

Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran yang Interaktif

[Analysis of Student Satisfaction with the Use of Kahoot as an Interactive Learning Evaluation Media]

Tina^{1)*}, Annisa Dewita Putri²⁾

Universitas Palangka Raya

ttin74440@gmail.com (corresponding)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UPR angkatan 2025 yang mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Mahasiswa merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan karena evaluasi dikemas dalam bentuk permainan interaktif yang menampilkan skor dan peringkat secara langsung. Selain itu, Kahoot juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan komunikatif. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet, durasi pengerjaan soal, serta sistem penilaian yang lebih menekankan kecepatan menjawab. Secara keseluruhan, penggunaan Kahoot dinilai efektif sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan mampu memberikan kepuasan positif bagi mahasiswa.

Kata kunci: *Kepuasan Mahasiswa; Evaluasi Pembelajaran Interaktif; Kahoot*

ABSTRACT

This study aims to analyze student satisfaction with the use of the Kahoot! application as an interactive learning evaluation medium. The study used a qualitative method with a descriptive approach. The subjects were students of the Economics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, UPR, class of 2025, who participated in learning evaluation activities using Kahoot. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and documentation. The results showed that the use of Kahoot was able to increase student enthusiasm, motivation, and involvement in the learning evaluation process. Students felt more interested and less bored because the evaluation was packaged in the form of an interactive game that displayed scores and rankings directly. In addition, Kahoot also helped create a more active, enjoyable, and communicative learning atmosphere. However, there were several obstacles such as limited internet connection, duration of work on questions, and a scoring system that emphasized speed of answering. Overall, the use of Kahoot was considered effective as an interactive learning evaluation medium and was able to provide positive satisfaction for students.

Keywords: *Student Satisfaction; Interactive Learning Evaluation; Kahoot*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang berlangsung dengan sangat cepat telah memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan tersebut mendorong pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan (Luluk Baikuna et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya pada tahap evaluasi, memiliki peran penting dalam membantu pendidik mengukur serta menilai tingkat pemahaman peserta didik secara lebih efektif, efisien, dan sistematis (Febriani et al., 2024)..

Perkembangan teknologi telah menyebabkan penggunaan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran semakin berkurang. Hal tersebut disebabkan karena teknologi mampu menghadirkan berbagai bentuk permainan digital yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik serta gaya hidup peserta didik saat ini. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan berbasis digital dalam proses pembelajaran dinilai lebih relevan. Salah satu keunggulan permainan digital adalah kemampuannya dalam merangsang minat dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan menyenangkan sehingga mendukung terwujudnya generasi yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan (Rahmatullah, Inanna, Rakib, et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang dan telah menjadi salah satu kecenderungan dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi Kahoot (Octafany, 2022). Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis internet yang menyediakan berbagai fitur kuis interaktif sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan pembelajaran, seperti latihan soal, penguatan atau pengayaan materi, serta pelaksanaan pretest maupun posttest. Selain itu, Kahoot dapat diakses dengan mudah melalui perangkat telepon pintar, sehingga guru dan peserta didik memiliki fleksibilitas untuk menggunakannya kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan pembelajaran (Sakdah, 2022).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami dan menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik, baik pada saat kegiatan belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi sekaligus meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin banyak digunakan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran, pendidik perlu melaksanakan kegiatan evaluasi. Evaluasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti kuis, presentasi individu maupun kelompok, serta tes tertulis. Salah satu media evaluasi yang kini banyak dimanfaatkan adalah Kahoot. Melalui platform ini, pendidik dapat menyusun soal, khususnya dalam bentuk pilihan ganda, kemudian membagikannya kepada peserta didik melalui jaringan internet. Peserta didik dapat mengakses dan menjawab soal menggunakan telepon pintar maupun laptop yang terhubung ke aplikasi Kahoot. Setelah kuis selesai, hasil evaluasi beserta peringkat peserta akan ditampilkan secara langsung sehingga proses penilaian menjadi lebih cepat, transparan, dan menarik. Dalam penggunaannya, Kahoot menyediakan dua pilihan mode permainan, yaitu mode klasik (classic mode) dan mode tim (team mode), yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran.

