

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa

Mica Siar Meiriza¹, Eva Debora Br Hutagalung², Jeanette Abigael Noventa Ujung³,
Salsabila Alkarimoza⁴, Luthfiah Malika Rizal⁵.

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Medan, Indonesia

E-mail: b2stponsel7807@gmail.com¹, alkarimozasalsa08@gmail.com², jeanetteabigael55@gmail.com³,
luthfiahmalikarizal@gmail.com⁴, micasiarameiriza@gmail.com⁵

Article History:

Received: 15 Mei 2026

Revised: 20 Juli 2026

Accepted: 26 Juli 2026

Keywords: Kahoot; berpikir kritis; game-based learning; pembelajaran digital; pendidikan ekonomi; pendidikan tinggi.

Abstract: Transformasi digital dalam pendidikan tinggi mendorong pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran serta kaitannya dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-shot case study. Responden dipilih melalui purposive sampling, sedangkan data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan observasi serta dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memperoleh respons positif dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan partisipatif. Mahasiswa juga menunjukkan kemampuan yang baik dalam menganalisis informasi, merespons pertanyaan, dan menyelesaikan permasalahan selama pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital berpotensi mendukung pengembangan berpikir kritis melalui keterlibatan aktif dan pemberian umpan balik secara langsung. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi media digital interaktif sebagai strategi untuk memperkuat kualitas pembelajaran ekonomi di perguruan tinggi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era sekarang membawa perubahan yang cukup besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan membuat mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Di era pendidikan abad ke-21, mahasiswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan akademik, tetapi juga kemampuan berpikir kritis agar mampu memahami informasi, menganalisis masalah, dan mengambil keputusan secara tepat.

Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki mahasiswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Menurut Ennis (2024), berpikir kritis merupakan proses berpikir secara rasional dan reflektif yang berfokus pada penentuan keputusan mengenai apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Kemampuan berpikir kritis membantu mahasiswa untuk tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan solusi terhadap suatu permasalahan secara logis dan sistematis.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran di perguruan tinggi masih banyak menggunakan metode konvensional yang cenderung berpusat pada dosen. Pembelajaran yang berlangsung secara satu arah membuat mahasiswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut sering menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan membosankan sehingga mahasiswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kurangnya keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar juga dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kritis karena mahasiswa tidak terbiasa untuk menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, berbagai media pembelajaran berbasis digital mulai dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyediakan fitur kuis interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan kompetitif. Penggunaan Kahoot memungkinkan mahasiswa ikut terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berpikir cepat dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Menurut Prasetya *et al.* (2024), *game-based learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar mahasiswa. Dalam penggunaan Kahoot, mahasiswa dituntut untuk memahami pertanyaan, menganalisis jawaban, dan menentukan pilihan yang tepat dalam waktu tertentu. Proses tersebut dapat melatih mahasiswa untuk berpikir lebih cepat, tepat, dan kritis dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, adanya sistem poin, peringkat, dan umpan balik langsung dalam aplikasi Kahoot membuat mahasiswa lebih semangat dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nafsi, Sutarjo, dan Hanif (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* dan *problem solving* peserta didik karena peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Penelitian lain oleh Fauzan Al Aziz *et al.* (2024) juga menjelaskan bahwa Kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Kahoot tidak hanya digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Mahasiswa dapat langsung mengetahui hasil jawaban yang diberikan sehingga membantu mereka mengevaluasi pemahaman

terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan kuis interaktif dalam Kahoot juga dapat membantu mahasiswa melatih kemampuan berpikir kritis dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan suatu permasalahan.

Penggunaan aplikasi Kahoot memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital.

