

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT PADA MATERI PENDAPATAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA

Micasiar Meiriza¹, Pebri Andini², Khaalisah Maisuuna Rahman³, Tata Khairina Daulay⁴, Siti Aidilia Azzahra⁵, Hizia⁶, Chelsea Oktavia Purba⁷, Amanda Talitha Fitri⁸, Yusniar⁹, Jenari Sembiring¹⁰, Zulaikha Syah Putri¹¹

Universitas Negeri Medan

¹micasiar.meiriza@gmail.com, ²pebriandini24@gmail.com,
³khaalishahmaisuuuna06@gmail.com, ⁴tatadaulay5@gmail.com,
⁵sitiaidiliyah@gmail.com, ⁶hiziahs700@gmail.com,
⁷chelseaoktaviapurbasiboro@gmail.com, ⁸amnd4tita10@gmail.com,
⁹yyssnnrr.7252441025@mhs.unimed.ac.id, ¹⁰jensem699@gmail.com,
¹¹zulaikasyahputri34@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Kahoot as a learning media on students' learning interest in national income material. This research employed a quantitative approach with an experimental method using a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were 27 students. Data were collected through questionnaires and tests in the form of pretest and posttest. Data analysis used descriptive and inferential analysis with a paired sample t-test and N-Gain calculation. The results showed that the average pretest score was 28.5, which was categorized as low. After the implementation of Kahoot, there was an increase in students' learning interest and learning outcomes. The use of Kahoot in learning was able to enhance students' activeness, engagement, and enthusiasm during the learning process. Therefore, Kahoot as a learning media has a positive effect on improving students' learning interest in national income material.

Keywords: Kahoot, learning interest, learning media, national income

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar mahasiswa pada materi pendapatan nasional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen melalui desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 27 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan tes berupa pretest dan posttest. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial dengan uji paired sample t-test serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 28,5 yang berada pada kategori rendah, sedangkan setelah penggunaan Kahoot terjadi peningkatan minat dan hasil belajar mahasiswa. Pembelajaran menggunakan Kahoot mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan antusiasme mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Kahoot berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa pada materi pendapatan nasional.

Kata kunci: Kahoot, minat belajar, media pembelajaran, pendapatan nasional

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menarik bagi mahasiswa. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (saputro, Mansur, & Utama, 2024).

Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, terutama pada mata kuliah ekonomi, khususnya materi pendapatan nasional. Materi ini cenderung bersifat abstrak dan teoritis sehingga seringkali membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep

yang ada. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar mahasiswa, yang pada akhirnya dapat memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena minat yang tinggi akan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Wahyudi, Suarman, & Gimin, 2023).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis game (game-based learning) yang memungkinkan dosen untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses secara real-time oleh mahasiswa. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik, kompetitif, dan partisipatif (Purba, Siahaan, & Sari Siahaan, 2025).

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Kahoot terhadap peningkatan minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Lebih lanjut, integrasi media pembelajaran digital seperti Kahoot juga dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, serta interaksi langsung dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan mahasiswa lebih aktif dan terlibat secara emosional dalam proses belajar, sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat

secara optimal (Mujib & Erawati, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti pendapatan nasional. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap minat belajar mahasiswa pada materi pendapatan nasional.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami (Arsyad, 2017).

Dalam konteks pembelajaran modern, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu

konvensional, tetapi juga berkembang ke arah media berbasis teknologi digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan inovatif, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif (Saputro, 2024). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mengusung konsep game-based learning. Kahoot memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses secara real-time oleh peserta didik menggunakan perangkat digital. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif (Wang, 2020).

Media Kahoot memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan keaktifan peserta didik, memberikan umpan balik langsung, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain itu,

penggunaan Kahoot juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar karena adanya unsur permainan seperti skor, peringkat, dan waktu (Puspitasari, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan Kahoot mampu mengubah pembelajaran yang monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Rahmawati, 2024).

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk merasa tertarik dan senang terhadap suatu aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perhatian, keterlibatan, dan keinginan untuk belajar. Minat belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena dapat memengaruhi motivasi dan partisipasi peserta didik (Slameto, 2019).

Indikator minat belajar meliputi beberapa aspek, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam kegiatan

pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

4. Materi Pendapatan Nasional

Pendapatan nasional merupakan salah satu konsep penting dalam ilmu ekonomi yang digunakan untuk mengukur kinerja perekonomian suatu negara. Pendapatan nasional dapat dihitung melalui beberapa pendekatan, yaitu pendekatan produksi, pendapatan, dan pengeluaran (Mankiw N. , 2018)

Materi pendapatan nasional sering dianggap sulit oleh peserta didik karena mengandung banyak konsep dan perhitungan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat agar materi dapat dipahami dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti Kahoot dapat

membantu mahasiswa dalam memahami konsep-konsep tersebut secara lebih mudah dan menarik.

