

GAMIFIKASI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN KAHOOT PADA MATA KULIAH PPKn MI/SD

Maulana Arafat Lubis¹, Nisha Marina², Marhamah³, Nashran Azizan⁴

^{1,4}Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan

^{1,2,3}Universitas Terbuka UPBJJ Medan

¹maulanaarafat@iain-padangsidimpuan.ac.id; ²nisha@ecampus.ut.ac.id; ³marhamah@ecampus.ut.ac.id;

⁴nashranazizan@iain-padangsidimpuan.ac.id

Abstract

The trend of gamification is currently increasingly popular in the field of education. Gamification such as Kahoot is increasingly being used in learning environments to increase students' interest, motivation, and learning outcomes. This study aims to see the effectiveness of Kahoot in learning in MI/SD PPKn courses. This research is quantitative by using the survey research method. Students of the PGMI IAIN Padangsidimpuan Study Program as the population in this study. The sampling technique used in this study is probability sampling with the type of simple random sampling. The sample was determined using the calculator.net platform. The sample was 104 respondents from 729 populations. A Google Form-assisted questionnaire was used as a data collection technique in this study. STATCAL software is used as a machine to analyze the data of this research. The study results explained that, on average, the survey who responded agreed there were 64 (61.17%) students, while those who responded strongly agreed there were 32 (30.33%) students. So, the Kahoot application as learning gamification in MI/SD PPKn courses at the PGMI IAIN Padangsidimpuan Study Program looks effective.

Keywords: Gamification of learning, Kahoot, PPKn MI/SD

Abstrak

Tren gamifikasi saat ini semakin populer di bidang pendidikan. Gamifikasi seperti Kahoot semakin banyak digunakan di lingkungan belajar sebagai cara untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan Kahoot dalam pembelajaran pada mata kuliah PPKn MI/SD. Riset ini berjenis kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian survey. Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Padangsidimpuan sebagai populasi dalam penelitian ini. Teknik sampel yang digunakan *probability sampling* dengan jenis sampel *random sampling*. Sampel ditentukan berbantuan platform calculator.net, sampelnya ialah 104 responden dari 729 populasi. Kuesioner berbantuan *Google Form* dijadikan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. *Software* STATCAL dijadikan sebagai mesin untuk menganalisis data penelitian ini. Hasil penelitian memaparkan bahwa rata-rata *survey* yang merespon setuju ada 64 (61,17%) mahasiswa, sedangkan yang merespon sangat setuju ada 32 (30,33%) mahasiswa. Jadi, aplikasi Kahoot sebagai gamifikasi pembelajaran dalam mata kuliah PPKn MI/SD di Prodi PGMI IAIN Padangsidimpuan terlihat efektif.

Kata kunci: Gamifikasi pembelajaran, Kahoot, PPKn MI/SD

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 belum selesai sampai sekarang. Bagaimanapun situasinya, Indonesia harus tangguh dan tumbuh sesuai dengan tema hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-76. Saat ini Indonesia memberlakukan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) dengan tujuan penurunan persentase angka terinfeksi maupun kematian akibat pandemi COVID-19. Akibat pandemi COVID-19 juga berdampak pada sektor pendidikan, lagi-lagi teknologi menjadi primadona sehingga dijadikan solusi pembelajaran saat ini.

Teknologi di sisi lain membantu manusia untuk memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan diperoleh melalui pendidikan pada skala yang lebih baik. Berkembangnya teknologi, terdapat perbedaan yang signifikan antara alat dan perlengkapan yang digunakan di masa lalu dengan yang digunakan saat ini. Kebutuhan generasi di abad 21 tergantikan dari papan tulis lama yang banyak digunakan, penggunaan papan pintar, perangkat proyeksi, dan komputer portabel. Saat ini, generasi baru yang maju secara digital menghabiskan hari-hari mereka dengan alat-alat digital, seperti: komputer, ponsel pintar, pemutar musik, video *game* dan lain-lain(Harahap, 2018).