LANDASAN TEORI

Perkembangan teknologi pada era digital memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dilakukan dosen untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan interaktif. Menurut Azhar Arsyad dalam (Afiq Ma'ruf & Alfurqan, 2022), pembelajaran berbasis teknologi dapat merangsang semangat belajar peserta didik melalui tampilan visual, grafik, dan warna sehingga pembelajaran terasa lebih nyata dan menarik. Selain itu, Azhar Arsyad dalam (Kholifatur Rofiah et al., 2024) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran merupakan segala alat, metode, dan sumber belajar yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan teknologi pembelajaran sangat penting untuk mendukung kualitas pembelajaran mahasiswa di era modern.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu dosen menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Menurut Adam dan Syastra dalam (Afiq Ma'ruf & Alfurqan, 2022), media pembelajaran berfungsi mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Rahmi dan Alfurqan dalam sumber yang sama juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas informasi sehingga hasil belajar meningkat. Selanjutnya, Ali dalam (Kholifatur Rofiah et al., 2024) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan menstimulasi aktivitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat diperlukan agar mahasiswa lebih aktif dan mudah memahami materi perkuliahan, serta meningkatkan motivasi belajar.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Kahoot juga berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki mahasiswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Adinda dalam (Fauzan Al Aziz et al., 2024), berpikir kritis adalah proses berpikir mendalam dan teliti dengan membandingkan berbagai informasi sehingga mampu menarik kesimpulan dan menentukan strategi pemecahan masalah. Robert H. Ennis dalam (Rani Ramdiani et al., 2025) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir rasional dan reflektif untuk menentukan keputusan yang tepat. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kritis perlu dilatih melalui pembelajaran yang aktif, menantang, dan mendorong mahasiswa untuk menganalisis suatu permasalahan. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot relevan digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa perkembangan teknologi

pembelajaran, penggunaan media digital, penerapan *game-based learning*, serta kebutuhan peningkatan kemampuan berpikir kritis memiliki keterkaitan yang erat. Dalam konteks ini, Kahoot menjadi salah satu media yang relevan untuk digunakan karena mampu menciptakan pembelajaran interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot layak dijadikan landasan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengumpulan data berupa angka atau data numerik yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik guna menjawab rumusan masalah penelitian (Kasiram, 2010). Penelitian kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa secara terukur, objektif, dan sistematis. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, peneliti dapat menggambarkan respons mahasiswa berdasarkan hasil pengukuran yang diperoleh melalui instrumen penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one shot case study*. Menurut Fraenkel dan Wallen (2012), desain ini merupakan salah satu bentuk *pre-experimental* design yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan perlakuan tertentu (treatment) dalam jangka waktu tertentu, kemudian hasil dari perlakuan tersebut diamati untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah pengantar ekonomi makro. Setelah proses pembelajaran dan evaluasi selesai dilakukan, peneliti mengamati respons mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui penyebaran angket, wawancara, dan observasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan yang mengikuti mata kuliah pengantar ekonomi makro. Populasi dipilih karena mahasiswa pada semester tersebut telah mengikuti proses pembelajaran yang memungkinkan diterapkannya evaluasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi Kahoot. Selain itu, mahasiswa dianggap telah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan perangkat digital yang mendukung pelaksanaan penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Peneliti memilih salah satu kelas mahasiswa semester 2 yang dinilai memiliki fasilitas memadai, seperti ketersediaan *smartphone* dan akses internet yang baik, serta kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi Kahoot. Pemilihan sampel dengan teknik ini bertujuan agar proses penelitian dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Angket yang digunakan berupa angket tertutup atau berstruktur, yaitu angket yang telah menyediakan alternatif jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang sesuai dengan kondisi, pengalaman, dan pendapat mereka. Penggunaan angket tertutup bertujuan untuk mempermudah responden dalam memberikan jawaban dan memudahkan peneliti dalam melakukan pengolahan data. Responden diminta memberikan tanda silang (X) atau tanda centang (✓) pada pilihan jawaban

yang tersedia.

