budiman, 2022; Surani, 2019; Mamonto et al., 2021; Alfansyur & Mariyani, 2019; Khusniah et al., 2020). Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis keefektifan dan tingkat keberterimaan siswa terhadap Kahoot! sebagai *platform* evaluasi hasil belajar Ekonomi di SMA Negeri 1 Gemuh kelas X IPS mata pelajaran ekonomi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Responden adalah siswa kelas X IPS di SMA N 1 Gemuh Kabupaten Kendal Jawa Tengah. Siswa kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol, masing masing kelas berjumlah 30 siswa. Data diambil melalui tes dan wawancara mendalam. Tes obyektif yang dilaksanakan secara manual dikelas kontrol sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan Kahoot!. Data hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan dengan kelas kontrol. Data wawancara mendalam terkait dengan keberterimaan aplikasi Kahoot! sebagai *platform* evaluasi pembelajaran dalam perspektif TAM yang meliputi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, *Behavior Intention*, *Actual Use*. Analisis data wawancara menggunakan model Miles & Huberman (1994) yaitu reduksi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil olah data penelitian yang meliputi data hasil belajar ekonomi dapat terlihat pada tabel 1 untuk data kelas eksperimen, tabel 2 untuk data kelas kontrol. Hasil belajar siswa masing-masing kelas dirata-rata dan dibandingkan (tabel 3). Data hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 1. Hasil belajar dengan Aplikasi Kahoot! dan Konversi nilai

No	Nama Siswa	Point Kahoot!	Jumlah kesalahan	Peringkat	Konversi nilai
1	BI	8840	0	1	100
2	DK	8763	0	2	100
3	WY	8741	0	3	100
4	ZA	8669	0	4	100
5	SV	8578	0	5	100
6	EN	7723	1	12	90
7	NW	7761	1	10	90
8	RK	7984	0	9	100
9	AD	7421	1	16	90
10	LL	7522	1	14	90
11	AS	8383	0	6	90
12	RD	6708	1	23	90
13	EF	5890	2	27	80
14	RM	7760	0	11	100
15	ID	7038	1	18	90
16	VN	8325	0	7	100
17	BP	5525	3	28	70

18	FR	5362	3	29	70
19	ZD	8206	0	8	100
20	ENI	7001	2	19	80
21	LK	6913	2	20	80
22	LL	6800	2	21	80
23	SS	6261	0	26	100
24	ST	7684	0	13	100
25	JF	4755	4	30	60
26	IR	7495	1	15	90
27	ST	7057	2	17	80
28	WM	6649	2	24	80
29	JV	6758	2	22	80
30	NN	6364	2	25	80
Skor Rata rata					88,67

Sumber: Data yang diolah

Tabel 2. Hasil Belajar Kelas Kontrol Non Kahoot!

No	Nama Siswa	Nilai Tes
1.	FAY	80
2.	HNL	70
3.	IRD	60
4.	DAK	80
5.	STN	70
6.	AJY	50
7.	MTA	70
8.	AS	90
9.	SW	60
10.	IK	70
11.	IN	70
12.	DS	50
13.	FA	70
14.	GN	60
15.	AS	80
16.	BA	50
17.	ASY	70
18.	HD	60
19.	FA	50
20.	PO	60
21.	AR	50
22.	DM	80
23.	AR	60
24.	UL	80
25.	FK	70
26.	IU	60
27.	FF	50
28.	ANF	80
29.	AM	50
30.	FWW	70
Rata rata		65,67

Sumber: Data yang diolah

42
Tabel 3. Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Nilai rata rata Kahoot!	Nilai rata rata Non Kahoot!	Selisih	Keterangan
88,67	65,67	23	Kenaikan (lebih efektif)

Sumber: Data yang diolah

Tabel 4. Rekap Hasil wawancara Siswa Kelas Eksperimen

No	Indikator Keberterimaan Teknologi	Keterangan	Hasil wawancara	Jumlah yang diwawancara	%
1	34 <i>ceived Usefulness</i>	Kegunaan	Sangat membantu, dan bermanfaat, langsung mengetahui hasil dan bersaing sehat	5	100%
		Kepraktisan	Lebih praktis, tidak menggunakan kertas, lebih seru, mudah digunakan dimana saja, tidak merasa tegang, tampilanya menarik	5	100%
2	<i>Preceived Ease of Use</i>	Fitur yang dimiliki	Lengkap dan menarik dan tidak membosankan	5	100%
		Kemudahan mengoperasikan	Sangat mudah, sederhana	5	100%
3	<i>Attitude Toward Using</i>	Sikap terhadap Kahoot!	Sangat menyenangkan, seru, memacu untuk bersaing tetapi menyenangkan dan sangat menikmati ulangan serasa bermain, lebih semangat	5	100%
4	<i>Behavior Intention</i>	Niat berperilaku	Karena kemudahan dan kegunaan yang sangat baik dari Kahoot! menimbulkan niat untuk menggunakan aplikasi Kahoot! meningkat dan berharap guru menggunakan Kahoot! untuk semua evaluasi	5	100%
5	<i>Actual Use</i>	Penerapan selanjutnya	Kahoot! bagus dan merupakan teknologi yang baru, tidak kalah dengan aplikasi sejenis bahkan lebih mudah dan sederhana sehingga kedepannya sangat berharap digunakan semua guru	5	100%

