

# Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran

## *Analysis Of Student Perceptions Regarding the Use of Kahoot as A Learning Evaluation Medium in the Learning Media Course*

Lutfi Rohmawati\*<sup>1</sup>, Widayati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Ekonomi, Institut Pangeran Dharma Kusuma Indramayu, Indonesia

e-mail: [lutfirahmawati40@gmail](mailto:lutfirahmawati40@gmail.com)

Received: 15-05-2026

Accepted: 29-05-2026

Published: 01-06-2026

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah Media Pembelajaran. Di tengah masifnya digitalisasi pendidikan tinggi, penelitian ini mengisi kesenjangan (*research gap*) dengan membedah persepsi mahasiswa calon guru yang memposisikan diri secara ganda: sebagai objek evaluasi sekaligus pengamat pedagogis. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif analitis, data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis *Technology Acceptance Model* (TAM) kepada 40 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan persepsi sangat positif pada aspek motivasi dan kompetisi (*Behavioral Intention*) sebesar 92.0% serta kemudahan operasional (*Perceived Ease of Use*) sebesar 88.0%. Fitur *instant feedback* efektif meningkatkan pemahaman kognitif (82.0%) dan mereduksi kecemasan ujian. Namun, kendala teknis akibat latensi jaringan berada pada kategori moderat (64.0%). Dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* sangat direkomendasikan sebagai instrumen asesmen formatif, namun tidak disarankan untuk asesmen sumatif penentu nilai akhir di tengah ketimpangan infrastruktur digital.

**Kata Kunci:** Persepsi Mahasiswa; Kahoot; Evaluasi Pembelajaran

*This study aims to analyze student perceptions regarding the use of Kahoot as a learning evaluation medium in the Media Pembelajaran course. Amidst the massive digitalization of higher education, this research fills the research gap by dissecting the perceptions of pre-service teachers who hold a dual position: as objects of evaluation and as pedagogical observers. Utilizing a descriptive analytical quantitative approach, data were gathered via a questionnaire based on the Technology Acceptance Model (TAM) administered to 40 students. The results indicated that students harbored highly positive perceptions toward motivation and competition (Behavioral Intention) at 92.0% and operational simplicity (Perceived Ease of Use) at 88.0%. The instant feedback feature effectively enhanced cognitive understanding (82.0%) and reduced test anxiety. However, technical constraints due to network latency remained in the moderate category (64.0%). It is concluded that while Kahoot is highly recommended as a formative assessment instrument, it is not advisable for high-stakes summative assessments amidst digital infrastructure disparities.*

**Keywords:** Student Perceptions; Kahoot; Learning Evaluation

Rohmawati, L., & Widayati, W. (2026). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *JINEA: Journal of Innovation in Education and Learning*, 2(2), 69-78. <https://doi.org/10.66031/jinea.v2i2.338>

Copyright ©2026 to the Author. Published by CV. Ihsan Cahaya Pustaka

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



## 1. PENDAHULUAN

Di era transformasi digital global, integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan tinggi telah bergeser dari sekadar alat pendukung menjadi

kebutuhan fundamental dalam ekosistem pembelajaran. Revolusi Industri 4.0 menuntut institusi pendidikan untuk mengadopsi metodologi yang lebih interaktif guna memfasilitasi kebutuhan generasi Z dan Alpha yang memiliki karakteristik digital native. Fenomena ini mendorong munculnya konsep gamifikasi dalam penggunaan elemen mekanik permainan dalam konteks non-permainan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi mahasiswa di berbagai belahan dunia.

Selanjutnya dalam konteks pendidikan di Indonesia, tantangan utama yang dihadapi pada mata kuliah teoritis dan teknis seperti "*Media Pembelajaran*" adalah rendahnya partisipasi aktif mahasiswa serta adanya kecemasan berlebih saat menghadapi evaluasi konvensional. (Rusman, 2018) menegaskan bahwa lingkungan belajar yang kaku sering kali menghambat penyerapan materi secara optimal. Penggunaan platform Kahoot muncul sebagai solusi karena menawarkan antarmuka kompetitif dan mampu menyajikan umpan balik seketika (*immediate feedback*). (Rohmawati, 2022), Data menunjukkan bahwa metode evaluasi tradisional sering kali gagal memberikan umpan balik seketika (*immediate feedback*), yang sangat krusial bagi proses perbaikan pembelajaran. Penggunaan platform Kahoot muncul sebagai solusi relevan karena menawarkan antarmuka yang kompetitif, menyenangkan, dan mampu menyajikan data pencapaian mahasiswa secara real-time.