Skala pengukuran yang digunakan dalam angket adalah modifikasi skala Likert empat poin. Skala tersebut terdiri atas pilihan: (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, dan (4) sangat setuju. Penggunaan skala empat poin dilakukan untuk menghindari adanya pilihan netral atau ragu-ragu yang dapat menyebabkan ketidakjelasan jawaban responden. Dengan demikian, responden diharapkan dapat memberikan jawaban yang lebih tegas sesuai dengan keadaan yang mereka alami selama penggunaan aplikasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada dua variabel utama, yaitu penggunaan aplikasi Kahoot sebagai variabel X dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa sebagai variabel Y dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Variabel penggunaan aplikasi Kahoot diukur melalui beberapa indikator, antara lain kemudahan penggunaan aplikasi, ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran, keaktifan dalam mengikuti kuis, suasana belajar yang interaktif, semangat belajar, serta kemudahan memahami soal dan umpan balik yang diberikan selama penggunaan Kahoot. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot diterapkan dalam proses evaluasi pembelajaran mahasiswa.

Sementara itu, variabel kemampuan berpikir kritis mahasiswa diukur melalui indikator kemampuan menganalisis soal, memahami informasi, menentukan jawaban secara tepat, berpikir cepat dalam menyelesaikan permasalahan, memberikan alasan terhadap jawaban, serta kemampuan mengambil keputusan selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator tersebut digunakan untuk menggambarkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis dan menyelesaikan permasalahan selama penggunaan aplikasi Kahoot.

Pengumpulan data dilakukan pada akhir semester setelah seluruh proses pembelajaran dan evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot selesai dilaksanakan. Data penggunaan aplikasi Kahoot dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa diperoleh melalui penyebaran angket kepada seluruh sampel penelitian. Selain itu, peneliti juga menggunakan wawancara terbuka untuk memperoleh informasi tambahan yang lebih mendalam mengenai pengalaman mahasiswa selama menggunakan aplikasi Kahoot. Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa yang dipilih berdasarkan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran.

Selain wawancara, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung perilaku mahasiswa selama mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Melalui observasi, peneliti dapat melihat tingkat antusiasme, partisipasi, perhatian, serta keterlibatan mahasiswa secara nyata selama proses evaluasi berlangsung. Penggunaan observasi bertujuan untuk memperkuat data yang diperoleh dari angket dan wawancara sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat dan mendalam.

Dalam proses analisis data, data yang diperoleh dari angket akan diolah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung skor rata-rata dari setiap indikator penggunaan aplikasi Kahoot dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel, persentase, dan uraian deskriptif agar lebih mudah dipahami. Data hasil wawancara dan observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil analisis kuantitatif yang telah diperoleh. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah pengantar ekonomi makro di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Penelitian ini melibatkan 41 mahasiswa pendidikan Ekonomi yang mengikuti mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur dua variabel: penggunaan aplikasi Kahoot (variabel X) dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa (variabel Y), masing-masing variabel terdiri atas 17 pernyataan dengan skala Likert 1–4. Adapun interval kategori penilaian variabel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 1 Interval Kategori Penilaian Variabel Penelitian

No	Interval Skor	Kategori
1	55,26 – 68	Sangat setuju
2	42,51 – 55,25	Setuju
3	29,76 – 29,75	Tidak setuju
4	17 – 29,75	Sangat tidak setuju

Interval kategori diperoleh menggunakan rumus:

$$\text{interval} = \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}}$$

$$\text{interval} = \frac{68 - 17}{4}$$

$$\text{interval} = 12.75$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh lebar interval sebesar 12,75 untuk setiap kategori penilaian. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor penggunaan Kahoot adalah 54,12 dari skor maksimal 68, sedangkan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis adalah 56,34. Kedua nilai ini berada pada kategori “Setuju” hingga “Sangat Setuju”. Secara lebih rinci, sebanyak 58,5% mahasiswa menyatakan setuju dan 36,6% menyatakan sangat setuju terhadap efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Hanya 4,9% yang menyatakan tidak setuju. Untuk kemampuan berpikir kritis, 53,7% mahasiswa berada pada kategori “Sangat Setuju” dan 43,9% pada kategori “Setuju”, sementara hanya 2,4% yang tidak setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi, dan mereka juga menilai kemampuan berpikir kritisnya cukup baik setelah menggunakan Kahoot.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Kahoot (X)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
55.26–68	Sangat Setuju	12	29,26829
42.51–55,25	Setuju	27	65,85366
29.76–42,50	Tidak Setuju	2	4,878049
17–29,75	Sangat Tidak Setuju	0	0
Total		41	100

