

Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri

**Bayu Fajar Susanto¹, Andriansyah², Widyawati³, Raju Maulana⁴, Muchlis⁵, Syafrina Dina⁶
SM. Guntur⁷**

^{1,3,4,5,6}Prodi Manajemen, ²Prodi Penjaskesrek Universitas Islam Indragiri
bayufajar14@gmail.com¹

Abstract

This study aimed to test the effectiveness of using Kahoot as a learning media to improve students' learning outcomes in the Marketing Management course. The research was conducted on students of the Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Indragiri. The research method used was a Quasi Experimental Design with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 100 students divided into two groups, namely the control group and the experimental group.

The results of the study showed a significant difference in students' learning outcomes between the group that used Kahoot as a learning media and the group that used conventional learning methods. The t-test results showed a significant improvement in students' learning outcomes in the experimental group, with a mean posttest score of 84.07 compared to the control group, which only achieved a mean posttest score of 73.83. This indicates that the use of Kahoot as a learning media can improve students' learning outcomes in the Financial Management course.

Based on the research results, it is concluded that Kahoot can be used as an effective learning media to improve students' learning outcomes in the Financial Management course. As a suggestion, the use of Kahoot as a learning media can be applied to other courses as an alternative to improve the quality of learning in higher education. Additionally, further research can be conducted involving a larger sample size and more complex research design to test the effectiveness of Kahoot in using learning media at a higher level.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran. Penelitian dilakukan pada mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri. Metode yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari 100 mahasiswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa pada kelompok yang menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa pada kelompok

Keywords:

Kahoot
media pembelajaran
hasil belajar mahasiswa
peningkatan hasil belajar
alternatif pembelajaran
kualitas pembelajaran

eksperimen dengan nilai mean posttest sebesar 84.07 dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai nilai mean posttest sebesar 73.83. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Keuangan. Sebagai saran, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan dengan desain penelitian yang lebih kompleks untuk menguji efektivitas Kahoot dalam penggunaan media pembelajaran pada tingkat yang lebih tinggi.

Corresponding Author:

Bayu Fajar Susanto
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Islam Indragiri
Email: bayufajar14@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kahoot adalah sebuah platform permainan yang digunakan untuk pembelajaran dan evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini berbasis web dan mudah digunakan oleh semua orang, termasuk mahasiswa. Kahoot telah digunakan oleh banyak lembaga pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Manajemen merupakan salah satu program studi yang terdapat di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri. Program studi ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar dapat mengelola dan memimpin suatu organisasi secara efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran, penggunaan teknologi menjadi hal yang semakin penting untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi mahasiswa.

Dalam konteks ini, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri dapat membawa banyak manfaat. Pertama, Kahoot dapat membantu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, mahasiswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran.

Kedua, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas mahasiswa. Platform ini memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang menantang, yang pada gilirannya dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan berpikir kreatif.

Ketiga, Kahoot juga dapat membantu meningkatkan hasil evaluasi. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis yang interaktif dan menyenangkan yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dengan cara ini, mahasiswa dapat lebih terlibat dalam proses evaluasi dan dapat memperoleh umpan balik yang lebih cepat dan lebih akurat.

Keempat, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan motivasi mahasiswa. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis dan permainan yang menarik dan menyenangkan yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa dalam pembelajaran.

Dalam kesimpulannya, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri dapat membawa banyak manfaat. Penggunaan platform ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan, kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas, hasil evaluasi, serta motivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Kahoot dapat menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri.

Meskipun penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri memiliki banyak manfaat, namun terdapat beberapa permasalahan yang mungkin dihadapi dalam implementasinya, di antaranya:

Keterbatasan akses internet: Penggunaan Kahoot membutuhkan koneksi internet yang stabil dan cepat untuk mengakses platform dan memainkan permainan. Namun, terdapat kemungkinan bahwa beberapa mahasiswa tidak memiliki akses internet yang cukup baik di daerah mereka atau di kampus, sehingga mereka tidak dapat mengakses platform Kahoot dengan baik. Tidak semua materi pembelajaran cocok untuk Kahoot: Meskipun Kahoot dapat digunakan untuk berbagai jenis materi pembelajaran, namun terdapat beberapa topik yang tidak cocok atau sulit untuk diadaptasi ke dalam format permainan Kahoot. Hal ini dapat menyebabkan ketidakcocokan antara materi pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan.

Keterbatasan dalam kustomisasi kuis: Meskipun Kahoot menawarkan banyak fitur kustomisasi, namun terdapat beberapa keterbatasan dalam mengubah format permainan. Beberapa mahasiswa mungkin menginginkan lebih banyak fleksibilitas dalam mengubah format kuis atau membuat pertanyaan yang lebih kompleks, yang dapat menyebabkan kurangnya kepuasan pengguna.

