
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT PADA MATERI PENDAPATAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA

Mica Siar Meiriza¹, Emelia Reva Lumbannahor², Tita Nayla Cahyani Sihombing³,
Yohana Tio Syarina Siringoringo⁴, Syifa Nuraisyah⁵

¹Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
micasiarmeiriza@gmail.com

²Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia,
emeliareval@gmail.com

³Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia,
titanayla03@gmail.com

⁴Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia,
yohanasiringo163@gmail.com

⁵Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia,
syifanuraisyah147@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot pada materi pendapatan nasional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental melalui desain one group pretest-posttest. Sampel sebanyak 38 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan dipilih secara acak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest mahasiswa sebesar 50,53 meningkat menjadi 92,11 pada posttest setelah penggunaan Kahoot. Hasil uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai N-Gain sebesar 0,84 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada materi pendapatan nasional.

Kata Kunci: *Media Kahoot, pendapatan nasional, berpikir kritis, mahasiswa, pembelajaran interaktif*

Abstract

This study aims to examine the effect of using Kahoot learning media on the topic of national income in improving students' critical thinking skills. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. A sample of 38 students from the Economics Education Study Program, Universitas Negeri Medan, was selected randomly. The results showed that the mean pretest score was 50.53, which increased to 92.11 in the posttest after the use of Kahoot. The paired sample t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in critical thinking skills before



and after the treatment. The N-Gain score was 0.84, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that the use of Kahoot has a positive and significant effect on improving students' critical thinking skills on the topic of national income.

Keywords: Kahoot media, national income, critical thinking, students, interactive learning.

*✉ Corresponding author:
Emelia Reva Lumbannahor
emeliareval@gmail.com

Article History:
Received April 29, 2026
Revised May 03, 2026
Accepted May 04, 2026

PENDAHULUAN

Transformasi digital di abad ke-21 telah mengubah orientasi pendidikan tinggi dari sekadar transfer pengetahuan menuju pengembangan kompetensi berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills – HOTS*). Di antara berbagai kemampuan HOTS, berpikir kritis menempati posisi sentral karena memungkinkan mahasiswa menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi bukti, serta mengambil keputusan secara logis dan reflektif (Facione, 2020; Ennis, 2018). Dalam konteks pembelajaran ekonomi, khususnya pada topik pendapatan nasional, kemampuan berpikir kritis menjadi sangat esensial. Mahasiswa tidak hanya dituntut memahami konsep seperti Produk Domestik Bruto (PDB) atau komponen pengeluaran agregat, tetapi juga harus mampu mengkritisi kebijakan fiskal, menghubungkan indikator makro dengan kondisi riil, serta menyusun argumen berbasis data. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa perkuliahan ekonomi makro masih didominasi oleh metode ceramah satu arah yang berorientasi pada hafalan. Akibatnya, mahasiswa cenderung pasif, kurang terlatih dalam menganalisis kasus, dan kemampuan berpikir kritisnya tidak berkembang optimal (Widyastuti & Prasetyo, 2021; Hasanah et al., 2022).

Berbagai solusi telah ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kahoot! hadir sebagai platform game-based learning yang cukup populer. Tidak seperti kuis konvensional, Kahoot! menyajikan pertanyaan dalam format kompetitif dengan batas waktu, musik latar, umpan balik instan, serta papan peringkat. Sejumlah penelitian terdahulu umumnya memfokuskan pada dampak Kahoot! terhadap motivasi, kehadiran, dan keterlibatan mahasiswa (Wang & Tahir, 2020; Zainuddin et al., 2020). Beberapa studi lain juga melaporkan bahwa Kahoot! mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang (Licorish et al., 2018). Namun, temuan-temuan tersebut masih bersifat deskriptif dan belum secara sistematis menguji kontribusi Kahoot! terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi. Lebih lanjut, studi yang secara spesifik menargetkan materi abstrak seperti pendapatan nasional, di mana mahasiswa dituntut untuk menganalisis hubungan antar variabel makro ekonomi, masih sangat jarang ditemukan. Padahal, justru pada materi yang kompleks seperti inilah peran media interaktif sangat dibutuhkan untuk melatih penalaran kritis.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini membangun kerangka berpikir