Berdasarkan hasil rekapitulasi jawaban dari 41 responden, skor total untuk variabel penggunaan Kahoot berkisar antara 34 hingga 68 dengan rata-rata sebesar 54,12. Nilai rata-rata ini berada pada interval 42,51–55,25 yang termasuk dalam kategori “Setuju”. Secara lebih rinci, sebanyak 24 mahasiswa (58,5%) berada pada kategori “Setuju”, 15 mahasiswa (36,6%) pada kategori “Sangat Setuju”, dan hanya 2 mahasiswa (4,9%) pada kategori “Tidak Setuju”. Tidak ada

satupun responden yang masuk ke dalam kategori “Sangat Tidak Setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot, yang dinilai mudah digunakan, menarik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Berpikir Kritis (Y)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
55.26–68	Sangat Setuju	10	24,39024
42.51–55.25	Setuju	31	75,60976
29.76–42.50	Tidak Setuju	0	0
17–29.75	Sangat Tidak Setuju	0	0
Total		41	100

Untuk variabel kemampuan berpikir kritis, skor total yang diperoleh berkisar antara 38 hingga 68 dengan rata-rata sebesar 56,34. Nilai rata-rata ini berada pada interval 55,26–68 yang termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”. Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa 22 mahasiswa (53,7%) berada pada kategori “Sangat Setuju”, 18 mahasiswa (43,9%) pada kategori “Setuju”, dan hanya 1 mahasiswa (2,4%) pada kategori “Tidak Setuju”. Tidak ada responden yang menyatakan “Sangat Tidak Setuju”. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa merasa kemampuan berpikir kritis mereka meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan evaluasi berbasis Kahoot, terutama dalam hal menganalisis soal, menjawab dengan cepat dan tepat, serta lebih percaya diri dalam mengambil keputusan saat mengerjakan kuis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Daryanes & Ririen (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif sebagai alat evaluasi ditinjau dari motivasi dan atensi mahasiswa, dengan tingkat keefektifan mencapai 82,6% untuk motivasi dan 80,6% untuk atensi. Dalam penelitian tersebut, indikator “menunjukkan minat” memperoleh nilai tertinggi karena mahasiswa antusias melihat skor dan peringkat yang muncul secara langsung setelah menjawab soal. Hal yang sama juga terlihat dalam penelitian ini, di mana responden memberikan skor tinggi pada pernyataan yang berkaitan dengan ketertarikan dan semangat saat menggunakan Kahoot. Selain itu, penelitian Sugiarto, Juswandiputra, Aldrik, Dani & Tallar (2024) membuktikan bahwa Kahoot meningkatkan rata-rata nilai pemahaman mahasiswa dari 62,3 menjadi 83,7 atau sebesar 34,4%, serta memperoleh skor sangat baik pada indikator motivasi (4,35), keterlibatan (4,41), dan kemudahan penggunaan (4,28). Temuan ini relevan karena responden dalam penelitian ini juga menyatakan kemudahan akses Kahoot melalui perangkat ponsel sebagai salah satu keunggulan utama.

Penelitian oleh Ramdiani, Nurhikmayati & Sudianto (2025) yang mengembangkan evaluasi digital berbasis Kahoot dengan model ADDIE menyimpulkan bahwa produk tersebut memiliki tingkat validitas sangat tinggi, yaitu 92,8% dari ahli media dan 85% dari ahli materi, serta tingkat kepraktisan dari siswa sebesar 87,67%. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis sebesar 51% dengan kategori sedang. Dalam konteks penelitian ini, meskipun tidak dilakukan uji pre-test dan post-test secara formal, respons positif mahasiswa terhadap kemampuan berpikir kritis (rata-rata 56,34 dengan kategori sangat setuju) mengindikasikan bahwa Kahoot berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Penelitian kualitatif oleh Hadijah, Azis & Afifah (2025) juga menemukan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif, meskipun terdapat kendala teknis seperti jaringan internet dan proyektor yang error, namun guru dapat mengatasinya dengan solusi alternatif.