27
Sumber: Data yang diolah

Berdasar pada tabel 3 dapat diketahui perbandingan hasil evaluasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot! sebesar 88,67 dan hasil evaluasi dengan menggunakan manual (non Kahoot!) sebesar 65,67, sehingga terlihat penggunaan Kahoot! sebagai platform evaluasi hasil belajar lebih baik dari non Kahoot!, sehingga temuan ini adalah aplikasi Kahoot! sebagai inovasi yang efektif dalam evaluasi hasil belajar siswa. Pada tabel 4 digunakan untuk menganalisis keberterimaan aplikasi Kahoot! sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran ekonomi. Diperoleh data bahwa bahwa aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi hasil belajar mudah digunakan, sederhana, menyenangkan dan meningkatkan motivasi dalam penggunaannya.

Efektifitas aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi hasil belajar ekonomi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata rata hasil belajar siswa yang dievaluasi menggunakan aplikasi Kahoot! lebih tinggi dibandingkan kelas control.

Data tersebut berarti bahwa hasil belajar siswa yang dievaluasi dengan aplikasi Kahoot! nilai rata-ratanya lebih besar sebesar 23 poin. Hasil ini dapat diartikan bahwa aplikasi Kahoot! lebih efektif ketika digunakan sebagai platform evaluasi hasil belajar ekonomi siswa SMAN 1 Gumuh Kabupaten Kendal Jawa Tengah. Hal ini karena aplikasi Kahoot! memberikan nuansa evaluasi yang lebih menarik, tidak kaku, tidak menegangkan dan memacu persaingan antar siswa. Dalam kondisi evaluasi hasil belajar yang seperti permainan membuat siswa tidak tegang dan kecemasan siswa dalam mengerjakan soal menjadi kecil atau bahkan tidak ada rasa cemas. Dampak dari tidak adanya kecemasan selama evaluasi adalah meningkatnya working memory dan penalaran siswa (Aronen et al., 2005), sehingga mampu mengerjakan soal dengan benar dan hasil belajar siswa menjadi tinggi.

Temuan ini sejalan dengan temuan Daryanes & Ririen, (2020); Irwan et al., (2019) ; Fajriyyah & Nugrahalia, (2019); Muzayanati et al., (2022); Lutfi et al., (2020) bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif sebagai alat evaluasi. Oleh karena itu sebaiknya guru ketika melakukan evaluasi harus lebih inovatif, memanfaatkan teknologi dan menciptakan suasana dan Teknik evaluasi yang tidak membuat siswa menjadi cemas. Selain itu, efektifitas juga dirasa oleh siswa karena siswa tidak harus menyiapkan lembar kerja, bolpoin dan siswa secara langsung mengetahui hasil pekerjaannya temuan (Daryanes & Ririen, 2020; Irwan et al., 2019 ; Fajriyyah & Nugrahalia, 2019).

Aplikasi Kahoot! merupakan inovasi dalam evaluasi hasil belajar yang lebih menyenangkan

7
Hasil penelitian bahwa aplikasi Kahoot! sebagai inovasi dalam evaluasi hasil belajar yang menyenangkan dapat dilihat dari *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Using, Behavior Intention, Actual Use*.

a. *Perceived Usefulness* siswa terhadap aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi

Berdasar hasil wawancara pada tabel 4, *Perceived Usefulness* pengaplikasi Kahoot! berdampak pada antusias siswa untuk mengikuti evaluasi hasil belajar dengan lebih menyenangkan sehingga semangat untuk mengerjakan. Selain itu, dengan penggunaan Kahoot! sangat membantu mengukur kecepatan mengerjakan soal dan berkompetisi dengan teman untuk segera menyelesaikan soal. Dilihat dari kepraktisan, penggunaan Kahoot! untuk evaluasi pembelajaran juga lebih praktis daripada penggunaan evaluasi secara manual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran ataupun platform evaluasi mampu meningkatkan semangat ataupun minat para siswa. Beberapa siswa yang berpendapat bahwa dengan penggunaan Kahoot! mampu membantu siswa untuk memahami apa yang tersaji di depan mereka, mereka merasa lebih menyenangkan, lebih seru saat guru menggunakan Kahoot! karena mereka menganggap kuis atau evaluasi dengan Kahoot! selain untuk mengukur kemampuan mereka juga mampu mengukur seberapa cepat mereka menjawab pertanyaan tersebut dan seberapa unggul kemampuan mereka dibandingkan dengan temannya bila dilihat dari kecepatan dalam menjawab soal. *Perceived Usefulness* merupakan persepsi pengguna sistem yang percaya bahwa dengan menggunakan sistem tersebut akan membantu meningkatkan kinerja pengguna (Kriwijaya & Dewi, 2019). Nurzanah & Sosianika, (2019) menerangkan bahwa *Perceived usefulness* didefinisikan sebagai

tingkat di mana persepsi pengguna yang menggunakan sistem teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pengguna. Sedangkan menurut (Samar et al., 2017) *Perceived Usefulness* yang diartikan sebagai suatu sikap yang mengacu pada perasaan positif atau negatif seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu.