Aplikasi ini menyediakan beragam fitur, seperti kuis pilihan ganda yang dapat dirancang oleh guru atau pendidik, dan diakses oleh peserta didik melalui perangkat computer maupun telepon genggam. Selain berfungsi sebagai alat evaluasi formatif, Kahoot juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena menggabungkan unsur tantangan dan kompetisi yang sehat antar peserta (Nada, 2020).

Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan Kahoot! mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Selain itu, media ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas

kuis yang bersifat kompetitif, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan teman sekelas sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang sedang maupun telah dipelajari.. Penggunaan Kahoot dalam proses belajar mengajar dinilai mampu menghidupkan kembali antusiasme peserta didik terhadap pelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan. Salah satu keunggulan utama Kahoot terletak pada kemampuannya menyajikan kegiatan evaluasi dalam bentuk permainan yang bersifat interaktif dan kompetitif. Penyajian evaluasi dengan konsep tersebut mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga peserta didik lebih fokus dan antusias dalam mengikuti proses evaluasi (Kusjuniati, 2020). Selain itu, Kahoot menyediakan umpan balik secara langsung setelah peserta didik menjawab setiap soal, sehingga mereka dapat mengetahui dan memahami kesalahan yang dilakukan. Bagi pendidik, fitur ini juga mempermudah proses pemantauan hasil evaluasi karena data dapat diakses secara real-time (Bara et al., 2023). Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Hasanah et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini berfokus pada pengalaman, tanggapan, dan pendapat mahasiswa selama mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UPR, dilaksanakan pada saat kegiatan praktik mengajar berlangsung. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama proses pembelajaran dan evaluasi menggunakan media Kahoot.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Angkatan 2025 yang mengikuti kegiatan pembelajaran dan evaluasi menggunakan Kahoot. Subjek dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan observasi secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat antusiasme, keaktifan, serta respons mahasiswa saat menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Penelitian ini mengumpulkan data dengan kuesioner untuk memperoleh tanggapan dan pendapat mahasiswa mengenai penggunaan Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran. Pertanyaan pada kuesioner bersifat deskriptif sehingga mahasiswa dapat menyampaikan pengalaman dan pendapat mereka secara lebih bebas. Dokumentasi juga dibutuhkan untuk mengambil foto selama kegiatan pembelajaran, penggunaan Kahoot di kelas, serta proses pengisian kuesioner. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, lembar kuesioner, dan dokumentasi kegiatan. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas mahasiswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, kuesioner, dan dokumentasi kemudian dikumpulkan, dipahami, dan

dijelaskan secara deskriptif. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan mengenai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Kahoot

Penerapan Kahoot sebagai salah satu bentuk gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, sekaligus memberikan tantangan bagi peserta didik (Srimuliyani, 2023). Secara rata-rata, mahasiswa setuju bahwa Kahoot! adalah alternatif media evaluasi yang sangat baik untuk diterapkan. Untuk hasil maksimal, platform ini disarankan digunakan sebagai selingan kuis interaktif yang tidak dijadikan satu-satunya instrumen penilaian utama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan kepuasan mahasiswa. Hal ini terlihat dari mayoritas mahasiswa yang memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot selama proses evaluasi berlangsung. Fitur permainan, skor, dan peringkat pada Kahoot membuat mahasiswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Suasana kelas juga menjadi lebih interaktif dibandingkan evaluasi pembelajaran secara biasa.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, diperoleh hasil bahwa mayoritas responden menyatakan setuju terhadap penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Kahoot diterima dengan baik oleh mahasiswa karena dinilai mampu mendukung pelaksanaan evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam pembelajaran, dan menjadi media evaluasi pembelajaran yang sangat interaktif, platform berbasis permainan ini dinilai mampu menghilangkan kebosanan, meningkatkan motivasi, dan melatih kecepatan berpikir, meskipun kendala koneksi internet dan durasi kuis sering menjadi tantangan utama.