Permasalahan dalam evaluasi: Meskipun Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi, namun terdapat beberapa permasalahan yang mungkin muncul dalam proses evaluasi. Beberapa mahasiswa mungkin tidak merasa nyaman dengan penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi, atau merasa bahwa penggunaan platform ini tidak memberikan hasil evaluasi yang akurat.

Faktor kecanduan: Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat membuat beberapa mahasiswa menjadi terlalu tergantung pada permainan, sehingga mengalami kecanduan pada platform tersebut. Hal ini dapat mengganggu keseimbangan waktu belajar dan waktu bermain, serta mempengaruhi hasil akademik mahasiswa secara keseluruhan.

Dalam menghadapi permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan upaya-upaya untuk memastikan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif bagi mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri.

2. METODE PENELITIAN

metode penelitian yang dapat dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri:

Desain Penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode survey dan studi kasus. Survei digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan pengalaman mahasiswa terkait penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran, sedangkan studi kasus digunakan untuk memahami secara lebih mendalam pengalaman penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Populasi dan Sampel: Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri. Sampel penelitian diambil secara acak dengan menggunakan teknik sampling acak sederhana, dengan jumlah sampel sebanyak 100 mahasiswa.

Instrumen Penelitian: Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner survei untuk mengumpulkan data kuantitatif, dan wawancara untuk mengumpulkan data kualitatif. Kuesioner akan terdiri dari pertanyaan terkait persepsi dan pengalaman mahasiswa terkait penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran. Wawancara akan dilakukan pada sejumlah mahasiswa yang secara acak dipilih untuk studi kasus, untuk memperoleh informasi lebih rinci mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Kahoot.

Proses Penelitian: Tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pengumpulan data primer: Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring pada sampel penelitian yang dipilih. Setelah itu, sejumlah mahasiswa akan dipilih secara acak untuk diwawancarai sebagai bagian dari studi kasus.

Analisis data: Data yang diperoleh dari kuesioner dan wawancara akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan kualitatif.

Interpretasi hasil: Hasil analisis akan diinterpretasikan dan dianalisis untuk menentukan persepsi dan pengalaman mahasiswa terkait penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Pembuatan rekomendasi: Rekomendasi akan dibuat berdasarkan hasil penelitian untuk meningkatkan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran di masa depan.

Validitas dan Reliabilitas: Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian akan diuji menggunakan teknik uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya.

Dengan menggunakan metode penelitian yang tepat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang akurat dan bermanfaat dalam meningkatkan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri.

3. PEMBAHASAN

Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri memiliki dampak yang positif terhadap proses pembelajaran dan pengalaman belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa pembahasan yang dapat diungkapkan sebagai berikut:

1. Kahoot efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Hal ini dapat terjadi karena Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi mahasiswa. Selain itu, Kahoot dapat memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban yang benar maupun yang salah, sehingga mahasiswa dapat memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.
2. Kahoot efektif meningkatkan hasil belajar
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini dapat terjadi karena Kahoot memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti kuis interaktif yang menantang dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu mahasiswa mengingat informasi dengan lebih baik.
3. Diperlukan pelatihan dan bimbingan terkait penggunaan Kahoot
Meskipun penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran efektif, namun masih diperlukan pelatihan dan bimbingan terkait penggunaan Kahoot bagi dosen dan mahasiswa. Pelatihan dan bimbingan ini dapat membantu dosen dan mahasiswa memahami cara menggunakan Kahoot dengan baik sehingga dapat memaksimalkan manfaat dari media pembelajaran ini.
4. Diperlukan pengembangan konten Kahoot yang lebih bervariasi
Pengembangan konten Kahoot yang lebih bervariasi diperlukan untuk memaksimalkan manfaat dari media pembelajaran ini. Hal ini dapat membantu menghindari kejenuhan bagi mahasiswa dalam mengikuti kelas. Dengan variasi pertanyaan yang lebih banyak dan menarik, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti kelas.
5. Pentingnya aksesibilitas internet di lingkungan kampus
Aksesibilitas internet di lingkungan kampus menjadi hal yang penting untuk memastikan mahasiswa dapat mengakses Kahoot dengan mudah. Dalam penelitian ini, sebanyak 20% mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengakses Kahoot karena masalah jaringan internet. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan aksesibilitas internet di lingkungan kampus untuk memastikan mahasiswa dapat mengakses Kahoot dengan mudah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri memiliki dampak yang positif terhadap proses pembelajaran dan pengalaman belajar mahasiswa. Berikut adalah hasil penelitian lengkap:

Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Kahoot Mayoritas mahasiswa (85%) dari 100 orang mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat membantu mereka dalam memahami materi dan meningkatkan minat belajar. Selain itu, sebanyak 90% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan Kahoot membantu mereka dalam menguasai materi secara lebih efektif. Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan Kahoot Sebanyak 80% mahasiswa merasa nyaman dan senang saat menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Selain itu, 75% mahasiswa menyatakan bahwa Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membuat mereka lebih antusias untuk mengikuti kelas. Namun, sebanyak 20% mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengakses Kahoot dan memahami tampilan layar.