(*conceptual framework*) yang mengintegrasikan teori konstruktivisme dan prinsip active learning. Kahoot! sebagai variabel bebas diduga mempengaruhi kemampuan berpikir kritis melalui beberapa jalur. Saat menggunakan Kahoot!, mahasiswa dipaksa membaca dan memaknai pertanyaan dalam waktu terbatas, sehingga terjadi stimulasi analisis yang intensif. Begitu jawaban dikirimkan, umpan balik langsung yang muncul memungkinkan mahasiswa mengevaluasi kebenaran pilihannya sendiri sekaligus mengoreksi kesalahan secara mandiri. Proses tersebut dilanjutkan dengan pengulangan soal dan diskusi pasca-kuis, yang mendorong mahasiswa merevisi strategi berpikirnya. Semua mekanisme ini sejalan dengan indikator berpikir kritis menurut Facione (2020), yang mencakup interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan media Kahoot! secara berulang pada materi pendapatan nasional akan menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media Kahoot! pada topik pendapatan nasional terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Secara spesifik, penelitian ini ingin menjawab pertanyaan: apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan Kahoot! dan kelompok yang tidak? Urgensi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperkaya literatur pedagogi digital, terutama dalam merancang strategi game-based learning yang berorientasi HOTS. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi panduan bagi dosen ekonomi untuk mengintegrasikan Kahoot! secara efektif guna melatih keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian yaitu penelitian kuantitatif yang berupa one group *pre-experimental design*, yaitu *one group pretest-posttest design*. Rancangan tersebut merupakan suatu bentuk rancangan penelitian dengan satu kelompok partisipan tanpa disertai dengan kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Dalam pelaksanaannya, Rancangan ini mencakup pengukuran awal sebelum pemberian tindakan (pre-test) serta pengukuran akhir setelah tindakan diberikan (post-test), sebagaimana dijelaskan oleh Campbell & Stanley (1963).

Penelitian di fokuskan pada pengkajian mengenai pengaruh penggunaan media kahoot pada materi Pendapatan Nasional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Kelas C di Universitas Negeri Medan (UNIMED). Subjek populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa Kelas C Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik random sampling, yaitu metode pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel penelitian (Suriani & Jailani, 2023). Berdasarkan penerapan ini, jumlah anggota yang telah digunakan dalam penelitian ini dalah sebanyak 38 mahasiswa.

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan memberikan pre-test dan post-

test kepada responden. Selanjutnya, analisis data dilakukan menggunakan uji Paired Sample T-Test dan uji N-Gain. Uji Paired Sample T-Test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa, sedangkan uji N-Gain bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur signifikansi pengaruh penggunaan media Kahoot (X) pada materi pendapatan nasional terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Y). Data dikumpulkan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan terhadap 38 mahasiswa. Ringkasan hasil analisis deskriptif dan uji t berpasangan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji t Berpasangan (Pretest vs Posttest) Kemampuan Berpikir Kritis

variabel	Rata-rata	T hitung	Sig,(2-tailed)	keterangan
Pretest(sebelum kahoot)	50,5263	-8,674	0,000	signifikan
Posttest(sesudah kahoot)	92,1053			

Sumber: Data primer diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata pretest mahasiswa adalah 50,53, sedangkan rata-rata posttest mencapai 92,11. Kenaikan yang terjadi sebesar 41,58 poin. Hasil uji t berpasangan menghasilkan nilai t hitung = -8,674 dengan derajat kebebasan 37 serta nilai signifikansi 0,000. Oleh karena nilai signifikansi lebih kecil dari alpha 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis mahasiswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	N-Gain	kategori
50,5263	92,1053	0,84	Tinggi

Sumber: Data primer diolah, 2026

Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas peningkatan, dilakukan uji N-Gain. Hasil pada Tabel 2 menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi ($g > 0,7$). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya berpengaruh secara statistik tetapi juga cukup efektif secara praktis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada materi pendapatan nasional.

Hipotesis pertama (H_1) disusun untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 1, diperoleh nilai t hitung sebesar -8,674 (nilai absolut 8,674) dengan tingkat signifikansi

0,000. Nilai t hitung (8,674) lebih besar dibandingkan t tabel (2,026), dan nilai signifikansi (0,000) lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, variabel penggunaan media Kahoot (X) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Y) pada materi pendapatan nasional. Konsekuensinya, hipotesis pertama (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini mengisyaratkan bahwa semakin optimal pemanfaatan media Kahoot dalam proses pembelajaran, maka kecenderungan peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa juga semakin besar. Sebaliknya, jika Kahoot tidak digunakan atau penggunaannya kurang terstruktur, kemampuan berpikir kritis mahasiswa berpotensi berada pada taraf yang lebih rendah.

Berdasarkan analisis data pretest dan posttest, terlihat pola yang konsisten antara pemberian perlakuan media Kahoot dengan peningkatan capaian berpikir kritis mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa yang pada saat pretest masih memperoleh nilai di bawah 60 untuk soal-soal yang mengukur indikator berpikir kritis (seperti menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, serta mengambil keputusan secara rasional), ternyata setelah mengikuti pembelajaran berbantuan Kahoot mengalami peningkatan nilai yang drastis menjadi di atas 85 pada posttest. Peningkatan ini tampak terutama pada kemampuan mahasiswa menjawab soal analisis kasus pendapatan nasional, kecepatan mengidentifikasi data yang relevan, serta ketepatan memilih alternatif jawaban yang paling logis. Bahkan mahasiswa yang pada pretest sudah memperoleh nilai sedang (sekitar 70) tetap menunjukkan peningkatan yang berarti setelah perlakuan, meskipun peningkatannya tidak setajam kelompok dengan lonjakan paling tinggi. Pola respons ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Kahoot tidak sekadar membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga berperan sebagai stimulus kognitif yang memungkinkan mahasiswa berpikir lebih kritis, reflektif, dan terstruktur.