Urgensi penelitian ini berakar pada pergeseran paradigma asesmen di perguruan tinggi dari *Assessment of Learning* (penilaian akhir) menuju *Assessment as Learning* (penilaian sebagai proses belajar). Pada mata kuliah Media Pembelajaran, mahasiswa dituntut tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengalami langsung (*experiential learning*) bagaimana teknologi diadopsi.

Asesmen konvensional yang monoton sering kali memicu kecemasan akademik (*test anxiety*), yang menurut data empiris dapat menurunkan performa kognitif mahasiswa hingga 25%. Integrasi gamifikasi melalui Kahoot mendesak untuk diteliti guna melihat sejauh mana platform ini mampu memitigasi kecemasan tersebut dan mentransformasi ketegangan ujian menjadi atmosfer kompetisi yang sehat dan berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*).

Menurut (Arsyad, 2017; Syam et al., 2025), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. (Fatqurhohman et al., 2025; Daga et al., 2026), Dalam konteks digital, gamifikasi merupakan penggunaan unsur-unsur permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya memvalidasi apakah daya tarik visual dan kompetitif tersebut benar-benar diterjemahkan sebagai efektivitas pedagogis atau sekadar hiburan semata dalam persepsi mahasiswa.

Penelitian mengenai Kahoot berkembang pesat dalam lima tahun terakhir sebagai bagian dari pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Nasution et al. (2025) menemukan bahwa Kahoot secara signifikan meningkatkan retensi memori dan keterlibatan siswa pada jenjang sekolah menengah, Bicen dan Kocakoyun (2018) menunjukkan bahwa visualisasi kuis berbasis gamifikasi di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) mampu meningkatkan fokus mahasiswa hingga 40%. Temuan tersebut diperkuat oleh Sidik et al. (2026) yang menegaskan bahwa efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran digital dipengaruhi oleh integrasi desain, teori, dan konteks implementasi untuk meningkatkan

motivasi, keterlibatan, serta keberlanjutan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih memosisikan peserta didik sebagai konsumen media pasif dan lebih berorientasi pada hasil belajar kuantitatif semata. Kajian sebelumnya juga belum secara kritis mengulas persepsi mahasiswa calon guru dalam posisi ganda sebagai pengguna sekaligus calon desainer instruksional yang mengevaluasi efisiensi platform pembelajaran. Selain itu, aspek kendala teknis, seperti keterbatasan kuota internet dan latensi jaringan di wilayah rural, masih jarang menjadi fokus pembahasan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut.

