



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 2, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/03/2025
 Reviewed : 02/04/2025
 Accepted : 04/04/2025
 Published : 17/04/2025

Risma Handayani¹
 Muhajirin L²

PEMAHAMAN MAHASISWA TERHADAP EFEKTIVITAS *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATA KULIAH STRATEGI PEMBELAJARAN

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman mahasiswa terhadap efektivitas penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran. *Kahoot*, sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi, menawarkan pengalaman interaktif dan menarik yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini di STAI Al-Gazali Soppeng. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki pemahaman yang baik terhadap manfaat *Kahoot*, seperti kemudahan dalam memahami materi, peningkatan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Namun, terdapat beberapa kendala yang diidentifikasi, seperti kebutuhan akan koneksi internet yang stabil dan keterbatasan waktu dalam pelaksanaan kuis. Temuan ini menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi media yang efektif dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman mahasiswa terhadap materi kuliah. Penelitian ini merekomendasikan integrasi *Kahoot* secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, dengan memperhatikan kesiapan infrastruktur teknologi dan pengelolaan waktu yang optimal, untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Kata Kunci: *Kahoot*, Mahasiswa, Strategi Pembelajaran

Abstract

This study aims to analyze students' understanding of the effectiveness of using Kahoot as a learning media in the Learning Strategy course. Kahoot, as one of the technology-based learning media, offers an interactive and engaging experience that is expected to increase student participation, motivation, and understanding. The research method used is descriptive qualitative, with data collection through observation, interviews, and questionnaires distributed to students who take this course at STAI Al-Gazali Soppeng. The results showed that the majority of students had a good understanding of the benefits of Kahoot, such as ease in understanding the material, increased active involvement in learning, and the creation of a pleasant learning atmosphere. However, there were some obstacles identified, such as the need for a stable internet connection and limited time in conducting quizzes. The findings show that Kahoot can be an effective medium in the learning process, especially in increasing students' enthusiasm and understanding of the course material. This study recommends the continuous integration of Kahoot in the learning process, taking into account the readiness of technological infrastructure and optimal time management, to support the achievement of maximum learning objectives.

Keywords: *Kahoot*, Student, Learning Strategy

PENDAHULUAN

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis *game* yang semakin populer di kalangan pendidik. Penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis

^{1,2)} STAI Al-Gazali Soppeng

email: rismandayani@staialgalisoppeng.ac.id¹, muhajirinl@staialgalisoppeng.ac.id²

persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Kahoot* dalam evaluasi pembelajaran pada mata kuliah Strategi Pembelajaran. Teknologi permainan online atau digital dalam proses pembelajaran lebih relevan karena salah satu manfaat dari permainan digital adalah merangsang pembelajaran (Yhadi Firdiansyah dan Heni Purwa Pamungkas. 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak nyata adalah integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mempermudah akses informasi. Penggunaan berbagai aplikasi dan platform digital, seperti *Kahoot*, menjadi salah satu inovasi dalam proses belajar mengajar. Menurut Reeve (2012), keterlibatan mengacu pada sejauh mana peserta didik menunjukkan partisipasi dinamis, perhatian, antusiasme ketika dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, yang dapat berkontribusi pada kinerja pembelajaran yang memuaskan. *Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan dosen dan mahasiswa terlibat secara interaktif dalam evaluasi dan penyampaian materi. Inovasi Platform *Kahoot* ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Kurnia Dewi, 2018). Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif melalui kuis berbasis pilihan ganda, survei, dan diskusi (Goehle, 2013).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Teknologi kini berperan penting dalam mendukung proses pendidikan, baik di dalam kelas maupun secara daring, melalui berbagai media interaktif. Salah satu inovasi teknologi yang semakin banyak digunakan adalah platform pembelajaran berbasis permainan, seperti *Kahoot*. *Kahoot* memungkinkan dosen dan mahasiswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis, dengan menyajikan materi atau evaluasi dalam bentuk kuis interaktif. *Kahoot* diharapkan mampu memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Di tengah transformasi digital ini, pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran semakin populer, terutama pada mata kuliah yang memerlukan pemahaman mendalam tentang strategi pembelajaran. Konsep ini didukung oleh Dornyei dan Ushioda (2011) yang menemukan bahwa motivasi berkaitan erat dengan partisipasi. Mata kuliah Strategi Pembelajaran mengajarkan mahasiswa untuk memahami dan mengimplementasikan berbagai metode serta pendekatan pengajaran yang efektif di kelas. Dalam konteks ini, *Kahoot* dianggap sebagai media yang dapat mendukung pembelajaran interaktif dan kolaboratif. Namun, penting untuk memahami bagaimana mahasiswa merespons penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran, terutama terkait efektivitasnya dalam membantu mereka memahami konsep-konsep strategi pembelajaran.