Teknologi adalah alat yang mau tidak mau penting digunakan. Pendidikan di abad 21 disebut 6C (*Communication, Critical Thinking, Collaboration, Civic Awareness, Creativity, and Connectivity*). Saat kondisi apapun, pendidikan abad 21 harus dicoba selama proses pendidikan di masa pandemi COVID-19 (Gusty et al., 2020). Teknologi berkontribusi pada keberhasilan mahasiswa dalam belajarnya dan memotivasi mereka lebih jauh (Uzunboylu et al., 2019). Keuntungan pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa dan mahasiswa yang lambat dalam pembelajaran, merangsang mahasiswa dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan mahasiswa (Chaiyo & Nokham, 2017).

Teknologi digital telah hadir di pendidikan tinggi dalam dua dekade terakhir, pengajaran didominasi dalam mode tatap muka dan sebagian besar pendidik tidak siap mengajar secara *online* (Scherer et al., 2021). Penutupan lembaga pendidikan tiba-tiba memaksa digitalisasi pembelajaran. Akibatnya dosen menghadapi tantangan yang tidak terduga, yaitu mengajar secara *online* (Daumiller et al., 2021). Selain itu, beberapa penelitian menemukan bahwa selama pembelajaran *online* membuat stres peserta didik (Chaturvedi et al., 2021) akibat situasi pandemi COVID-19. Hal ini dikarenakan dosen hanya memberikan tugas dan tidak ada kreativitas pembelajaran yang dilakukan. Maka perlu adanya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, seperti bermain *game* dalam pembelajaran agar mahasiswa tidak bosan dalam belajarnya dan mampu menghadirkan suasana yang mengasyikkan. Kemudian, (Krath et al., 2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *game* mengacu pada pencapaian hasil belajar yang ditentukan melalui konten permainan dan meningkatkan pembelajaran dengan melibatkan ruang pemecahan masalah serta tantangan yang memberikan rasa pencapaian kepada mahasiswa. *Game* digunakan untuk meningkatkan kecerdasan dengan merangsang otak.

Game juga dapat membuat orang lebih tertarik untuk berpartisipasi dan mendapatkan lebih banyak motivasi (Zichermann & Cunningham, 2011).

Proses integrasi teknologi ke dalam pendidikan melibatkan banyak alat dan aplikasi untuk digunakan saat proses pembelajaran. Gamifikasi adalah proses permainan-pemikiran dan teknik permainan untuk melibatkan pengguna dalam memecahkan masalah proses berpikir permainan dan cara kerjanya dalam permainan untuk menarik pengguna serta memecahkan masalah (Adnyani et al., 2020). Selain itu, pembelajaran melalui gamifikasi memotivasi mahasiswa untuk mengamati kemajuan belajar mereka sendiri, interaksi dengan orang lain di lingkungan kelas, serta mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan cara yang sangat menarik dan menyenangkan (Hung, 2017; Korkmaz & Öz, 2021).

Gamifikasi adalah tren baru dalam sektor pendidikan yang kualitas utamanya terletak pada upaya untuk mengatur ulang jam motivasi melalui bermain. *Game* ini dirancang sebagai alat interaktif yang meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa di kelas (Pertegal-Felices et al., 2020). Gamifikasi untuk pendidikan dijadikan sebagai pendekatan yang berkembang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan memasukkan elemen desain permainan di lingkungan pendidikan (Dichev & Dicheva, 2017).

Hasil eksperimen yang dilakukan oleh Legaki et al. (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif pada pembelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Jadi, salah satu media pembelajaran interaktif yang menggunakan konsep gamifikasi adalah *Kahoot*. *Kahoot* sebagai aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media teknologi dalam pembelajaran. Hal ini pernah diteliti oleh Djannah et al. (2021), hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* sebagai media proses pembelajaran berkategori efisien dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar, karena aplikasi *Kahoot* memungkinkan peningkatan minat dan motivasi mahasiswa untuk lebih cenderung fokus pada proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Kahoot adalah salah satu aplikasi utama yang dapat digunakan untuk tujuan gamifikasi. *Kahoot* sebagai aplikasi perangkat lunak untuk meningkatkan proses pembelajaran (Mahbub, 2020). Aplikasi *Kahoot* banyak digunakan untuk tujuan membawa gamifikasi dalam industri pendidikan saat ini (Uzunboylu et al., 2020). *Kahoot* sebagai sistem yang mendorong mahasiswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar,

karena merupakan salah satu platform berbasis *game* (Hadijah et al., 2020). *Kahoot* juga sebagai alat digital terkemuka yang digunakan untuk tujuan penilaian (Pfirman et al., 2021). Pembuatan soal di *Kahoot* bisa disertai dengan gambar, video, diagram, juga grafik. *Kahoot* dapat diakses siapa saja dengan menggunakan HP android, laptop, tab, dan komputer yang sudah tersambung dengan internet (Tembang et al., 2020). Arsyad (2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang mahasiswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme.

