

Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI

Zulfa Husnawati¹, Annisa' Carina²

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung¹, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan²
husnawatz@gmail.com

Article History

accepted 15/10/2023

approved 21/10/2023

published 30/11/2023

Abstract

Gamification involves the use of games elements in non-game activities. This study aims to examine the utilization and impact of gamification (kahoot) in teaching and learning process for primary education of SD/MI. This research method is a literature review that produces conclusions through the procedure of assessing knowledge, ideas, and discoveries contained in academic literature. The result of literature review shows that gamification can be used in learning at the elementary/middle school level. Kahoot as one of the gamification programs can be implemented for increasing the students' active participation in learning, increasing motivation and learning outcomes, also improving students retention. The implementation of gamification (kahoot) can be used in traditional face-to-face learning settings, online learning, blended learning, and also to be combined with other learning models, methods and approaches.

Keywords: Gamification, Kahoot, Implementation, Learning

Abstrak

Gamifikasi merupakan penggunaan unsur atau elemen games dalam kegiatan non-games. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan dan dampak gamifikasi (kahoot) dalam pembelajaran di SD/MI. Metode penelitian ini adalah kajian pustaka yang menghasilkan simpulan melalui prosedur pengkajian pengetahuan, gagasan, dan penemuan yang terdapat dalam literature akademik. Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran tingkat SD/MI. Kahoot sebagai salah satu aplikasi gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, hasil belajar dan meningkatkan retensi siswa. Pemanfaatan Gamifikasi (kahoot) dapat digunakan dalam setting pembelajaran tradisional tatap muka, *online learning*, *blended learning* serta bisa dikombinasikan dengan model, metode dan pendekatan pembelajaran yang lain

Kata kunci: Gamifikasi, Kahoot, Pemanfaatan, Pembelajaran

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Integrasi TIK dalam pembelajaran sudah menjadi hal yang tidak terelakkan dalam pendidikan. Salah satu bentuk integrasi TIK dan yang menjadi trend dalam dunia pendidikan akhir-akhir ini adalah adanya pendekatan gamifikasi. Istilah gamifikasi berasal dari industry media digital, dan mulai familiar digunakan pada tahun 2010-an (Deterding et al., 2011). Gamifikasi banyak digunakan di beberapa bidang, diantaranya kesehatan, industri, marketing, dan juga pendidikan (Manzano-León et al., 2021). Dalam bidang pendidikan gamifikasi didefinisikan sebagai sebuah rangkaian kegiatan yang menggunakan unsur-unsur *game* atau permainan dalam situasi pembelajaran (Chandross & Decourcy, 2021). Dalam beberapa penelitian, disebutkan bahwa gamifikasi dapat menimbulkan perasaan senang, meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan menyenangkan (Jusuf, 2016). Gamifikasi mampu membuat siswa lebih memahami materi, meningkatkan minat siswa dan persepsi siswa pada proses pembelajaran (Shavab et al., 2021).

Salah satu *platform* gamifikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah Kahoot. Platform ini menyediakan *template* kuis pembelajaran dalam format *game* atau permainan. Dalam penggunaannya, kahoot dapat dimanfaatkan secara gratis, dan dapat diakses melalui situs web dan aplikasi yang tersedia di *play store* maupun *app store*. Beberapa studi tentang pemanfaatan kahoot menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan gamifikasi kahoot dalam pembelajaran di jenjang SMA mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, pemahaman siswa pada materi dan mengingat informasi yang diajarkan (Mattawang & Syarif, 2023). Gamifikasi kahoot merupakan salah satu alternatif variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat pada pembelajaran matematika (Tyaningsih et al., 2022). Penggunaan gamifikasi kahoot juga memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ruang lingkup biologi (Darmawan, 2020).

Peneliti telah melakukan studi lapangan dan melakukan wawancara secara acak pada guru di jenjang SD/MI tentang penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran belum dilaksanakan secara masif meskipun sarana dan prasarana di sekolah telah memadai. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini terjadi karena guru belum mengetahui dampak positif penggunaan gamifikasi, serta aplikasi gamifikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran jenjang SD/MI.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya. Peneliti mengkaji tentang pemanfaatan dan dampak penggunaan gamifikasi kahoot dalam pembelajaran di jenjang SD/MI. Hasil kajian nantinya diharapkan dapat menstimulasi penggunaan gamifikasi di jenjang SD/MI, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan menyenangkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah kajian pustaka. Dalam penelitian kajian pustaka, peneliti melakukan pencarian melalui sumber-sumber penelitian yang relevan tentang gamifikasi (kahoot), definisi, elemen, pemanfaatan dan dampaknya dalam pembelajaran. Setelah menemukan sumber-sumber penelitian terdahulu melalui laman *Google Scholar*, peneliti melakukan analisis untuk mengkategorikan hasil penelitian berdasarkan nama peneliti, tahun publikasi, dan hasil penelitian yang relevan terhadap topik pembahasan. Hasil dari penelusuran dan analisis kajian pustaka tentang gamifikasi (kahoot) dan pemanfaatannya dalam pembelajaran akan disajikan dalam bentuk tabel dan dipaparkan secara deskriptif tentang pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran di jenjang SD/MI. Hasil paparan data nantinya akan memberikan gambaran yang utuh tentang gamifikasi (kahoot), pemanfaatan dan dampaknya pada pembelajaran di jenjang SD/MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian Konsep Gamifikasi