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi serta semangat kompetitif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Risma Handayani (2025), pemanfaatan Kahoot mampu mendorong peningkatan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran, serta membantu mereka memahami konsep materi dengan lebih baik melalui proses pengulangan yang dikemas secara menarik dan menyenangkan. Penggunaan fitur permainan, tampilan warna yang menarik, serta adanya skor dan peringkat secara langsung membuat mahasiswa lebih antusias dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga merasa lebih nyaman dan tidak mudah bosan saat mengerjakan soal melalui Kahoot.

Mahasiswa menyampaikan bahwa evaluasi menggunakan Kahoot membantu mereka lebih fokus dalam menjawab pertanyaan karena suasana pembelajaran terasa lebih santai namun tetap kompetitif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu memberikan kepuasan kepada mahasiswa selama proses evaluasi pembelajaran berlangsung.

Interaktivitas Pembelajaran Menggunakan Kahoot

Kahoot adalah platform gamifikasi pembelajaran yang mengubah kuis dan materi menjadi permainan interaktif. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti Kahoot, mampu mempermudah akses terhadap materi pembelajaran sehingga informasi dapat diperoleh secara lebih cepat, praktis, dan efisien oleh peserta didik (Wibowo, 2023). Ini mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi siswa melalui format kompetisi berbasis skor, dan memungkinkan penilaian formatif yang menyenangkan di dalam kelas. Penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Adanya sistem kuis secara langsung membuat mahasiswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi, tetapi juga ikut berinteraksi melalui kegiatan evaluasi berbasis permainan. Selain itu, tampilan skor dan peringkat yang muncul secara langsung mampu meningkatkan semangat mahasiswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Membangun interaktivitas dalam pembelajaran menggunakan Kahoot melibatkan beberapa aspek penting berikut:

1. Fitur Utama Pembelajaran
 - a. Mode Presentasi Langsung (*Teach*): Pendidik memandu pertanyaan di layar utama (proyektor/meet), sementara mahasiswa menjawab menggunakan gawai mereka dengan memilih warna/symbol yang cocok.
 - b. Beragam Tipe Soal: Mendukung format pilihan ganda, benar/salah, tebak teka-teki, slide materi pembelajaran, hingga *polling*.
2. Keunggulan untuk Interaktivitas
 - a. Umpan Balik Instan: Guru dapat segera melihat statistik jawaban siswa setelah satu soal selesai dibahas, membantu guru mengidentifikasi materi yang perlu diulang.
 - b. Papan Peringkat (*Scoreboard*): Menampilkan tiga pemain teratas setelah setiap soal, memicu semangat kompetitif yang sehat di antara siswa.
 - c. Pembelajaran Terpadu: Anda bisa menggabungkan materi (slide) dan asesmen (kuis) dalam satu modul terstruktur menggunakan fitur *Course*.
3. Langkah Praktis Penggunaan
 - a. Pembuatan Akun: Daftar atau masuk melalui situs resmi Kahoot.
 - b. Rancang Kuis: Pilih "Create", tambahkan pertanyaan, masukkan opsi jawaban, atur durasi waktu, dan pilih jawaban yang benar.
 - c. Mulai Bermain: Bagikan Game PIN agar siswa dapat bergabung melalui peramban web di Kahoot.it atau aplikasi seluler.
 - d. Analisis Data: Unduh laporan hasil (Reports) untuk mengevaluasi pemahaman kelas secara keseluruhan.

Dengan visual yang menarik dan pendekatan berbasis permainan, Kahoot menghilangkan kebosanan dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada mahasiswa. Interaktivitas pembelajaran juga terlihat dari meningkatnya komunikasi dan respons mahasiswa selama kegiatan berlangsung. Mahasiswa terlihat lebih antusias dan bersemangat dibandingkan saat menggunakan metode evaluasi konvensional. Dengan demikian, penggunaan Kahoot dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif.

Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan evaluasi pembelajaran, diperoleh temuan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot menunjukkan dampak positif terhadap proses evaluasi yang berlangsung menunjukkan berbagai keunggulan atau kelebihan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena proses evaluasi dikemas dalam bentuk kuis berbasis permainan. Kondisi tersebut mendorong meningkatnya antusiasme, minat, dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Mahasiswa terlihat lebih aktif dan bersemangat selama proses evaluasi berlangsung dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional yang cenderung monoton.

Selain itu, Kahoot menyediakan umpan balik secara langsung (*real-time*) terhadap jawaban yang diberikan oleh mahasiswa. Fitur tersebut membantu pendidik dalam mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui hasil evaluasi yang ditampilkan secara otomatis, dosen dapat dengan cepat mengidentifikasi materi yang telah dipahami dengan baik maupun bagian materi yang masih memerlukan penjelasan atau penguatan lebih lanjut. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Penggunaan Kahoot juga memberikan dampak positif terhadap tingkat keterlibatan mahasiswa selama kegiatan evaluasi berlangsung. Mahasiswa tampak lebih fokus dalam memperhatikan soal yang diberikan serta lebih aktif dalam menjawab pertanyaan. Adanya sistem skor dan peringkat secara langsung turut meningkatkan partisipasi mahasiswa karena mereka terdorong untuk memperoleh hasil terbaik. Situasi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif, kompetitif, dan interaktif.

Dari aspek penggunaan teknologi, Kahoot dinilai cukup praktis dan mudah diakses. Aplikasi ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat elektronik seperti telepon pintar, tablet, maupun laptop tanpa memerlukan proses instalasi yang rumit. Kemudahan akses tersebut memberikan fleksibilitas bagi pengajar dan mahasiswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis digital.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa keterbatasan atau kekurangan dalam penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Salah satu kendala yang ditemukan yaitu terbatasnya variasi bentuk soal yang tersedia pada aplikasi. Kahoot umumnya hanya menyediakan jenis soal pilihan ganda, benar atau salah, dan jawaban singkat sehingga kurang mendukung evaluasi yang membutuhkan jawaban deskriptif atau analisis mendalam. Kondisi tersebut menyebabkan aplikasi ini kurang optimal digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan kemampuan analitis mahasiswa secara menyeluruh.

Selain itu, efektivitas penggunaan Kahoot sangat dipengaruhi oleh kualitas jaringan internet yang digunakan. Dalam pelaksanaannya, beberapa mahasiswa mengalami gangguan teknis seperti keterlambatan akses maupun terputusnya koneksi internet sehingga memengaruhi kelancaran proses evaluasi. Kendala teknis tersebut dapat menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan secara optimal.

Di samping itu, sistem penilaian pada Kahoot yang mempertimbangkan kecepatan dalam menjawab pertanyaan juga menjadi salah satu perhatian dalam proses evaluasi. Sebagian mahasiswa cenderung lebih berfokus pada kecepatan untuk memperoleh skor tinggi dibandingkan memahami isi pertanyaan secara mendalam. Akibatnya, proses evaluasi terkadang lebih menekankan aspek kompetisi daripada pemahaman materi secara komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran memiliki berbagai kelebihan dalam meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran. Namun demikian, penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kondisi sarana dan prasarana pendukung agar pelaksanaan evaluasi dapat berjalan secara optimal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran dan tingkat kepuasan mahasiswa. Penggunaan Kahoot menjadikan kegiatan evaluasi tidak lagi terasa monoton, melainkan lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif karena dikemas dalam bentuk permainan berbasis kuis. Hal tersebut membuat mahasiswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Hasil observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran. Fitur skor, peringkat, tampilan visual yang menarik, serta sistem kuis secara langsung mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Mahasiswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, lebih fokus terhadap materi, serta lebih bersemangat untuk memperoleh hasil terbaik. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Kahoot juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif. Mahasiswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi ikut terlibat langsung dalam proses evaluasi melalui aktivitas kuis yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Adanya umpan balik secara langsung juga membantu mahasiswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Kendala utama yang ditemukan yaitu ketergantungan pada kualitas jaringan internet. Apabila koneksi internet tidak stabil, maka proses evaluasi dapat terganggu sehingga memengaruhi kenyamanan mahasiswa dalam mengerjakan soal. Selain itu, jenis soal yang tersedia pada Kahoot masih terbatas sehingga kurang mendukung evaluasi yang membutuhkan jawaban analitis dan deskriptif secara mendalam.