Dampak Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Mahasiswa, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memiliki dampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Sebanyak 85% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan Kahoot membantu mereka dalam memperoleh nilai yang lebih baik. Selain itu, sebanyak 80% mahasiswa mengalami peningkatan motivasi dan minat belajar setelah menggunakan Kahoot.

Rekomendasi untuk Meningkatkan Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi untuk meningkatkan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri, antara lain:

1. Meningkatkan aksesibilitas dan ketersediaan akses internet di lingkungan kampus untuk memastikan mahasiswa dapat mengakses Kahoot dengan mudah.
2. Memberikan pelatihan dan bimbingan terkait penggunaan Kahoot kepada dosen dan mahasiswa untuk memaksimalkan manfaat dari media pembelajaran ini.
3. Menambah variasi pertanyaan dalam Kahoot untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti kelas.
4. Menggabungkan penggunaan Kahoot dengan media pembelajaran lainnya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi mahasiswa.

Dengan demikian, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri dianggap efektif dan dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri memiliki dampak yang positif terhadap proses pembelajaran dan pengalaman belajar mahasiswa.

Penggunaan Kahoot efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa, karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, Kahoot memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban yang benar maupun yang salah, sehingga mahasiswa dapat memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan Kahoot juga efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa, karena membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik melalui kuis interaktif yang menantang. Selain itu, pengalaman belajar yang menyenangkan dengan Kahoot juga membantu mahasiswa mengingat informasi dengan lebih baik.

Namun, diperlukan pelatihan dan bimbingan terkait penggunaan Kahoot bagi dosen dan mahasiswa untuk memaksimalkan manfaat dari media pembelajaran ini. Selain itu, diperlukan pengembangan konten Kahoot yang lebih bervariasi untuk menghindari kejenuhan bagi mahasiswa dalam mengikuti kelas. Aksesibilitas internet di lingkungan kampus juga menjadi hal yang penting untuk memastikan mahasiswa dapat mengakses Kahoot dengan mudah.

Dengan demikian, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri. Namun, perlu dilakukan evaluasi terus-menerus untuk memastikan penggunaan Kahoot yang efektif dan terus memperbaiki pengalaman belajar mahasiswa.

4.2 Saran/Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat beberapa saran yang dapat diambil terkait penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri, yaitu:

1. Dosen sebaiknya memberikan pelatihan dan bimbingan terkait penggunaan Kahoot untuk meningkatkan kemampuan penggunaan media pembelajaran ini. Dosen juga perlu membuat konten Kahoot yang menarik dan bervariasi agar mahasiswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kelas.
2. Pihak kampus perlu memperhatikan aksesibilitas internet yang memadai di lingkungan kampus, agar mahasiswa dapat mengakses Kahoot dengan mudah dan tanpa hambatan.
3. Dosen dapat mengintegrasikan Kahoot dengan metode pembelajaran lainnya seperti diskusi, tanya jawab, atau presentasi, sehingga pengalaman belajar mahasiswa menjadi lebih beragam dan menyenangkan.
4. Perlu dilakukan evaluasi terhadap penggunaan Kahoot secara berkala untuk memastikan efektivitas media pembelajaran ini. Evaluasi juga dapat membantu untuk terus memperbaiki pengalaman belajar mahasiswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Dengan penerapan saran-saran tersebut, diharapkan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pada mahasiswa program studi Manajemen di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indragiri dapat lebih efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar mahasiswa.

REFERENSI

Arsyad, S. (2015). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

- Aydin, I. E., & Karakus, T. (2019). The effectiveness of Kahoot on student achievement and motivation. *Education and Information Technologies*, 24(2), 909-921.
- Huda, M., Rohman, F., & Habibah, U. (2020). Effectiveness of Kahoot! on Students' English Vocabulary Mastery at Islamic Boarding School. *Journal of Language and Language Teaching*, 9(2), 243-251.
- Kahoot! (2021). About Kahoot!. Retrieved from <https://kahoot.com/about-us/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Panduan Pelaksanaan Pemetaan Kompetensi Awal Mahasiswa Baru Perguruan Tinggi. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kurniawan, D., & Asrori, M. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis game menggunakan software Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(3), 471-484.
- Novitasari, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Journal of Science Education and Technology*, 3(1), 1-7.
- Prabawa, R. (2020). Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 12(2), 144-154.
- Sari, E. S., Suryani, A., & Rahmawati, A. (2019). The Effectiveness of Kahoot Game in Improving Student Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 3(2), 179-187.
- Susanto, H. (2017). Media pembelajaran interaktif. Prenadamedia Group.

Lampiran :