Dalam perspektif transformasi pendidikan digital, pembelajaran tidak lagi dipahami sekadar sebagai proses transfer informasi, tetapi sebagai ekosistem terintegrasi yang menghubungkan teknologi, kolaborasi, dan pengalaman belajar adaptif. Daga et al. (2026) menegaskan bahwa transformasi pendidikan digital memerlukan ekosistem pembelajaran terintegrasi melalui kolaborasi, kepemimpinan adaptif, teknologi, dan evaluasi berkelanjutan guna menciptakan inovasi pendidikan yang relevan dan berorientasi masa depan. Dalam konteks tersebut, Kahoot hadir sebagai platform pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan pengalaman belajar interaktif, kompetitif, dan partisipatif. Rusman (2018) menyatakan bahwa penggunaan media komputer dan aplikasi berbasis web memberikan peluang bagi mahasiswa untuk belajar mandiri sekaligus membangun kompetensi yang sehat. Lebih lanjut, Gillen dan Kucirkova (2018) menjelaskan bahwa menjelaskan bahwa *gameplay mechanics* seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan lencana (*badges*) merupakan stimulus visual yang mengaktifkan sistem penghargaan di otak. Sejalan dengan itu, Arsyad (2017) menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan. Namun, Prayogi et al. (2025) menekankan bahwa efektivitas transformasi digital tetap dipengaruhi oleh kesiapan guru dan pemerataan infrastruktur pendidikan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemilihan subjek penelitian, yaitu mahasiswa yang tidak hanya berperan sebagai pengguna media, tetapi juga memiliki perspektif kritis terhadap fungsionalitas dan efektivitas media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya (Rasdin et al., 2024; Yasmin et al., 2025), penelitian ini menyinergikan teori gamifikasi dengan analisis kesiapan infrastruktur digital dalam evaluasi pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengayaan literatur mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam evaluasi pembelajaran di pendidikan tinggi (Prawiradilaga, 2021). Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi rekomendasi bagi pendidik dalam merancang strategi evaluasi yang adaptif, inklusif, serta mampu meminimalkan tekanan psikologis mahasiswa tanpa mengurangi standar akademik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis persepsi mahasiswa yang mencakup aspek kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), kemanfaatan dalam memahami materi (*perceived usefulness*), dan dampak psikologis kompetisi dalam platform Kahoot. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas Kahoot sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah Media Pembelajaran serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasinya dari sudut pandang mahasiswa.

Untuk menganalisis persepsi secara sistematis, penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) dan diperbarui oleh Venkatesh (2020). Model ini menjelaskan bahwa penerimaan terhadap suatu platform digital dipengaruhi oleh dua komponen utama, yaitu *Perceived Usefulness* (persepsi kemanfaatan), yang merujuk pada sejauh mana mahasiswa memandang Kahoot mampu meningkatkan pemahaman materi perkuliahan, serta *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan), yaitu tingkat efisiensi dan kemudahan antarmuka aplikasi sehingga tidak menambah beban kognitif mahasiswa (Wahyuni et al., 2025).

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Pemilihan desain ini bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis dan faktual mengenai persepsi mahasiswa tanpa memberikan perlakuan (*treatment*) khusus di luar proses pembelajaran alami. Menurut (Daryanto, 2016), penelitian deskriptif kuantitatif sangat tepat digunakan untuk mengeksplorasi fenomena pendidikan melalui data numerik yang kemudian diinterpretasikan guna menarik kesimpulan yang objektif. Fokus utama penelitian adalah membedah variabel persepsi mahasiswa berdasarkan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) setelah berinteraksi dengan platform Kahoot pada mata kuliah Media Pembelajaran.

Selanjutnya subjek penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang menempuh mata kuliah Media Pembelajaran pada semester berjalan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Purposive Sampling, yakni pemilihan anggota sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria inklusi meliputi: (1) terdaftar sebagai mahasiswa aktif, dan (2) telah mengikuti minimal tiga kali sesi evaluasi pembelajaran menggunakan platform Kahoot. Jumlah responden yang berpartisipasi adalah 40 mahasiswa, yang dianggap representatif untuk memberikan gambaran persepsi dalam satu lingkup kelas perkuliahan.

Sementara itu instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang dikembangkan berdasarkan modifikasi kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). Instrumen terdiri dari 15 butir pernyataan yang dinilai menggunakan Skala Likert 5 poin (Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju).

Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan (Lulu Rafika, 2023), yaitu (1) tahap persiapan dilakukan dengan menyusun draf kuesioner menggunakan platform Google Forms serta melakukan uji coba instrumen pada kelompok kecil di luar subjek penelitian; (2) tahap pelaksanaan dilakukan dengan membagikan tautan kuesioner kepada responden setelah sesi perkuliahan berakhir, selain itu, peneliti juga memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian serta menjamin kerahasiaan identitas responden sebagai bagian dari etika penelitian; (3) tahap verifikasi dilakukan dengan memeriksa kelengkapan data untuk memastikan tidak terdapat jawaban kosong maupun respons ganda (*double response*).