13 Temuan ini sejalan dengan pendapat Permatasari & Prajanti (2018) bahwa persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari usaha. Artinya, jika seseorang merasa bahwa suatu teknologi mudah digunakan, seseorang akan menggunakannya. *Perceived usefulness* diyakini sebagai penentu utama dalam meningkatkan minat penggunaan teknologi (Raza et al., 2017). Sikap terhadap penggunaan dapat terjadi yang didasari oleh respon positif yang dirasakan oleh pengguna baik secara langsung atau tidak langsung terhadap keberadaan aplikasi (Wulandari et al., 2022). Hal ini karena aplikasi Kahoot! memberikan umpan balik dengan segera sehingga akan meningkatkan motivasi. Temuan Trajkovik et al., (2018), Sulistyarningsih & Nugraha (2022) juga menunjukkan bahwa siswa percaya dengan menggunakan Kahoot! dapat memberikan manfaat dalam melakukan tugas belajar yang dilakukan,

Penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran ataupun sebagai platform evaluasi bagi siswa memiliki manfaat yang besar. Manfaat yang dirasakan oleh siswa antara lain siswa dituntut untuk mampu berfikir jernih dan fokus akan pertanyaannya, siswa menganggap bahwa dengan evaluasi berbantuan Kahoot! mampu mengurangi rasa pusing siswa dalam mendalami dan memahami pertanyaan dari soal-soal evaluasi. Selain itu, manfaat yang dirasakan oleh siswa adalah menambah semangat siswa dalam mengerjakan soal sebab siswa dituntut untuk menjawab dengan cepat dan mampu menjawab lebih cepat dibandingkan dengan temannya. Siswa menganggap Kahoot! efektif dan membantu sebagai media pembelajaran, dilihat dari fitur yang dimiliki oleh Kahoot! seperti tampilannya yang menarik, memiliki musik yang enerjik menjadikan Kahoot! sebagai pilihan siswa untuk media pembelajaran ataupun platform evaluasi. Selaras dengan pendapat Daryanes & Ririen, (2020) bahwa satu dari tujuan utama permainan ini adalah untuk memotivasi siswa agar menjadi pemenang di setiap permainan yang dimainkannya. Semakin banyak manfaat yang dirasakan oleh pemakai ditandai dengan semakin terpenuhinya kebutuhan pemakai (Nustini & Adhinagari, 2020).

Temuan penelitian ini mendukung temuan Davis (1989) bahwa *Perceived Usefulness* secara signifikan berkorelasi dengan penggunaan saat ini. Artinya ketika seseorang mempersepsikan positif terhadap kegunaan dari teknologi seperti aplikasi Kahoot! maka orang tersebut akan menggunakan terus aplikasi tersebut sesuai dengan manfaatnya. Selain itu, temuan ini juga mendukung temuan Maharani dan Usman (2021) bahwa persepsi kegunaan dan sikap terhadap penggunaan. Dalam konteks ini, ketika seseorang mempersepsikan kegunaan teknologi seperti Kahoot! baik maka akan meningkatkan sikap untuk menggunakan teknologi tersebut.

b. *Perceived Ease of Use* siswa terhadap aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi

Hasil penelitian menyebutkan bahwa menurut siswa platform Kahoot! Mudah digunakan oleh siswa yaitu hanya butuh login dan memasukkan pin yang

ada di layar proyektor maka siswa mampu bergabung dan ikut mengerjakan soal yang ada di dalamnya. Menurut Krisnawijaya & Dewi, (2019) bahwa *Perceived Ease of Use* merupakan persepsi pengguna yang percaya bahwa sistem maupun teknologi yang digunakan merupakan hal yang mudah dan bukan merupakan suatu beban. Hal ini sejalan dengan hasil temuan bahwa *Perceived Ease of Use* Kahoot! mudah digunakan dan tidak perlu usaha yang keras. Hal ini sejalan dengan pendapat Nustini & Adhinagari, (2020) bahwa kepercayaan merupakan kepercayaan seseorang atas tindakan orang lain dengan harapan bahwa orang lain tersebut akan melakukan suatu tindakan kepada orang yang mempercayainya tanpa harus dilakukan pengawasan dan pengendalian. Temuan Pasanda & Kusumawati, (2020) bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*. Hal ini memberikan isyarat kepada penyelenggara sekolah agar dalam mengaplikasikan teknologi untuk proses pembelajaran memperhatikan *Perceived Ease of Use*. Dua faktor di atas dapat digunakan sebagai variabel dalam penelitian untuk menentukan bagaimana penerimaan dari user terhadap suatu sistem informasi yang ingin dibangun atau sudah berjalan (Surdan, 2012). Temuan ini juga menguatkan temuan Diptha, (2017) bahwa adanya pengaruh positif signifikan kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pemakai.