Pada dasarnya *Kahoot* adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik di sebuah *joint project* dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. *Kahoot* dirilis secara publik pada bulan September 2013 (Official Website ‘*Kahoot!*’, 2017; Bicen & Kocakoyun, 2018; Muhammad & Tetep, 2018; Aktekin et al., 2018).

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk meninjau pengetahuan mahasiswa, untuk penilaian formatif atau sebagai jeda dari kegiatan kelas tradisional. Ini adalah salah satu platform pembelajaran berbasis *game* paling populer (Wang & Tahir, 2020). Alamat web *Kahoot* ada dua, yaitu <https://Kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Penggunaan dan akses masuk ke *Kahoot* secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kuis online, *survey*, diskusi dan jumble/ campuran adalah platform *Kahoot* yang dapat digunakan, dimana untuk memainkannya memiliki cara yang bermacam-macam. Pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infokus dan telepon pintar. *Kahoot* memungkinkan pendidik untuk membuat *game* berdasarkan kuis, *survey*, dan hal-hal lain yang terkait. *Kahoot* dapat diakses menggunakan smartphone berbasis android dan iOS serta melalui komputer dengan alamat www.Kahoot.it. (Henukh & Guntara, 2020).

Banyak para peneliti mengungkapkan bahwa *Kahoot* menjadi aplikasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran karena termasuk inovasi mutakhir, sehingga banyak peserta didik senang menggunakannya. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengetahui kebenaran tersebut. Maka rumusan penelitian ini ialah apakah *Kahoot* gamifikasi yang efektif digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah PPKn MI/SD di Prodi PGMI IAIN Padangsidempuan?

METODE PENELITIAN

Riset ini berjenis kuantitatif dengan menggunakan metode *survey*. Tempat penelitian dilakukan di kampus Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidempuan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang berlokasi di Jalan Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Kel. Sihitang, Kec. Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara.

Populasi berjumlah 729 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berasal dari semester 3, 5, 7, dan 9. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini ialah 104 mahasiswa dengan bantuan platform *calculator.net*. Penelitian ini dilaksanakan berkisar 2 bulan, yaitu di bulan Juni dan Agustus 2021.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) yang disebarakan kepada responden melalui *Google Form*. Instrumen menjadi salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan pedoman. Berikut instrumen penelitiannya pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No.	Pertanyaan
1.	Saya senang menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i>
2.	Aplikasi <i>Kahoot</i> mudah digunakan
3.	Saya dapat memahami instruksi dari dosen terkait penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i>
4.	Pertanyaan yang tersedia di aplikasi <i>Kahoot</i> sangat bervariasi dan tidak membosankan
5.	Saya tertantang untuk menjawab soal lebih cepat di <i>Kahoot</i> dari teman yang lain
6.	Saya bersemangat menyelesaikan soal dengan aplikasi <i>Kahoot</i>
7.	Sistem penilaian dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> memotivasi saya untuk mendapatkan nilai tertinggi (top scorer)
8.	Hasil Penilaian di <i>Kahoot</i> bersifat terbuka (bisa dilihat oleh teman yang lain)
9.	Aplikasi <i>Kahoot</i> memotivasi saya untuk belajar lebih giat
10.	Aplikasi <i>Kahoot</i> meningkatkan minat belajar saya
11.	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> dan tidak monoton
12.	Penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> sudah efektif dan tidak membuang-buang waktu
13.	Evaluasi dengan menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> membantu saya dalam mengasah kemampuan berpikir

kritis

Instrumen di atas sebagai alat berbentuk kuesioner untuk pengumpulan data yang dikumpulkan dari *Google Form*. Instrumen tersebut terdiri atas 13 item, yang mana 13 item ditentukan berdasarkan pengukuran skala *likert*. Jawaban setiap item mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yaitu (Sugiyono, 2015):