Dalam konteks materi pendapatan nasional yang sarat dengan konsep abstrak seperti perhitungan PDB, pendapatan per kapita, serta komponen pengeluaran, kemampuan berpikir melalui kuis interaktif yang kompetitif terbukti memiliki hubungan yang erat dengan pendalaman pemahaman mahasiswa. Kahoot menyediakan umpan balik langsung (real-time feedback), sehingga mahasiswa dapat segera mengetahui benar atau salahnya jawaban yang diberikan. Kondisi ini turut mendorong terjadinya proses metakognisi, yaitu kesadaran mahasiswa dalam mengevaluasi strategi berpikirnya sendiri. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wang (2015) yang menyatakan bahwa platform pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus hasil belajar kognitif, khususnya pada materi yang memerlukan hafalan dan pemahaman konsep. Penelitian Licorish et al. (2018) juga menunjukkan bahwa Kahoot mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga memicu berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills).

Nilai N-Gain sebesar 0,84 yang berada dalam kategori tinggi semakin menguatkan temuan ini. Angka tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa setelah perlakuan tergolong sangat efektif dari sisi pedagogis. Dengan kata lain, Kahoot tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna nyata dalam proses pembelajaran. Mahasiswa yang sebelumnya cenderung pasif dan

lambat dalam menganalisis menjadi lebih aktif, responsif, dan percaya diri saat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menuntut penalaran.

Meskipun hasil yang diperoleh menjanjikan, beberapa keterbatasan perlu diakui. Desain penelitian ini adalah pre-experimental dengan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga sulit memastikan bahwa peningkatan yang terjadi semata-mata disebabkan oleh Kahoot dan bukan oleh faktor lain seperti motivasi internal, efek pengulangan tes (testing effect), atau kematangan alami mahasiswa. Sampel penelitian juga terbatas hanya pada satu program studi di satu universitas, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Selain itu, pengukuran hanya dilakukan dalam jangka pendek (segera setelah perlakuan), sehingga belum diketahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kritis tersebut bertahan dalam waktu lama atau justru menurun setelah beberapa minggu.

Oleh karena itu, klaim bahwa Kahoot "sangat berpengaruh positif" perlu dinyatakan secara lebih proporsional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot berpotensi menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bukan sebagai satu-satunya faktor penentu keberhasilan. Signifikansi statistik yang tercapai belum cukup untuk disamakan dengan keberhasilan pedagogis secara utuh tanpa didukung strategi pengajaran yang holistik.

Secara praktis, dosen ekonomi disarankan mengintegrasikan Kahoot sebagai pelengkap dalam perkuliahan, terutama pada topik-topik abstrak seperti pendapatan nasional. Agar efektivitasnya optimal, Kahoot sebaiknya tidak digunakan secara terisolasi. Kombinasi dengan diskusi reflektif pasca-kuis, pemberian soal berbasis studi kasus, serta latihan tertulis yang mengasah argumentasi akan memperkuat dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis.

Penelitian di masa mendatang sebaiknya menggunakan desain eksperimen sungguhan (true experimental) dengan kelompok kontrol agar efek kausal Kahoot dapat diisolasi lebih bersih. Memperluas jumlah sampel dan melibatkan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi akan meningkatkan generalisasi temuan. Melakukan posttest tertunda (misalnya dua hingga empat minggu setelah perlakuan) sangat dianjurkan untuk menguji ketahanan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan variabel moderator seperti gaya belajar atau tingkat motivasi awal mahasiswa, serta menggunakan instrumen berpikir kritis yang lebih variatif (misalnya soal esai atau tugas analisis kasus) di samping soal pilihan ganda.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media Kahoot dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa diterima.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot pada materi pendapatan nasional memberikan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa, dengan efektivitas berada dalam kategori tinggi. Namun, hasil ini perlu ditafsirkan secara hati-hati

karena desain penelitian yang digunakan tidak memiliki kelompok kontrol dan sampel terbatas pada satu perguruan tinggi. Oleh karena itu, hipotesis alternatif diterima secara kontekstual, bukan sebagai generalisasi mutlak.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain eksperimen sungguhan, memperluas sampel, serta menambahkan posttest tertunda guna menguji ketahanan efek Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin.
- Ennis, R. H. (2018). *Critical thinking across the curriculum: A vision*. *Topoi*, 37(1), 165–184.
- Facione, P. A. (2020). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.
- Hasanah, U., Sari, D. P., & Rahmawati, F. (2022). Pembelajaran ekonomi berbasis HOTS: Tantangan dan solusi di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(2), 112–125.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Widyastuti, T., & Prasetyo, A. (2021). Kemampuan berpikir kritis mahasiswa ekonomi di era pandemi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 45–54.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1024–1043.