Sejalan dengan temuan Hansen et al., (2018) persepsi kemudahan penggunaan (dari teori TAM) secara signifikan memperkuat (secara positif memoderasi) pengaruh kontrol perilaku yang dirasakan (dari teori TPB) pada niat untuk menggunakan jaringan. Ada pengaruh positif dan signifikan antara persepsi kemudahan penggunaan dan sikap terhadap penggunaan (Maharani & Usman, 2021) sedangkan temuan dari (Tyas & Darma, 2017) bahwa Persepsi kemudahan sistem (*perceived ease of use*) berpengaruh positif secara signifikan terhadap persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). Jika seseorang percaya bahwa sebuah sistem informasi berguna maka seseorang akan menggunakannya (Permatasari & Prajanti, 2018).

Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan Davis, (1989) *Perceived Ease of Use* secara signifikan berkorelasi dengan penggunaan saat ini. Artinya ketika sebuah teknologi dipersepsikan seseorang mudah untuk digunakan maka akan berpengaruh pada penggunaan teknologi tersebut kedepannya, termasuk jika aplikasi Kahoot! dipersepsikan mudah diterapkan juga berimplikasi pada keinginan untuk menggunakan aplikasi Kahoot! tersebut. Oleh karena itu *perceived ease of use berpengaruh positif dan signifikan terhadap perceived usefulness* (Tyas & Darma, 2017) dan juga berpengaruh positif signifikan terhadap *Attitude toward using* (Maharani & Usman, 2021).

c. *Attitude toward using* siswa terhadap aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ketika guru menggunakan teknologi Kahoot! sebagai media pembelajaran ataupun platform evaluasi, siswa merasa nyaman dan mampu mengikuti alur dari Kahoot! tersebut. Siswa hanya perlu memahami langkah-langkahnya yang tergolong mudah dipahami dan sebagian besar siswa antusias dalam mengerjakan soal yang ada di Kahoot!. Siswa beranggapan bahwa mereka tidak merasa tertekan saat mengerjakan evaluasi sebab tampilan yang dimiliki oleh Kahoot! yang sangat menarik, siswa bisa bersenang-senang. Selain itu, penggunaan Kahoot! mampu menumbuhkan rasa kompetitif melalui kemampuan mereka dalam kecepatan menjawab pertanyaan dibandingkan dengan temannya. Siswa juga merasa Kahoot! dapat

mengasah otak mereka. Siswa pun merasa mampu mengikuti pembelajaran atau evaluasi dengan menggunakan teknologi Kahoot¹⁰. Menurut Krisnawijaya & Dewi, (2019) *Attitude Toward Using* merupakan sikap pro atau kontra terhadap suatu produk ini dapat diaplikasikan guna memprediksi tingkah laku ataupun niat seseorang untuk menggunakan suatu produk atau tidak menggunakannya. Nustini & Adhinagari, (2020) bahwa Kepercayaan dibutuhkan oleh pengguna teknologi informasi dalam rangka meningkatkan kinerja individu. Jika pengguna memiliki kesan yang baik, maka tidak menutup kemungkinan seseorang untuk memiliki minat penggunaan pada aplikasi (Wulandari et al., 2022). Selain itu, sikap untuk menggunakan dapat diartikan sebagai perasaan positif atau negatif seseorang terhadap teknologi dapat mempengaruhi perilaku menggunakan atau tidak (Jundah et al., 2019).

Aplikasi Kahoot! menyediakan berbagai bentuk jenis pertanyaan, diantaranya pilihan ganda, benar salah, essay dan *puzzle*. Bentuk soal yang tidak monoton akan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan soal-soal evaluasi dibandingkan siswa hanya mengerjakan satu jenis pertanyaan pada setiap tes-tes yang diberikan (Daryanes & Ririen, 2020). Oleh karena itu, tingkat penerimaan dalam menggunakan e-learning mahasiswa yang menggunakan faktor *Attitude toward using* tergolong sudah tinggi (Lee & Wella, 2018). Namun hasil penelitian ini tidak sejalan dengan temuan Tyas & Darma, (2017) menerangkan bahwa Sikap pengguna (*attitude toward using*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan teknologi informasi (*acceptance of IT*).

d. Behavioral intention to use siswa terhadap aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa beranggapan penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran sangat menyenangkan dan mampu diikuti oleh siswa dengan antusias yang tinggi, selain itu siswa lebih memilih platform evaluasi yang menggunakan teknologi Kahoot! dibandingkan manual menggunakan kertas untuk menjawab pertanyaan. Siswa menganggap bahwa evaluasi yang menggunakan Kahoot! tidak sulit dan tidak perlu capek untuk menulis jawaban di kertas, tetapi ada beberapa siswa yang menganggap sistem evaluasi secara manual lebih baik dibandingkan dengan Kahoot!. Alasannya yaitu siswa menganggap dengan ulangan dengan kertas siswa mampu mengeksplor jawabannya lebih mendalam apabila soal tersebut dalam bentuk uraian. Dari penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran ataupun platform evaluasi siswa memiliki antusias tinggi dan merasa tidak ada sesi yang membosankan dalam penggunaan Kahoot!.