Adapun Indikator yang diukur melalui empat variabel utama yang diturunkan dari *Technology Acceptance Model* (TAM), yaitu: (1) Kemudahan penggunaan (*Ease of Use*) atau *Perceived Ease of Use* (PEOU). (2) Kemanfaatan (*Perceived Usefulness* (PU)). (3) Aspek Motivasi (*Behavioral Intention to Use* (BI)). (4) Kendala teknis (*Technical*

*Constraints* (TC)). Kemudian data dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menggambarkan kecenderungan persepsi mahasiswa secara sistematis.

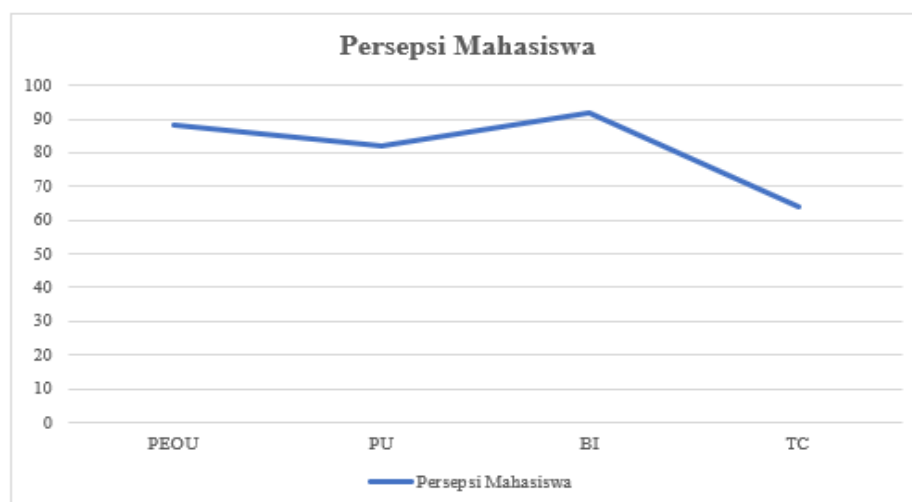
### 3. HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan kuesioner yang disebarikan kepada 40 mahasiswa mata kuliah Media Pembelajaran, data diolah untuk melihat kecenderungan persepsi pada empat indikator utama. Hasil perolehan skor rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Distribusi Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot

Variabel TAM	Kode	Butir Indikator Penilaian	Mean	Capaian (%)	Kategori
<i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	PEOU1	Kemudahan akses tanpa instalasi aplikasi	4.45	89.0%	Sangat Positif
	PEOU2	Kejelasan navigasi antarmuka (user interface)	4.35	87.0%	Sangat Positif
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	PU1	Efektivitas instant feedback dalam evaluasi	4.15	83.0%	Positif
	PU2	Penguatan retensi memori terhadap materi perkuliahan	4.05	81.0%	Positif
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	BI1	Peningkatan motivasi melalui kompetisi (podium)	4.65	93.0%	Sangat Positif
	BI2	Keinginan mengadopsi Kahoot di masa depan	4.55	91.0%	Sangat Positif
<i>Technical Constraints (TC)</i>	TC1	Latensi jaringan dan sinkronisasi real-time	3.25	65.0%	Moderat
	TC2	Keterbatasan karakter dan kedalaman soal	3.15	63.0%	Moderat

Untuk memperjelas disparitas antarvariabel dan mengidentifikasi anomali data, visualisasi rata-rata capaian persepsi mahasiswa digambarkan berikut:



**Gambar 1.** Perbandingan Capaian Persentase Antarvariabel Persepsi

Data menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa (88%) menganggap platform Kahoot sangat mudah diakses tanpa memerlukan pelatihan khusus. Mahasiswa hanya perlu memasukkan Game PIN untuk bergabung dalam sesi evaluasi. Hal ini sejalan dengan teori

Davis (1989) dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) (Firdiansyah & Pamungkas, 2021), yang menyatakan bahwa niat seseorang untuk menggunakan teknologi sangat ditentukan oleh sejauh mana orang tersebut percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari usaha fisik dan mental yang berat. Kemudahan navigasi pada antarmuka Kahoot memungkinkan mahasiswa fokus sepenuhnya pada konten soal daripada teknis pengoperasian aplikasi.