Adaptasi penggunaan teknologi perguruan tinggi pada revolusi industri membuat proses pembelajaran terseret dalam proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Peran dari pengajar dibutuhkan dalam menciptakan sebuah inovasi, ide atau gagasan untuk memanfaatkan teknologi yang ada dan dituangkan dalam pembelajaran (Steve limin dan Hana Wulandari Mona.2022).

Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran sangat relevan dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran, yang merupakan salah satu mata kuliah kunci dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam. Mata kuliah ini berfokus pada teori, metode, dan penerapan berbagai strategi pengajaran yang efektif di kelas. Mahasiswa diajarkan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi strategi pengajaran berdasarkan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Untuk itu, media pembelajaran perlu didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan (Rahmatullah dkk., 2020). Di dalam mata kuliah ini, mahasiswa tidak hanya mempelajari teori pembelajaran, tetapi juga berlatih mengembangkan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, penggunaan media yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif dan pengujian pemahaman mahasiswa, seperti *Kahoot*, dianggap sangat cocok.

Namun, pemanfaatan teknologi seperti *Kahoot* dalam pembelajaran tetap memerlukan

kajian mendalam mengenai efektivitasnya. Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot menjadi faktor penting untuk menentukan apakah media ini benar-benar dapat mendukung tujuan pembelajaran yang diharapkan, terutama dalam konteks pembelajaran strategi. Inovasi dan kreativitas pada media pembelajaran sangat diperlukan terutama saat mengajar agar dapat mengurangi tingkat kejenuhan dari para mahasiswa dan terciptanya kreativitas yang baru (Binglimas, K. A, 2009). Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan berbagai strategi pembelajaran, termasuk penggunaan media interaktif seperti *Kahoot*.

Penelitian ini menawarkan pemahaman yang mendalam mengenai persepsi mahasiswa terhadap efektivitas *Kahoot* sebagai media pembelajaran khusus dalam konteks mata kuliah Strategi Pembelajaran. Meskipun *Kahoot* telah digunakan secara luas di berbagai mata kuliah, penelitian yang berfokus pada efektivitasnya dalam mata kuliah yang menekankan strategi pembelajaran masih terbatas. Artikel ini berusaha menjawab kebutuhan akan studi empiris mengenai bagaimana *Kahoot* dapat memfasilitasi pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar mahasiswa, serta tantangan apa saja yang mungkin dihadapi dalam penerapannya di kelas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada literatur mengenai inovasi teknologi pendidikan di tingkat perguruan tinggi dan relevansinya dalam Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi mahasiswa terhadap efektivitas *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fokus utama penelitian ini adalah menggali sejauh mana *Kahoot* mampu mendukung pemahaman konsep strategi pembelajaran di kalangan mahasiswa dan bagaimana penggunaannya dapat memengaruhi keterlibatan serta motivasi mereka selama proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi mahasiswa dalam menggunakan *Kahoot*, sehingga dapat memberikan rekomendasi untuk optimalisasi penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh wawasan yang bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap efektivitas *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam Mata Kuliah Strategi Pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) STAI Al-Gazali Soppeng. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk memahami persepsi, pengalaman, dan pandangan mahasiswa terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai alat bantu pembelajaran. Desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi dalam konteks penggunaan *Kahoot*, serta untuk menggali informasi yang lebih mendalam tentang dampaknya terhadap proses pembelajaran. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang mengikuti mata kuliah Strategi Pembelajaran dan telah berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan *Kahoot*. Pemilihan partisipan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih mahasiswa yang memenuhi kriteria tertentu, yakni mereka yang telah menggunakan *Kahoot* dalam proses pembelajaran dan bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian. Teknik *purposive sampling* ini dipilih untuk mendapatkan partisipan yang dapat memberikan informasi yang relevan dan mendalam mengenai penggunaan *Kahoot* dalam konteks pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui dua metode, yaitu wawancara semi-terstruktur dan observasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan 15 mahasiswa untuk menggali persepsi mereka terhadap penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran. Pertanyaan wawancara disusun untuk mengeksplorasi pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *Kahoot*, serta untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara tatap muka atau daring dengan durasi sekitar 20-30 menit per partisipan. Observasi dilakukan di kelas saat *Kahoot* digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Peneliti mengamati interaksi mahasiswa dengan aplikasi *Kahoot*, termasuk

partisipasi mereka dalam kuis, serta dinamika kelas secara keseluruhan, seperti antusiasme dan keterlibatan mahasiswa.