Behavioral intention to use merupakan keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika memiliki niat untuk melakukannya. Niat perilaku adalah prediksi yang baik dari penggunaan oleh pengguna system (Peratasari & Prajanti, 2018). Sedangkan menurut Krisnawijaya dan Dewi (2019) *Behavioral Intention to Use* merupakan kecenderungan perilaku untuk tetap mengaplikasikan sebuah teknologi. Sejalan dengan konsep diatas hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa antusias dalam mengikuti ulangan menggunakan Kahoot! dan mampu mengikuti alur yang ada dari keterangan tersebut terlihat bahwa siswa memiliki niat perilaku untuk menggunakan Kahoot! sebagai platform evaluasi selanjutnya. Sikap yang ditunjukkan pengguna dalam menerima keberadaan teknologi dapat menjadi

faktor yang berpengaruh untuk membentuk minat penggunaan (Wulandari *et al.*, 2022). Niat pengguna menggunakan sistem akan bermanfaat ketika *e-learning* berjalan (Alfian & Tjahjadi, 2019)

14 Temuan penelitian ini mendukung temuan Maharani dan Usman (2021) bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara persepsi kegunaan dan niat perilaku untuk menggunakan, terdapat pengaruh positif dan signifikan antara persepsi kegunaan dan niat perilaku untuk menggunakan yang dimediasi oleh sikap terhadap penggunaan. Ada pengaruh positif dan signifikan antara persepsi kemudahan penggunaan dan niat perilaku untuk menggunakan yang dimediasi oleh sikap terhadap penggunaan. Sedangkan temuan Tjokrosaputro & Cokki (2020) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan mempengaruhi niat untuk menggunakan. Temuan Lee & Wella (2018) tingkat penerimaan dalam menggunakan *e-learning* mahasiswa yang menggunakan faktor *Behavioral intention* tergolong sudah tinggi. Daryanes & Ririen (2020) bahwa mahasiswa dapat melihat seberapa besar keberhasilan yang dapat mereka raih dan memantau kembali seberapa besar perhatian mereka, hal ini akan meningkatkan atensi mahasiswa terhadap pembelajaran. Secara parsial variabel *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Trust* mempengaruhi *Intention To Use E-Money* (Budiman, 2021). *Perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *intention to use* (Sumardi & Andreani, 2021). Widaningsih dan Mustikasari, (2022) Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kenyamanan, dan Sikap kepada Penggunaan mampu mempengaruhi Adopsi Teknologi informasi. Oleh karena itu, teknologi sesuai dengan tugas dan dapat dirasakan dalam penggunaannya maka itu akan mempengaruhi hubungan yang positif antara niat berperilaku dalam penggunaan teknologi tersebut (Sulistyaningsih, 2022).

e. Actual Use siswa terhadap aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi

Temuan penelitian menunjukkan bahwa menurut siswa teknologi Siswa menganggap bahwa teknologi Kahoot! bisa dipakai sebagai media pembelajaran atau platform evaluasi setiap pembelajaran di kelas sebab teknologinya yang mudah dipahami dengan catatan bahwa *setting* waktu pengerjaan lebih diperpanjang guna untuk berfikir. Teknologi yang dimiliki oleh Kahoot! tidak kalah bagus dengan teknologi sistem pembelajaran lainnya, siswa menganggap bahwa kemudahan dalam akses dan langkah pemakaiannya yang sangat sederhana menjadikan siswa merasa senang apabila setiap pembelajaran atau evaluasi menggunakan Kahoot!.

15 Selaras dengan konsep bahwa kondisi nyata penggunaan sistem yang dikonsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan tujuan waktu penggunaan teknologi. Persepsi kemudahan sistem (*perceived ease of use*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pemakaian nyata (*actual usage*). Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pemakaian nyata (*actual usage*). Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan teknologi informasi (*acceptance of IT*). Sedangkan Sikap pengguna (*attitude toward using*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan teknologi informasi (*acceptance of IT*) (Tyas & Darma, 2017).

13 Temuan penelitian ini mendukung temuan (Widaningsih & Mustikasari, 2022) bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kenyamanan, dan sikap kepada penggunaan mampu mempengaruhi adopsi

¹⁹ teknologi informasi. Kegunaan *intention to use* berpengaruh terhadap ¹⁸ *usage behavior*. Adanya pengaruh positif dari *behavior intention use* dimana pengguna tetap memiliki niat untuk menggunakan sistem saat kegiatan e-learning berjalan.