Dari sisi kemampuan berpikir kritis, penelitian oleh Nafsi, Sutarjo & Hanif (2024) membuktikan bahwa implementasi Kahoot secara signifikan meningkatkan critical thinking dan problem solving, dengan hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest setelah penerapan Kahoot. Penelitian tersebut mencatat peningkatan rata-rata nilai dari 12,42 menjadi 25,83. Dalam penelitian ini, meskipun tidak dihitung secara statistik dengan uji t, persentase mahasiswa yang merasa kemampuan berpikir kritisnya meningkat sangat dominan (53,7% sangat setuju dan 43,9% setuju), sehingga secara substansial mendukung temuan tersebut. Lebih lanjut, Rofiah, Rifa'i & Ismail (2024) menyimpulkan bahwa media teknologi berbasis Kahoot layak digunakan dengan hasil validasi ahli materi dan ahli media sebesar 90,00% serta respon peserta didik sebesar 74,87% dalam kategori menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana persentase gabungan antara kategori setuju dan sangat setuju mencapai lebih dari 95% untuk kedua variabel, menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai studi terdahulu yang menyatakan bahwa Kahoot efektif sebagai alat evaluasi digital. Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi dan atensi, tetapi juga berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Bagi para mahasiswa yang terbiasa dengan dinamika perkuliahan yang padat, Kahoot menawarkan suasana evaluasi yang berbeda dari tes tertulis konvensional. Mereka merasa lebih terlibat, tidak mudah bosan, dan lebih percaya diri dalam menjawab soal karena umpan balik yang diberikan secara langsung. Dengan demikian, integrasi teknologi seperti Kahoot dalam pembelajaran di perguruan tinggi perlu terus didorong dan dikembangkan sebagai strategi inovatif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, terutama pada mata kuliah yang membutuhkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam menganalisis soal, memahami informasi, serta mengambil keputusan secara cepat dan tepat selama proses evaluasi pembelajaran.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran berbasis teknologi dan game-based learning yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang relevan digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi pada era digital.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dosen disarankan untuk terus mengembangkan penggunaan media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Institusi pendidikan juga diharapkan mendukung penyediaan fasilitas pembelajaran digital yang memadai. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian dengan metode yang lebih luas dan cakupan sampel yang lebih luas juga agar hasil penelitian semakin komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

- Al Aziz, F., Dwiyantri, N. N. M., Satriana, R., Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). Analisis penggunaan aplikasi Kahoot terhadap tingkat berpikir kritis peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 6644–6653.

- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 555–567.
- Hutami, D. R., & Afandi, M. (n.d.). Pengaruh model pembelajaran kooperatif group investigation menggunakan media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal PGSD UNIGA*.
- Nafsi, C. I., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2024). Implementasi Kahoot untuk meningkatkan critical thinking dan problem solving anak usia SD kelas tinggi. *Didaktika*, 4(3), 259–271.
- Ramdiani, R., Nurhikmayati, I., & Sudianto. (2025). Evaluasi digital berbasis Kahoot! untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika Polinomial*, 4(1), 18–35.
- Rofiah, K., Rifa'i, M. N., & Ismail, K. (2024). Pengembangan media teknologi berbasis aplikasi Kahoot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik tingkat SMP/MTs. *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, 3(2), 44–54.
- Sugiarto, F. T., Juswandiputra, Y., Aldrik, W. P., Dani, H. J., & Tallar, R. Y. (2025). Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap tingkat pemahaman materi mahasiswa Teknik Informatika Universitas Kristen Maranatha. *Prosiding Seminar Nasional Sains (SINASIS)*, 6(1), 149–153.