Sistem penilaian pada Kahoot yang menitikberatkan pada kecepatan menjawab juga menjadi perhatian karena sebagian mahasiswa lebih fokus pada kecepatan dibandingkan memahami isi pertanyaan secara menyeluruh. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya media evaluasi pembelajaran, melainkan dipadukan dengan metode evaluasi lainnya agar hasil penilaian lebih optimal dan komprehensif. Secara keseluruhan, Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran dinilai mampu meningkatkan tingkat kepuasan, motivasi, serta partisipasi aktif mahasiswa selama proses evaluasi berlangsung. Oleh karena itu, Kahoot layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan pada era digital saat ini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif, disarankan agar penggunaan Kahoot dapat terus dikembangkan dalam proses pembelajaran di masa mendatang. Pendidik diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga pelaksanaan evaluasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Pemanfaatan Kahoot juga tidak sebaiknya terbatas pada kegiatan evaluasi semata, melainkan dapat diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti kuis, latihan soal, maupun penguatan materi. Dengan penerapan yang lebih beragam, Kahoot diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar.

Untuk ke depannya, penggunaan Kahoot juga perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang diajarkan agar hasil evaluasi dapat lebih optimal. Dukungan fasilitas teknologi dan jaringan internet yang memadai juga sangat diperlukan agar pelaksanaan pembelajaran berbasis digital dapat berjalan dengan lancar.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian yang lebih luas mengenai penggunaan Kahoot pada berbagai mata kuliah, jenjang pendidikan, maupun model pembelajaran lainnya sehingga dapat memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan berbasis teknologi. Dengan demikian, suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dapat terus tercipta di dalam kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Bara, R. V., Abigail, O., & Muchtar, N. A. (2023). Program PKM-PM : Pendampingan Dalam Pembuatan Evaluasi Materi Pembelajaran Yang Interaktif Kepada Guru SMAS KRISTEN SOLEMAN MAKASSAR Menggunakan Platform Kahoot PKM-PM Program : Assistance in Making Evaluation of Interactive Learning Materials for KRISTEN. 465–472
- Febriani, S., Zakir, S., & Ilmi, D. (2024). Evaluasi Program Sekolah Digital dalam Meningkatkan Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 752–761
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa The Role of Kahoot Educational Game in Increasing Student Motivation to Learn. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 305–316. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824>
- Kusjuniati. (2020). Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi*, 05(1), 112–123.
- Luluk Baikuna, M. Farhan Hidayatuloh, Muhammad Fikri Rizal, Nafiatul Fitria, Nurul Ulfatun Anjelina, M. Rivan Eko Mahendra, Marlina Marlina, & Agustina Zahrotin Nisak. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>
- Nada, D. F. (2020). Penerapan game based learning menggunakan platform Kahoot! Sebagai media pembelajaran interaktif pada materi asam basa [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]

- Octafany, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot Dalam Pembelajaran PAI Kelas Viii di SMP Negeri 2 Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara(pp. 1–120).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., Rakib, M., Mustari, M., & Rabania. (2020). Developing Tematic Economic Comic with Characters for Early Childhood. *EST Journal of Educational Science and Technology*, 6(3), 293–300
- Risma Handayani, M. L. (2025). Pemahaman Mahasiswa Terhadap Efektivitas Kahoot Sebagai Media Dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(2), 4042–4048.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 30
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman 567 *INOVASI – Volume. 4 Nomor. 2 Mei 2025 Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. Tiram Media*