Penelitian Lee dan Wella, (2018) menunjukkan bahwa tingkat penerimaan dalam menggunakan *e-learning* mahasiswa yang menggunakan faktor *Actual use* tergolong ¹⁹ sudah tinggi. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Budiman (2022) bahwa *intention to use* berpengaruh terhadap *usage behavior*. Artinya ketika seseorang mempunyai niat untuk menggunakan maka akan berpengaruh terhadap perilaku menggunakan. Jundullah et al., (2019) dalam penelitiannya menerangkan bahwa tingkat kegunaan teknologi termasuk ke dalam kategori puas.

Tingkah laku adalah sebuah aksi dari seseorang, dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, tingkah laku adalah sebenarnya penggunaan teknologi (Permatasari & Prajanti, 2018). Seseorang melakukan perilaku jika memiliki keinginan untuk melakukannya (Rahman, 2020). Menurut Daryanes dan Ririen, (2020) selain itu mereka juga merasa fokus untuk memperhatikan dan mendengarkan penayangan soal yang diberikan melalui aplikasi kahoot!.

Temuan penelitian ini juga mendukung temuan ³² mardi dan Andreani (2021) ; Widaningsih & Mustikasari (2022) bahwa *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, *intention to use* ⁴⁰ berpengaruh terhadap *Actual Use*. Artinya ketika seseorang *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, *intention to use* positif terhadap teknologi termasuk aplikasi Kahoot! maka menerapkan teknologi tersebut dalam dunia nyata. Dengan kata lain, ketika aplikasi Kahoot! dipersepsikan mudah digunakan, manfaatnya besar, akan menumbuhkan sikap untuk menggunakan dan niat seseorang juga akan meningkat sehingga akan menggunakan aplikasi Kahoot! tersebut dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Artinya ketika siswa dan guru sebagai pengguna teknologi merasa bahwa aplikasi Kahoot! mudah digunakan, manfaat besar maka akan menimbulkan sikap positif terhadap aplikasi Kahoot! sehingga meningkatkan niat dan imbasnya menerapkan aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi pembelajaran.

Berdasar data penelitian diatas dapat dikatakan bahwa aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi ²⁹ hasil belajar ekonomi memenuhi kriteria keberterimaan dalam perspektif TAM yang meliputi *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, *intention to use*, *actual use*. Keberterimaan aplikasi Kahoot! ini dapat diartikan bahwa Kahoot! selain mudah digunakan, mempunyai manfaat juga sebagai platform evaluasi yang menyenangkan, sehingga membuat siswa menikmati evaluasi namun seolah olah bermain games. Dampak lanjutnya adalah siswa dapat mencurahkan kemampuannya sehingga hasil belajar siswa lebih baik.

SIMPULAN

⁷ Simpulan penelitian ini yaitu pertama, aplikasi Kahoot! sebagai platform evaluasi hasil belajar ekonomi yang lebih efektif dibanding cara evaluasi konvensional. Keefektifan ini terlihat dari lebih tingginya hasil belajar siswa yang dievaluasi menggunakan aplikasi Kahoot!. Kedua, aplikasi Kahoot! merupakan inovasi dalam evaluasi hasil belajar yang lebih menyenangkan ²⁰ dilihat dari hasil analisis TAM yaitu keberterimaan oleh siswa cukup baik yang meliputi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, *Behavior Intention*,

Actual Use. Aplikasi Kahoot! direkomendasikan untuk diterapkan dalam evaluasi pembelajaran siswa. Pihak sekolah perlu mendorong dan memotivasi guru akan pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot'Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Alfian, A. N., & Tjahjadi, D. (2019). Technology Acceptance Model pada Sistem Pembelajaran E-Learning. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 4(1), 63–72.
- Aminatun, I., & Purnami, A. S. (2014). Hubungan antara Kecemasan dalam Menghadapi Mata Pelajaran Matematika dan Perhatian Orang Tua dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP 1 Banguntapan. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika siswa mts iskandar muda batam. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>
- Arifin, F. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran di STIABI Riyadul'ulum. *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia*, 1(1), 8–18. <https://doi.org/10.47387/sena.v1i1.33>
- Aronen, E. T., Vuontela, V., Steenari, M.-R., Salmi, J., & Carlson, S. (2005). Working memory, psychiatric symptoms, and academic performance at school. *Neurobiology of Learning and Memory*, 83(1), 33–42. <https://doi.org/10.1016/j.nlm.2004.06.010>
- Budiman, M. R. (2022). *Inovasi pendidikan dan urgensinya dalam menghadapi pendidikan di era teknologi informasi*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/gxws9>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3). <https://doi.org/10.2307/249008>
- Diaz, R. J., Glass, C. R., Arnkoff, D. B., & Tanofsky-Kraff, M. (2001). Cognition, anxiety, and prediction of performance in 1st-year law students. *Journal of Educational Psychology*, 93(2), 420. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.2.420>
- Diptha, K. A. S. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Karyawan Dalam Menggunakan Uang Elektronik Kartu Flazz Bca Di Lingkungan Anantara Seminyak Resort-Bali. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(1), 167–176. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v9i1.20002>
- Ekawati, A. (2015). Pengaruh kecemasan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 13 Banjarmasin. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3).
- Fajriyyah, A., & Nugrahalia, M. (n.d.). Efektivitas aplikasi kahoot! Sebagai alat evaluasi kognitif pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI di SMA