Analisis data dilakukan menggunakan metode analisis tematik. Tahapannya meliputi transkripsi wawancara, pembacaan data, pengidentifikasian tema, pengelompokan data berdasarkan tema-tema utama, dan penarikan Kesimpulan (Sugiono. 2015). Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan member *checking* untuk memastikan validitas temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Mahasiswa terhadap Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan 15 mahasiswa, secara umum persepsi mereka terhadap penggunaan Kahoot dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran sangat positif. Mayoritas partisipan mengungkapkan bahwa Kahoot memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode evaluasi konvensional. Mahasiswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan karena sifat kompetitif dan menyenangkan dari Kahoot.

Beberapa mahasiswa menyatakan bahwa Kahoot membantu meningkatkan perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan. Misalnya, seorang partisipan menyebutkan: *"Dengan Kahoot, saya merasa tertantang untuk mempelajari materi lebih dalam karena saya ingin mendapatkan skor yang baik. Selain itu, rasanya lebih seru karena bersaing dengan teman-teman."* Pernyataan ini menunjukkan bahwa unsur gamifikasi dalam Kahoot dapat mendorong motivasi belajar mahasiswa. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan dalam pembelajaran (Wichadee & Pattanapichet, 2018).

Selain itu, Kahoot dinilai mampu memberikan umpan balik langsung kepada mahasiswa melalui hasil kuis yang segera ditampilkan setelah setiap soal. Hal ini membantu mahasiswa untuk memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman terhadap materi. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu mahasiswa: *"Saat saya menjawab salah, saya langsung tahu mana yang salah, dan itu membuat saya bisa lebih cepat memahami bagian yang kurang saya kuasai."* Umpan balik instan ini sangat penting dalam meningkatkan pembelajaran karena memungkinkan perbaikan pemahaman secara langsung dan cepat.

Peningkatan Interaktivitas dan Keterlibatan Mahasiswa

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah peningkatan interaktivitas dan keterlibatan mahasiswa selama penggunaan Kahoot. Media Kahoot menjadikan kegiatan asesmen atau kuis lebih menarik bagi mahasiswa (Omar, 2017). Mahasiswa yang pada umumnya pasif dalam sesi kuliah tatap muka menjadi lebih aktif saat Kahoot digunakan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muhridza, et.al, 2018) yang menyatakan bahwa Kahoot ditemukan memotivasi siswa untuk lebih perhatian dan menjadi lebih terlibat dalam partisipasi kelas. Mereka lebih berani dalam menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi setelah setiap sesi kuis. Hal serupa dikatakan oleh Helen E. Owen dan Sherlock A. Licorish (2020) bahwa Kahoot meningkatkan perhatian dan fokus, interaksi dan keterlibatan, kesenangan dan kenikmatan, serta meningkatkan evaluasi pengetahuan dan pembelajaran serta retensi (atau mengingat) untuk mahasiswa. Interaktivitas ini muncul dari rasa antusias dan keseruan yang diciptakan oleh Kahoot, terutama melalui fitur kompetisi dan *leaderboard*.

Beberapa partisipan menyebutkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran dengan Kahoot karena format kuisnya yang berbeda dari evaluasi tradisional. Salah satu partisipan mengungkapkan: *"Kalau biasanya hanya mendengarkan dosen menjelaskan, rasanya membosankan. Tapi dengan Kahoot, saya lebih semangat karena merasa ikut terlibat langsung dan tidak sekadar pasif."* Peningkatan keterlibatan ini juga berpengaruh pada pemahaman materi yang lebih baik, karena mahasiswa cenderung lebih memperhatikan materi saat mereka merasa tertantang untuk menjawab kuis dengan benar.