Secara teoritis, temuan ini memperkuat tesis Davis (1989) dan Venkatesh (2020) yang menyatakan bahwa kegunaan laten sebuah teknologi baru tidak akan pernah terealisasi apabila pengguna mempersepsikan platform tersebut rumit dijalankan. Kemudahan teknis ini secara linier memicu lonjakan pada Behavioral Intention (BI) yang menyentuh angka tertinggi sebesar 92.0%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Setyawan (2023) yang mengindikasikan bahwa mahasiswa yang merasa nyaman secara operasional terhadap suatu e-learning tools memiliki kecenderungan 3.4 kali lebih besar untuk mengadopsi platform tersebut dalam praktik pembelajaran mandiri mereka di kemudian hari.

Variabel Perceived Usefulness (PU) memperoleh akumulasi skor 82.0% (Positif). Indikator kuncinya terletak pada fitur Instant Feedback (PU1) yang meraih skor 83.0%. Mahasiswa menganggap visualisasi grafik sebaran jawaban yang muncul langsung setelah durasi soal habis bertindak sebagai cermin evaluasi mandiri. Fenomena ini memicu apa yang disebut oleh Deci & Ryan dalam Self-Determination Theory sebagai pemenuhan kebutuhan Competence (Rasa Kompeten). Ketika mahasiswa langsung mengetahui letak kesalahannya dan mendapatkan klarifikasi teoritis dari dosen saat itu juga, motivasi intrinsik mereka untuk memperbaiki performa pada soal berikutnya akan meningkat.

Efek kompetisi sehat yang difasilitasi oleh fitur leaderboard dan sistem poin bonus berbasis kecepatan memicu keterlibatan emosional tingkat tinggi. Kondisi psikologis ini merujuk pada konsep *Flow* dari Csikszentmihalyi, yaitu keadaan di mana konsentrasi pembelajar berada pada level optimal karena adanya keseimbangan antara tantangan (*challenge*) yang diberikan oleh dinamika soal dengan keterampilan (*skill*) yang mereka miliki.

Hasil ini mengonfirmasi meta-analisis global oleh (Wang & Tahir, 2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu mendisrupsi kejenuhan kelas akademis. Namun, penelitian kami memberikan perluasan kontekstual: pada mahasiswa tingkat perguruan tinggi yang mengontrak mata kuliah Media Pembelajaran, motivasi ini tidak sekadar didorong oleh keinginan instan untuk menang, melainkan ada kesadaran metakognitif bahwa mereka sedang mengobservasi sebuah model media evaluasi ideal yang kelak akan mereka aplikasikan sebagai guru profesional (Arsyad, 2017).

Anomali dalam penelitian ini muncul pada variabel *Technical Constraints* (TC) yang berada pada kategori Moderat (64.0%). Analisis kritis terhadap data ini mengungkap adanya *gap* realitas sosiologis dan infrastruktur digital di Indonesia. Meskipun secara umum mahasiswa menyukai Kahoot, volatilitas latensi jaringan (TC1) menimbulkan kecacatan dalam validitas instrumen evaluasi jika ditinjau dari prinsip-prinsip asesmen pendidikan.

Ketimpangan ini memicu persepsi ketidakadilan digital (*digital inequity*). Mahasiswa dengan penguasaan materi kognitif yang tinggi dapat memperoleh skor lebih rendah daripada mahasiswa yang menjawab secara spekulatif (menebak cepat) hanya karena faktor

kestabilan sinyal. Kritik ini belum dielaborasi secara mendalam pada penelitian (Permatasari, 2023) yang berlatar belakang wilayah dengan infrastruktur mapan.