- NEGERI 6 MEDAN TA 2020/2021. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4). <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i4.20473>
- Hansen, J. M., Saridakis, G., & Benson, V. (2018). Risk, trust, and the interaction of perceived ease of use and behavioral control in predicting consumers' use of social media for transactions. *Computers in Human Behavior*, 80, 197–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.010>
- Hill, K. T., & Eaton, W. O. (1977). The interaction of test anxiety and success-failure experiences in determining children's arithmetic performance. *Developmental Psychology*, 13(3), 205. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.13.3.205>
- Idrus, L. (2019). *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9 (2), 920–935. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walid, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Junaid, H. (2012). Sumber, Azas Dan Landasan Pendidikan (Kajian Fungsionalisasi secara makro dan mikro terhadap rumusan kebijakan pendidikan nasional). *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 7(2), 84–102.
- Jundullah, M., Umar, R., & Yudhana, A. (2019). Analisis Penerimaan Sistem E-Learning Smk Negeri 4 Kota Sorong Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Seminar Nasional Teknologi*, 1(2), 724.
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2020). Analisis peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model game-based learning pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas V SDN PW 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 613–622. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8808>
- Krisnawijaya, N. K., & Dewi, I. G. A. A. P. (2019). Evaluasi Penerapan Undiknas Mobile: Analisis Technology Acceptance Model. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i2.319>
- Lee, S. S., & Wella, W. (2018). Analisis technology acceptance model penggunaan e-learning pada mahasiswa. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 9(2), 70–78. <https://doi.org/10.31937/si.v9i2.913>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Maharani, M. R., & Usman, O. (2021). The effect of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use on The Use of E-learning with TAM Model in Faculty of Economics Student of Jakarta State University. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran, Dan Akuntansi-JPEPA*, 2(3), 427–438.
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdot pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 2(1).
- Mazzone, L., Ducci, F., Scoto, M. C., Passaniti, E., D'Arrigo, V. G., & Vitiello, B. (2007). The role of anxiety symptoms in school performance in a community sample of children and adolescents. *BMC Public Health*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-7-347>

- McCarty, R. (2007). When anxiety causes your brain to jam, use your heart. *Institute of Heart Math. HeartMath Research Center, Institute of HeartMath, Boulder Creek, CA.*
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161–173. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677>
- Nurzanah, I., & Sosianika, A. (2019). Promosi Penjualan dan Minat Beli: Penerapan Modifikasi Technology Acceptance Model di E-Marketplace Shopee Indonesia. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 10(1), 706–714.
- Nustini, Y., & Adhinagari, A. H. (2020). Penerapan Technology Acceptance Model Pada Penggunaan E-Money Studi Pada Wilayah Non Perkotaan. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 9(2), 97–111. <https://doi.org/10.21831/nominal.v9i2.30471>
- Pasanda, E., & Kusumawati, A. (2020). Technology Accepted Model Pada Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi. *Paulus Journal of Accounting (PJA)*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.34207/pja.v2i1.89>
- Permatasari, C. L., & Prajanti, S. D. W. (2018). Acceptance of financial accounting information system at schools: Technology acceptance model. *Journal of Economic Education*, 7(2), 109–120.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital gamebased learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.
- Rahman, M. H. (2020). Review of digital record management needs for academic libraries. *Library Hi Tech News*, 37(3). <https://doi.org/10.1108/LHTN-11-2019-0083>
- Raza, S. A., Umer, A., & Shah, N. (2017). New determinants of ease of use and perceived usefulness for mobile banking adoption. *International Journal of Electronic Customer Relationship Management*, 11(1), 44–65. <https://doi.org/10.1504/IJECRM.2017.086751>
- Samar, S., Ghani, M., & Alnaser, F. (2017). Predicting customer's intentions to use internet banking: the role of technology acceptance model (TAM) in e-banking. *Management Science Letters*, 7(11), 513–524. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2017.8.004>
- Santoso, J. T. B. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Akuntansi*. Kanthil.
- Sulistyaningsih, I., & Nugraha, J. (2022). The Analisis Penerimaan Pengguna Platform Pembelajaran Virtual Learning Unesa (Vinesa) Menggunakan Task Technology Fit (TTF) Dan Technology Acceptance Model (TAM) Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1). <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p107-123>