Selain interaktivitas dalam kelas, Kahoot juga mampu meningkatkan kolaborasi antara mahasiswa. Meskipun Kahoot merupakan *platform* yang berbasis kompetisi, beberapa mahasiswa menyebutkan bahwa mereka sering berdiskusi dengan teman-teman mereka setelah sesi kuis untuk membahas jawaban yang benar dan mengklarifikasi kesalahan. Diskusi ini

menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat mendorong kolaborasi dalam pembelajaran, meskipun fokus utamanya adalah evaluasi individual.

Efektivitas dalam Memahami Materi

Mahasiswa juga memberikan respons positif terkait efektivitas *Kahoot* dalam membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran. Partisipan merasa bahwa *Kahoot* tidak hanya membantu mereka dalam mengingat fakta-fakta, tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam. Salah satu mahasiswa menyatakan: "*Dengan Kahoot, saya jadi lebih mudah memahami konsep strategi pembelajaran, karena saat salah menjawab, dosen menjelaskan lagi, dan itu langsung membuat saya paham.*" Hal ini menunjukkan bahwa *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam memperkuat pemahaman konsep-konsep penting. *Kahoot* juga menjadi media yang efektif dari segi waktu, karena proses perhitungan nilai dilakukan secara otomatis tanpa perlu menghitung ulang. Lebih lanjut, *Kahoot* juga dapat membantu memperkuat pemahaman mahasiswa terkait materi yang dipelajari (Sabandar dkk, 2018).

Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini juga menyoroti bahwa *Kahoot* membantu mereka mempersiapkan diri dengan lebih baik sebelum sesi kuis. Karena *Kahoot* memberikan umpan balik langsung dan menunjukkan skor secara *real-time*, mahasiswa merasa terdorong untuk mempelajari materi lebih serius sebelum kuis dimulai. Salah satu mahasiswa mengungkapkan: "*Saya jadi lebih rajin belajar sebelum kuliah, karena tahu akan ada Kahoot dan saya tidak ingin dapat skor rendah.*" Motivasi ini mendorong mahasiswa untuk lebih siap dan mendalami materi pembelajaran secara mandiri. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Lin dkk, 2018) yang mengatakan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan gairah atau motivasi belajar dan motivasi belajar mahasiswa.

Kendala Penggunaan Kahoot

Meskipun mayoritas persepsi mahasiswa terhadap *Kahoot* positif, beberapa kendala teknis juga diidentifikasi dalam penelitian ini. Kendala utama yang dihadapi mahasiswa adalah keterbatasan akses internet yang stabil, terutama bagi mereka yang menggunakan jaringan pribadi. Salah satu mahasiswa menyebutkan: "*Kadang sinyal internet tidak stabil, jadi saya ketinggalan beberapa pertanyaan atau kesulitan menjawab tepat waktu.*" Kendala ini dapat mempengaruhi akurasi dan keterlibatan mahasiswa selama sesi kuis, yang pada akhirnya dapat memengaruhi persepsi mereka terhadap efektivitas *Kahoot*. Temuan ini mendukung hasil penelitian dari (Nguyen dan Yukawa, 2019) yang menyatakan bahwa keberagaman tingkat koneksi internet menjadi salah satu kelemahan dari penggunaan *Kahoot*.

Selain itu, beberapa mahasiswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Kahoot* berulang-ulang dalam setiap sesi perkuliahan dapat menimbulkan kejenuhan. Meskipun *Kahoot* dinilai menarik dan interaktif, beberapa mahasiswa menyatakan bahwa jika terlalu sering digunakan, *Kahoot* dapat kehilangan daya tariknya. Seorang mahasiswa menyatakan: "*Pada awalnya sangat menarik, tapi kalau setiap minggu ada Kahoot, lama-lama bosan juga.*" Oleh karena itu, penting bagi dosen untuk mempertimbangkan frekuensi penggunaan *Kahoot* agar tidak menimbulkan kejenuhan pada mahasiswa.

Implikasi Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Strategi Pembelajaran

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi penggunaan *Kahoot* dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran. Penggunaan *Kahoot* tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa, tetapi juga dapat membantu memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep strategi pembelajaran. Dalam konteks mata kuliah ini, di mana mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan dan menerapkan berbagai strategi pengajaran yang efektif, *Kahoot* dapat berfungsi sebagai alat evaluasi formatif yang membantu mahasiswa menguji pemahaman mereka terhadap berbagai metode dan pendekatan pembelajaran.