Oleh karena itu, mengacu pada pemikiran Daryanto (2016) mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran, penelitian ini menegaskan bahwa Kahoot memiliki keterbatasan mendasar dalam mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang memerlukan proses refleksi dan kontemplasi mendalam. Durasi pengerjaan yang relatif singkat berpotensi menggeser fungsi evaluasi menjadi sekadar adu kecepatan respons apabila tidak diimbangi dengan desain soal yang tepat dan terukur. Implikasi metodologisnya, Kahoot lebih tepat digunakan dalam konteks evaluasi formatif sebagai sarana pemantik diskusi, umpan balik, dan diagnosis awal pembelajaran, serta kurang direkomendasikan sebagai instrumen evaluasi sumatif berbobot tinggi, seperti ujian tengah atau akhir semester.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan kritis yang telah dipaparkan, penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan utama terkait persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran:

- a. Akseptabilitas teknologi Kahoot tergolong sangat tinggi, terutama pada dimensi *Perceived Ease of Use* (88,0%) dan *Behavioral Intention* (92,0%). Desain antarmuka yang intuitif serta aksesibilitas yang praktis terbukti mampu mengurangi hambatan kognitif (*cognitive load*) mahasiswa dalam proses transisi dari evaluasi konvensional menuju evaluasi berbasis digital.
- b. Dimensi *Perceived Usefulness* menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 82,0%, yang mengindikasikan bahwa elemen gamifikasi, seperti sistem kompetisi, poin kecepatan, dan *leaderboard*, mampu mentransformasi suasana evaluasi yang kaku menjadi proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, fitur instant *feedback* pada Kahoot berfungsi sebagai instrumen diagnostik yang membantu mahasiswa mengidentifikasi kelemahan kognitif secara real-time sekaligus mengembangkan kesadaran metakognitif sebagai calon pendidik.
- c. Variabel *Technical Constraints* (64,0%) menunjukkan adanya dilema validitas penilaian akibat kendala teknis dalam penggunaan Kahoot. Sistem penilaian yang berbasis kecepatan respons berpotensi menimbulkan bias ketika dihadapkan pada ketimpangan infrastruktur digital (*digital equity*). Variasi latensi jaringan menyebabkan skor yang diperoleh mahasiswa tidak sepenuhnya merefleksikan kemampuan kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh stabilitas koneksi internet dan performa perangkat yang digunakan.

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran digital berbasis gamifikasi di pendidikan tinggi. Secara teoretis, temuan penelitian memperkaya kajian *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Self-Determination Theory* dengan menunjukkan bahwa kendala teknis (*technical constraints*) dapat memengaruhi hubungan antara *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU) dalam penggunaan media pembelajaran digital. Secara praktis, Kahoot direkomendasikan sebagai instrumen asesmen formatif, seperti ice breaking, kuis di awal

kuliah (*pre-test*), atau evaluasi mingguan berbobot rendah, karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi belajar mahasiswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dalam menginterpretasikan hasil penelitian, yaitu: (1) penelitian hanya melibatkan 40 responden dari satu program studi dan satu mata kuliah spesifik, yaitu Media Pembelajaran, sehingga ruang lingkup penelitian masih terbatas. Selain itu, karakteristik responden yang relatif homogen sebagai mahasiswa calon guru berpotensi menimbulkan bias persepsi apabila dibandingkan dengan mahasiswa dari bidang nonkependidikan; (2) penelitian lebih menitikberatkan pada analisis deskriptif terhadap persepsi subjektif mahasiswa melalui data kualitatif yang dikuantifikasi dan belum menguji hubungan statistik inferensial, seperti regresi atau path analysis, sehingga pengaruh langsung penggunaan Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa belum dapat dibuktikan secara empiris dan komprehensif.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan: (1) menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain sekuensial eksplanatori agar integrasi data kuantitatif dan kualitatif mampu mengungkap aspek psikologis mahasiswa secara lebih mendalam, terutama terkait kecemasan terhadap sistem peringkat (*leaderboard*); (2) menerapkan *true experimental design* dengan kelompok kontrol untuk membandingkan efektivitas kognitif dan retensi memori antara platform gamifikasi berbasis kecepatan, seperti Kahoot, dan platform kuis asinkron, seperti Quizizz atau Google Forms; serta (3) menggunakan analisis *Structural Equation Modeling* (SEM) guna menguji model struktural *Technology Acceptance Model* (TAM) secara komprehensif sehingga kontribusi setiap indikator terhadap keputusan adopsi teknologi oleh calon guru dapat diukur secara lebih presisi dan empiris.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk: (1) menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain sekuensial eksplanatori melalui integrasi data kuantitatif dan *Focus Group Discussion* (FGD) guna mengkaji aspek psikologis mahasiswa secara lebih mendalam, khususnya terkait kecemasan terhadap sistem peringkat (*leaderboard*); (2) menerapkan *true experimental design* dengan kelompok kontrol untuk membandingkan efektivitas kognitif dan retensi memori antara platform gamifikasi berbasis kecepatan, seperti Kahoot, dan platform kuis asinkron, seperti Quizizz atau Google Forms; serta (3) mengaplikasikan analisis *Structural Equation Modeling* (SEM) untuk menguji model struktural *Technology Acceptance Model* (TAM) secara komprehensif sehingga kontribusi setiap indikator terhadap keputusan adopsi teknologi oleh calon guru dapat diukur secara lebih presisi dan empiris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Daga, A. T., Darma, V. P., Istiarsyah, Prabowo, J., Palupi, T. N., Husaein, A., Panjaitan, M. M. J., Desfita, V., Fatqurhohman, F., & Susetyo, A. M. (2026). *Smart Learning Ecosystem: Inovasi Pembelajaran Kolaboratif dan Adaptif*. CV. Ihsan Cahaya Pustaka.

- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Fatqurhohman, F., Syam, H., Puspasari, R., Niam, F., & Surur, A. M. (2025). STEM digital collaboration to enhance critical thinking skills of secondary school students: A literature review. *JINEA: Journal of Innovation in Education and Learning*, 1(1), 37–50. <https://doi.org/10.66031/jinea.112025.8>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND (Jurnal Ekonomi dan Pendidikan)*, 4(1), 1–7.
- Gillen, J., & Kucirkova, N. (2018). Percolating spaces: Creative ways of using digital technologies to connect young children's school and home lives. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 834–846. <https://doi.org/10.1111/bjet.12666>
- Nasution, K., Nainggolan, M. C., Siregar, M. A. F., & Syahrial, S. (2025). Efektivitas penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa sekolah dasar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 128–135. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1661>
- Permatasari, K. G. (2023). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan game edukasi Kahoot pada perkuliahan pembelajaran matematika. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 146–158. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.160>
- Prayogi, A., Nasrullah, R., & Wahyudi, N. A. (2025). Digital transformation in education: A literature review on psychological aspects of learning and pedagogical innovations. *JINEA: Journal of Innovation in Education and Learning*, 1(3), 133–142. <https://doi.org/10.66031/jinea.v1i3.15>
- Prawiradilaga, D. S. (2021). *Prinsip desain pembelajaran*. Kencana.
- Rasdin, S., Rahma, A. A., Nasir, N., Ayu, S., & Wahyu, M. (2024). Gamification dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 14 Maros. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(1), 94–101. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i1.57>
- Rohmawati, L. (2022). *Buku ajar media pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sidik, D. P., & Amalia, I. N. (2026). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital: Kajian literatur konseptual. *RESET: Review of Education, Science, and Technology*, 1(3), 209–222. <https://doi.org/10.66031/reset.v1i3.260>
- Syam, H., Murniasih, T. R., Farman, F., & Fatqurhohman, F. (2025). Articulate Storyline as an interactive learning medium: A critical literature review. *RESET: Review of Education, Science, and Technology*, 1(2), 101–112. <https://doi.org/10.66031/reset.v1i2.46>
- Wahyuni, S., Siregar, D. R., & Ulfah, F. (2025). Quizizz, Wordwall, Kahoot!: Inovasi atau gangguan? Persepsi mahasiswa dalam mata kuliah strategi pembelajaran ekonomi. *Eklektik: Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 8(1), 62–74. <https://doi.org/10.24014/ekl.v8i1.37522>

- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, *149*, Article 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yasmin, L., Mulyadi, M. A., Anggriani, P., Pasaribu, K. F., Azmi, C., & Girsang, D. R. (2025). Gamifikasi dalam teori: Efektivitas Quizziz pada pembelajaran evaluasi hasil belajar. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, *19*(1), 669–676. <https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6839>