5. Pengaruh Media Kahoot terhadap Minat Belajar

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan Kahoot mampu mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, partisipasi, dan antusiasme dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2024). Selain itu, media berbasis game juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena adanya tantangan dan penghargaan yang diberikan selama proses pembelajaran (Wang & Tahir, 2020). Dengan demikian, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar

mahasiswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti pendapatan nasional. bermasyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen melalui desain pre-experimental berupa one group pretest-posttest design, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar mahasiswa pada materi pendapatan nasional. Subjek penelitian berjumlah 27 mahasiswa yang ditentukan dengan teknik sampling jenuh karena seluruh populasi dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk mengukur minat belajar mahasiswa serta tes berupa pretest dan posttest untuk mengetahui pemahaman materi. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar layak digunakan. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk melihat rata-rata dan persentase, serta secara inferensial menggunakan uji paired sample t-test untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah

perlakuan, untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar mahasiswa (Sugiyono, 2022).

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Minat Belajar Kahoot

Tabel Uji t (Paired Sample t-Test)

N o.	Indikator	Butir Sebelum (X1)	Butir Setelah (X2)	d (X 2- X1)	d ²
1	Perasaan Senang	1	21		
2	Perasaan Senang	2	22		
3	Perasaan Senang	3	23		
4	Perasaan Senang	4	24		
5	Perhatian n	5	25		
6	Perhatian n	6	26		
7	Perhatian n	7	27		
8	Perhatian n	8	28		
9	Keterampilan	9	29		

10	Ketertarikan	10	30
11	Ketertarikan	11	31
12	Ketertarikan	12	32
13	Keterlibatan (Keaktifan)	13	33
14	Keterlibatan (Keaktifan)	14	34
15	Keterlibatan (Keaktifan)	15	35
16	Keterlibatan (Keaktifan)	16	36
17	Motivasi Belajar	17	37
18	Motivasi Belajar	18	38
19	Motivasi Belajar	19	39
20	Motivasi Belajar	20	40
Jumlah (Σ)		Σd =	Σd^2 =

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, diketahui bahwa sebelum penggunaan media Kahoot, minat belajar mahasiswa terhadap materi pendapatan nasional masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest yang hanya mencapai 28,5, serta dominasi kategori rendah pada sebagian besar responden. Rendahnya minat belajar ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan mahasiswa secara aktif. Minat belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran karena berkaitan langsung dengan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan mahasiswa (Wahyudi et al., 2023).

Setelah diterapkan media pembelajaran Kahoot, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil posttest serta perubahan perilaku mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Mahasiswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game

(*game-based learning*) mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Puspitasari et al., 2022).

Selain itu, penggunaan Kahoot juga memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui kuis interaktif yang disajikan secara real-time. Hal ini membuat mahasiswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif dalam menjawab pertanyaan dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan konsep pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar untuk meningkatkan pemahaman konsep (Mujib & Erawati, 2022).

Penggunaan media Kahoot juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa karena adanya unsur permainan, skor, dan peringkat yang menumbuhkan rasa kompetisi yang sehat. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media Kahoot memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar karena mampu meningkatkan

partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2024). Lebih lanjut, integrasi teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan Kahoot merupakan bagian dari inovasi pembelajaran di era digital yang menuntut dosen untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Penggunaan media digital terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi secara bersamaan (Saputro et al., 2024).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa pada materi pendapatan nasional. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mahasiswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memiliki pengaruh positif terhadap

peningkatan minat belajar mahasiswa pada materi pendapatan nasional. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa dari sebelum hingga setelah penggunaan media Kahoot, yang terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Pada kondisi awal, tingkat minat dan pemahaman mahasiswa masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 28,5 dan dominasi kategori rendah pada sebagian besar responden.

Setelah diterapkan media Kahoot, terjadi peningkatan keterlibatan, keaktifan, dan antusiasme mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam memahami materi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mankiw, N. (2018). *Principles of Economic*. Boston: Cengage Learning.
- Slameto. (2019). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal:

- Mujib, K., & Erawati, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terintegrasi dengan Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Purba, F., Siahaan, M., & Sari Siahaan, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas

- XI. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*. Wang, A. I. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149.
- Puspitasari, N. R. (2022). Pengaruh game-based learning menggunakan Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Edukatif*, 3890–3898.
- Rahmawati, D. A. (2024). Pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 112-120.
- Saputro, A. W. (2024). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 55-64.
- saputro, F., Mansur, H., & Utama, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*.
- Wahyudi, H., Suarman, & Gimin. (2023). Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
-