Namun, untuk memaksimalkan efektivitasnya, penggunaan *Kahoot* harus diseimbangkan dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi kelompok, presentasi, dan studi kasus, agar mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam. *Kahoot* sendiri merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang menggunakan jaringan internet untuk setiap pertanyaan yang dikemas dalam bentuk kuis- kuis yang menarik (Ramadhan, 2019:89). Selain

itu, dosen perlu memastikan bahwa akses internet yang memadai tersedia untuk seluruh mahasiswa guna menghindari kendala teknis yang dapat menghambat keterlibatan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua STAI Al-Gazali Soppeng yang telah memberikan dukungan fasilitas dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Strategi Pembelajaran dan berpartisipasi sebagai responden, memberikan data dan pandangan yang sangat berarti dalam mendukung penelitian ini. Penghargaan disampaikan kepada rekan-rekan sejawat atas masukan dan diskusi yang konstruktif selama proses penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam lingkungan pendidikan tinggi.

SIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil menganalisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap *Kahoot*, yang dianggap mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Elemen interaktif dan gamifikasi yang ditawarkan oleh *Kahoot* menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, sehingga mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan *Kahoot* memberikan umpan balik instan yang membantu mahasiswa dalam memperbaiki pemahaman mereka mengenai konsep-konsep yang diajarkan. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, seperti masalah akses internet yang tidak stabil dan potensi kejenuhan jika *Kahoot* digunakan terlalu sering. Oleh karena itu, penting bagi dosen untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini agar penggunaan *Kahoot* tetap efektif dan tidak mengurangi minat mahasiswa terhadap pembelajaran.

Secara keseluruhan, *Kahoot* dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran interaktif di pendidikan tinggi, terutama dalam mata kuliah yang memerlukan pemahaman strategis seperti Strategi Pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan agar dosen mengintegrasikan *Kahoot* secara seimbang dengan metode pembelajaran lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Binglimas, K. A. (2009). Barriers to the succesfull Integration of ICT in teaching and Learning environment: A review of literature. *Eurasia journal of Mathematics, science and technology education*, 5.
- Dewi, KC. 2018. Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X. Diunduh dari [http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi%20Cahaya%20Kurnia.pdf)
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2011). *Teaching and Researching Motivation* (2nd ed.). Harlow: Pearson Education.
- Firdiansyah Yhadi, Heni Purwa Pamungkas. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *Jekpend: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 4(1), 1-7.
- Goehle, G. (2013). Gamification and webbased homework. *PRIMUS: Problems, Resources, and Issues in Mathematics Undergraduate Studies*, 23(3), 234-246.
- Lin, Debbita Tan Ai, et. all. (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journal Social Sciences & Humanities* 26(1), 565-582
- Muhridza, Nur Hazwani Mohd, et. al. (2018). Using Game-Based Technology, KAHOOT! For Classroom Engagement. *LSP International Journal*, 5(2), 37-48
- Nguyen, Thuy Thi Thanh & Yukawa Takashi. (2019). Kahoot with Smartphones in Testing and Asessment of Language Teaching and Learning, the Need of Training on Mobile Devices for

- Vietnamese Teachers and Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(4), 286-296
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books, 1(1), 3–4
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Ramadhan, Rossa. (2019). Delapan jam Pintar membuat kuis Berbasis ICT bagi Guru. *Uwais Inspirasi Indoensia*.
- Reeve, J. (2012). A self-determination theory perspective on student engagement. In S. L. Christenson, A. L. Reschly, & C. Wylie (Eds.), *Handbook of Research on Student Engagement* (pp. 149-172). New York: Springer.
- Sabandar, Grace Nathania Clara, et.al. (2018). Kahoot: Bring the Fun Into the Classroom!. *Indonesian Journal of Informaticss Education*. 2(2), 127-134
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Steve limin, Hana Wulandari Mona. (2022). Strategi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Pada Mata Kuliah PAK Anak. *MAGENANG: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, Vol 3 (2), 1-14. DOI: 10.51667/mjtpk. v3i2.808
- Omar, Nurul Nisa. (2017). The Effectiveness of Kahoot Application Towards Students' Good Feedback Practice. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3(2), 2551-2562
- Owen E Helen dan Sherlock A. Licorish. (2020). Game-Based Student Response System: The Effectiveness of Kahoot! On Junior and Senior Information Science Students' Learning. *Journal of Information Tecnology Educatin Research*, Vol 19, <https://doi.org/10.28945/4608>