- Sumardi, D. H., & Andreani, F. (2021). Pengaruh perceived usefulness dan perceived ease of use terhadap usage behavior melalui intention to use pada konsumen online shop sayurbox di Surabaya. *Agora*, 9(1).
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.145>
- Surendran, P. (2012). Technology acceptance model: A survey of literature. *International Journal of Business and Social Research*, 2(4), 175–178.
- Tjokrosaputro, M., & Cokki, C. (2020). The Role of Social Influence Towards Purchase Intention With Value Perception as Mediator: A Study on Starbucks Coffee as an Environmentally Friendly Product. *8th International Conference of Entrepreneurship and Business Management Untar (ICEBM 2019)*, 183–189. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.200626.034>
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLoS One*, 13(8), e0202172. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>
- Tyas, E. I., & Darma, E. S. (2017). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, dan Actual Usage Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi: Studi Empiris Pada Karyawan Bagian Akuntansi dan Keuangan Baitul Maal Wa Tamwil Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. *Reviu Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.18196/rab.010103>
- Vitasari, P., Wahab, M. N. A., Othman, A., Herawan, T., & Sinnadurai, S. K. (2010). The relationship between study anxiety and academic performance among engineering students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 8, 490–497. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.067>
- Whitaker Sena, J. D., Lowe, P. A., & Lee, S. W. (2007). Significant predictors of test anxiety among students with and without learning disabilities. *Journal of Learning Disabilities*, 40(4), 360–376. <https://doi.org/10.1177/00222194070400040601>
- Widaningsih, S., & Mustikasari, A. (2022). Pengaruh perceived usefulness, perceived ease of use dan perceived enjoyment terhadap penerimaan teknologi informasi web SMB Universitas Telkom. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 4(12), 5717–5725. <https://doi.org/10.32670/fairvalue.v4i12.2020>
- Wulandari, W., Japarianto, E., & Tandijaya, T. N. B. (2022). Penerapan technology acceptance model (tam) terhadap perilaku konsumen mobile banking di SURABAYA. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 16(2), 126–132. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.16.2.126-132>
- Yusoff, M. S. A., Mahpol, S., & Saad, M. L. M. (2019). Kesiediaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi Kahoot! Dalam pembelajaran Bahasa Arab. *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(2), 35–50.

Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.umsida.ac.id Internet Source	2%
2	journal.uny.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Syntax Corporation Student Paper	1%
4	stahnmpukuturan.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.stiki-indonesia.ac.id Internet Source	1%
7	Sukirman Sukirman, Dias Aziz Pramudita, Muhammad Rizky Aminudin, Abdylla Adhiyasa Nugroho. "Peningkatan Keterampilan Merancang Konten Pembelajaran dan Evaluasi Formatif Menggunakan Pendekatan Permainan", Warta LPM, 2023 Publication	1%

8	jurnal.upmk.ac.id Internet Source	1 %
9	ejurnal.ung.ac.id Internet Source	1 %
10	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	1 %
11	ejournal3.undip.ac.id Internet Source	1 %
12	ojs.ukipaulus.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	1 %
14	Submitted to Universitas Jember Student Paper	1 %
15	dspace.uc.ac.id Internet Source	1 %
16	psikologimanusia.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
18	ejournal-binainsani.ac.id Internet Source	<1 %
19	fr.scribd.com Internet Source	

<1 %

20

jurnal.kominfo.go.id

Internet Source

<1 %

21

Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Student Paper

<1 %

22

jurnal.polban.ac.id

Internet Source

<1 %

23

jurnalfebi.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

24

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

25

Submitted to Universitas Bengkulu

Student Paper

<1 %

26

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

27

www.ojs.unanda.ac.id

Internet Source

<1 %

28

Ade Suparman. "Pengaruh Penerimaan Teknologi Dalam Pembelajaran E-Learning (Studi Kasus Di Smk Pasundan Subang)", ijd-demos, 2020

Publication

<1 %

29

Dayton Dayton, Syaeful Anas Aklani. "ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI

<1 %

MOBILE DIET ARTIFICIAL INTELLIGENCE
DENGAN PENDEKATAN CHALLENGE BASED",
Jurnal Sistem Informasi dan Informatika
(Simika), 2023

Publication

30

Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan
Jurnal Indonesia

Student Paper

<1 %

31

ahlimediapress.com

Internet Source

<1 %

32

mdpi-res.com

Internet Source

<1 %

33

ir.nctu.edu.tw

Internet Source

<1 %

34

Manuela Linares, M. Dolores Gallego,
Salvador Bueno. "Proposing a TAM-SDT-
Based Model to Examine the User Acceptance
of Massively Multiplayer Online Games",
International Journal of Environmental
Research and Public Health, 2021

Publication

<1 %

35

Ratna Kumala Dewi, Sri Wardani, Nanik
Wijayati, Woro Sumarni. "Demand of ICT-
based chemistry learning media in the
disruptive era", International Journal of
Evaluation and Research in Education (IJERE),
2019

Publication

<1 %

36	jurnal.ampta.ac.id Internet Source	<1 %
37	perspektif.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1 %
38	publication.petra.ac.id Internet Source	<1 %
39	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
40	ndltd.ncl.edu.tw Internet Source	<1 %
41	www.scilit.net Internet Source	<1 %
42	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On