Gamifikasi merupakan sebuah konsep penerapan elemen-elemen *game* pada kegiatan non-*game* (Marisa et al., 2020), yang bertujuan untuk dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Barata et al., 2017). Pendapat lain menyatakan bahwa gamifikasi merupakan sebuah teknologi baru yang menggabungkan elemen yang ada pada *game* untuk diterapkan pada situasi diluar *game*. Adopsi teknologi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna pada konteks yang diterapkan (Prince, 2013). Elemen *game* yang sering diadopsi pada kegiatan non-*game* diantaranya sistem level, poin, lencana, papan peringkat (*leader board*) dan avatar (Zainuddin et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran, gamifikasi dapat didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen *game* pada kondisi pembelajaran yang sudah direncanakan.

Elemen-elemen *game* tersebut bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran dan mampu mempengaruhi siswa dalam mempelajari materi diantaranya: Elemen poin, merupakan angka atau penghargaan bentuk lain yang ada pada *game* dan diperoleh ketika *user* telah menyelesaikan misi. Pada pembelajaran, elemen ini bisa menjadi salah satu daya tarik, karena siswa mendapatkan hadiah/apresiasi dari apa yang telah dikerjakan. Elemen Lencana, berupa medali/*trophy* yang diperoleh oleh *user* atas capaian prestasinya. Pada konteks pembelajaran, lencana diperoleh ketika siswa berada di urutan tertentu. Elemen ini bisa menjadi salah satu penanda bahwa siswa yang bersangkutan mampu menyelesaikan misi, berprestasi, dan unggul. Adanya lencana pada konteks pembelajaran mampu memberikan stimulus pada siswa untuk termotivasi dalam menyelesaikan misi dan berprestasi. Elemen Level, sebuah mekanisme tentang tingkat kesulitan, misi yang perlu diselesaikan oleh user. Pada pembelajaran, elemen level mampu menumbuhkan antusiasme pada peserta didik, karena masing-masing peserta didik akan merasa antusias terhadap level yang bisa mereka capai. Elemen papan peringkat merupakan papan penanda/ informasi tentang posisi peringkat user dalam sebuah *game*. Papan peringkat dalam pembelajaran mampu menginformasikan posisi siswa dibandingkan dengan siswa yang lain dalam menyelesaikan misi. Papan peringkat dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar agar siswa tetap berada di posisi peringkat yang diinginkan. Elemen avatar berupa profil *user*. Penggunaan profil dalam pembelajaran berfungsi sebagai identitas masing-masing siswa. Dengan menggunakan avatar siswa dapat menunjukkan dan memilih profil yang sesuai dengan kepribadiannya. Elemen ini mampu membantu siswa dalam mengekspresikan dirinya (Zhan et al., 2022).

Gamifikasi (Kahoot) dalam Pembelajaran di SD/MI

Kahoot! merupakan perusahaan platform pembelajaran yang bertujuan untuk memberdayakan orang dalam mengoptimalkan potensi belajar. Kahoot! didirikan pada tahun 2012 oleh Morten Versvik, Johan Brand, dan Jamie Brooker yang, dalam sebuah proyek bersama dengan Universitas Sains dan Teknologi Norwegia (NTNU). Kahoot! dapat digunakan disemua perangkat yang terhubung dengan internet, terdapat versi gratis dan berbayar. Kahoot! Bisa digunakan oleh guru ketika sudah memiliki akun. Cara pembuatan akun kahoot sama dengan pembuatan akun pada aplikasi lain, yaitu membutuhkan perangkat yang terkoneksi dengan internet, alamat email dan password. Kahoot bisa dibuka di browser www.kahoot.com atau bisa juga dengan mengunduh aplikasi kahoot yang tersedia pada *playstore/appstore*. Di dalam Kahoot, telah disediakan template kuis untuk pembelajaran, guru bisa membuat kuis dengan memanfaatkan fitur tersebut. Pemanfaatan Kahoot bisa digunakan secara live di kelas atau bisa difungsikan sebagai tugas belajar di rumah (*About Kahoot! | Company History & Key Facts*, n.d.). Hasil penelitian tentang Kahoot dalam pembelajaran, disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 1 Jurnal Tentang Penggunaan Dan Manfaat Gamifikasi (Kahoot) Dalam Pembelajaran

Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian
Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D.	2020	Secara statistic, metode gamifikasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak.
Lisnaini., Emanuel	2020	Proses pembelajaran terasa lebih seru, menarik, terdapat tantangan, dan menyenangkan, respon mahasiswa terhadap kahoot menunjukkan hasil yang baik.
Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K.	2020	Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey ini menghasilkan pemanfaatan media kahoot pada mata pelajaran IPA menunjukkan respon yang baik dalam konteks pembelajaran
Sulistiyawati, dkk	2021	Kahoot dapat dipadukan dengan metode pembelajaran lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan kahoot dapat meningkat, menambah motivasi belajar siswa, mempercepat pemahaman, pembelajaran lebih menyenangkan.
Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M.	2021	Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada peningkatan motivasi, prestasi akademik, dan kemampuan berfikir siswa
Ikaningrum, R. E., Indriani, L., & Setyowati, I.	2022	Kahoot dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bervariasi bagi siswa.
Fadly, M. F. N., & Sari, P. M.	2022	Jenis penelitian yang digunakan deskriptif kuantitatif dengan desain survey, hasilnya aplikasi kahoot lebih diminati daripada aplikasi quizizz
Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P.	2022	Jenis penelitian quasi experiment dengan hasil : terjadi peningkatan motivasi belajar matematika kelas 5 SD
Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K.	2022	Jenis penelitian quasi experiment dengan hasil : pembelajaran menggunakan media gamifikasi kahoot berbasis HOTS berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis dan penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran IPA Kelas 5.
Tumurang, H. J., & Chandra, F. H.	2023	Jenis penelitian kajian literature. Hasil penelitian menyatakan bahwa kahoot dan quizizz sebagai media <i>game</i> dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada jenjang sekolah dasar pada masa pandemic covid-19.
Rahmawati, N.	2023	Jenis penelitian kuantitatif eksperimen, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gamifikasi yang dipadukan dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD di kelas.
Isamiati, A., & Nabar, D.	2023	Penerapan pembelajaran metode TPACK yang memanfaatkan aplikasi Kahoot dan dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran Berbasis Digital <i>Game Based Learning</i> mampu meningkatkan perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran

Hasil pemaparan tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran berdampak positif dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap (Fadhli, Muhibuddin et al., 2020), menjadikan pembelajaran lebih

menyenangkan (Zahara et al., 2021). Gamifikasi dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran di SD lebih diminati daripada aplikasi quizizz (Fadly & Sari, 2022), Pembelajaran dengan Kahoot mendapatkan respon yang baik (Perdana et al., 2020), berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis, penguasaan konsep, (Mertayasa et al., 2022), dapat meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa, (Tumurang & Chandra, 2023). Pemanfaatan gamifikasi kahoot bisa di kombinasikan dengan model, metode atau pendekatan lain (Isamiati & Nabar, 2023), (Rahmawati, 2023), serta bisa digunakan dalam pembelajaran *online* (Tumurang & Chandra, 2023).

SIMPULAN

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan penggunaan elemen-elemen game dalam kondisi pembelajaran yang telah direncanakan. Pemanfaatan Kahoot sebagai aplikasi gamifikasi di SD/MI menjadikan pembelajaran lebih menarik, mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap, dan ketrampilan, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, dan penguasaan konsep. Pemanfaatan kahoot bisa dikombinasikan dengan model, metode dan pendekatan pembelajaran yang lain. Selain itu, kahoot juga bisa digunakan dalam setting pembelajaran tradisional tatap muka, *online learning* maupun *blended learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- About Kahoot! | Company History & Key Facts.* (n.d.). Kahoot! Retrieved December 11, 2023, from <https://kahoot.com/company/>
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2017). Studying student differentiation in gamified education: A long-term study. *Computers in Human Behavior*, 71, 550–585. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.08.049>
- Chandross, D., & Decourcy, E. (2021). *SERIOUS GAMES IN ONLINE LEARNING*. 2018.
- Darmawan, A. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI RUANG LINGKUP BIOLOGI: *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fadhli, Muhibuddin, Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, Saida, & Kuswandi, Dedi, P. (2020). A Meta-Analysis of Selected Studies on the Effectiveness of Gamification Method for Children. *International Journal of Instruction*, 13(1), 845–854. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13154a>
- Fadly, M. F. N., & Sari, P. M. (2022). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN KAHOOT DAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2792>
- Isamiati, A., & Nabar, D. (2023). IMPLEMENTASI TPACK DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING DI SD. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 11(1), Article 1.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analisis Riska Hanifah Pengaruh Adopsi ASTRA Dealer Management System menggunakan Technology Acceptance Model Terhadap Kinerja Layanan Purna Jual Kendaraan Daihatsu Wildan Wiguna, Dwiza Riana Security Chatting Berbasis Desktop dengan Enkripsi Caesar Cipher Key Random.*

- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability*, 13(4), Article 4. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI PLATFORM GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA GAMIFIKASI- KAHOOT BERBASIS HOTS TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Prince, J. D. (2013). Gamification. *Journal of Electronic Resources in Medical Libraries*, 10(3), 162–169. <https://doi.org/10.1080/15424065.2013.820539>
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh penerapan model problem based learning berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. <http://eprints.unm.ac.id/33485/>
- Shavab, O. A. K., Yulifar, L., Supriatna, N., & Mulyana, A. (2021). Gamification in History Learning: A Literature Review. 254–258. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.047>
- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2023). Teknologi dan Pedagogi: Kahoot! dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 16–21. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps/article/view/33340>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian Literatur: Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zhan, Z., He, L., Tong, Y., Liang, X., Guo, S., & Lan, X. (2022). The effectiveness of gamification in programming education: Evidence from a meta-analysis. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100096. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100096>