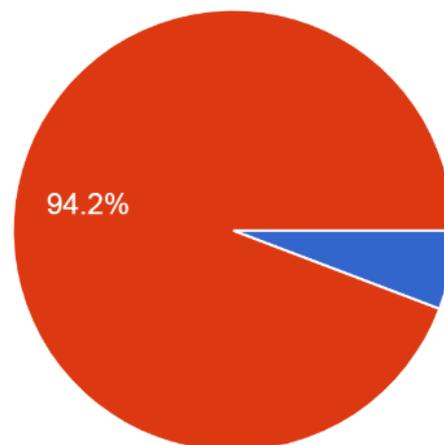
- Sangat setuju : skor 5
- Setuju : skor 4
- Kurang setuju : skor 3
- Tidak setuju : skor 2
- Sangat tidak setuju : skor 1

Penelitian ini menggunakan analisis data berbantuan *software* STATCAL (Statistic and Calculator). *Software* STATCAL adalah aplikasi olah data statistik yang dirilis pada tahun 2017 oleh Prana Ugiana Gio dan Rezzy Eko Caraka (Gio & Caraka, 2018; Azizan et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

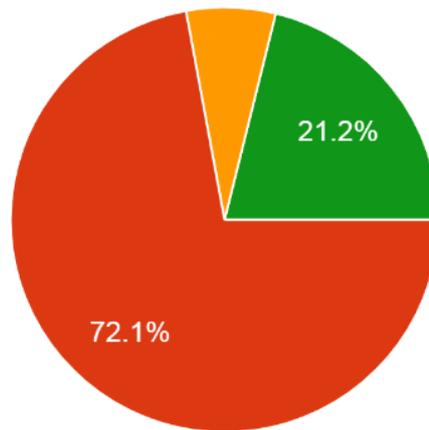
Hasil

Setelah data terkumpul, *survey* menunjukkan bahwa ada 104 mahasiswa/i yang merespon kuesioner penelitian, terdiri laki-laki dan perempuan. Persentase laki-laki dan perempuan yang merespon kuesioner penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari gambar 1 di atas terlihat bahwa ada 6 (5,8%) mahasiswa dan 98 (94,2%) mahasiswi yang mengisi kuesioner penelitian. Kemudian, kalau asal semester berapa saja yang merespon kuesioner penelitian dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Persentase Responden Berdasarkan Semester

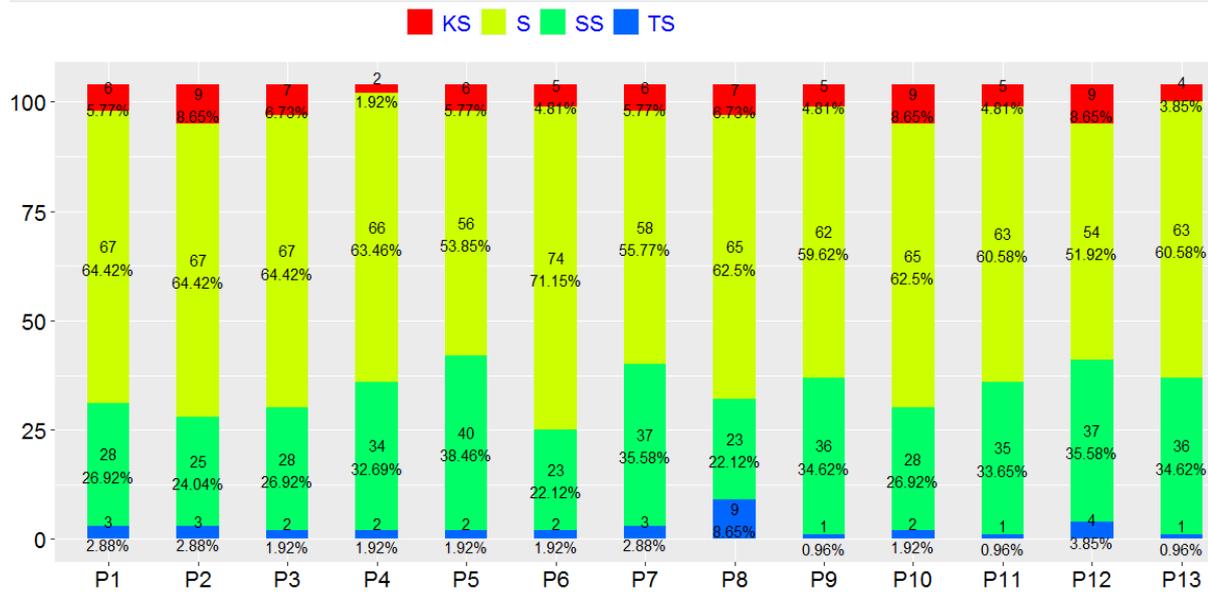
Dari gambar 2 di atas terlihat bahwa ada 75 (72,1%) mahasiswa/i semester 5, 7 (6,7%) mahasiswa/i semester 7, dan 22 (21,2%) mahasiswa/i semester 9 yang merespon kuesioner penelitian. Selanjutnya, data persentase hasil *survey* keefektifan aplikasi *Kahoot* sebagai gamifikasi dalam pembelajaran khususnya pada mata kuliah PPKn MI/SD di Prodi PGMI IAIN Padangsidempuan dapat dilihat pada tabel 2 dan gambar 3 berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi

TS	TS	KS	KS	S	S	SS	SS	Total of Frequency	Total of Percentage	min	max	mean	sd	mod	med
3	2,88	6	5,77	67	64,42	28	26,92	104	100%	2	5	4,15	0,65	4	4
3	2,88	9	8,65	67	64,42	25	24,04	104	100%	2	5	4,1	0,66	4	4
2	1,92	7	6,73	67	64,42	28	26,92	104	100%	2	5	4,16	0,62	4	4
2	1,92	2	1,92	66	63,46	34	32,69	104	100%	2	5	4,27	0,59	4	4
2	1,92	6	5,77	56	53,85	40	38,46	104	100%	2	5	4,29	0,66	4	4
2	1,92	5	4,81	74	71,15	23	22,12	104	100%	2	5	4,13	0,58	4	4
3	2,88	6	5,77	58	55,77	37	35,58	104	100%	2	5	4,24	0,69	4	4
9	8,65	7	6,73	65	62,5	23	22,12	104	100%	2	5	3,98	0,8	4	4
1	0,96	5	4,81	62	59,62	36	34,62	104	100%	2	5	4,28	0,6	4	4
2	1,92	9	8,65	65	62,5	28	26,92	104	100%	2	5	4,14	0,64	4	4
1	0,96	5	4,81	63	60,58	35	33,65	104	100%	2	5	4,27	0,59	4	4
4	3,85	9	8,65	54	51,92	37	35,58	104	100%	2	5	4,19	0,75	4	4
1	0,96	4	3,85	63	60,58	36	34,62	104	100%	2	5	4,29	0,59	4	4

Dari tabel 2 di atas terlihat bahwa pada pertanyaan ke-1 (P1), ada 3 (2.88%) mahasiswa merespon tidak setuju, merespon kurang setuju ada 6 (5.77%) mahasiswa, ada 67 (64.42%) mahasiswa merespon setuju dan 28 (26.92%) mahasiswa merespon sangat setuju. Pertanyaan ke-2 (P2), ada 3 (2.88%) mahasiswa merespon tidak setuju, 9 (8.65%) mahasiswa merespon kurang setuju, 67 (64.42%) mahasiswa merespon setuju dan 25 (24.04%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-3 (P3), ada 2 (1.92%) mahasiswa yang merespon tidak setuju, 7 (6.73%) mahasiswa merespon kurang setuju, 67

(64.42%) mahasiswa merespon setuju dan 28 (26.92%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-4 (P4), ada 2 (1.92%) mahasiswa merespon tidak setuju, 2 (1.92%) mahasiswa merespon kurang setuju, 66 (63.46%) mahasiswa merespon setuju dan 34 (32.69%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-5 (P5), terdapat 2 (1.92%) mahasiswa merespon tidak setuju, 6 (5.77%) mahasiswa merespon kurang setuju, 56 (53.85%) mahasiswa merespon setuju dan 40 (38.46%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-6 (P6), ada 2 (1.92%) mahasiswa merespon tidak setuju, 5 (4.81%) mahasiswa merespon kurang setuju, 74 (71.15%) mahasiswa merespon setuju dan 23 (22.12%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-7 (P7), ada 3 (2.88%) mahasiswa merespon tidak setuju, 6 (5.77%) mahasiswa merespon kurang setuju, 58 (55.77%) mahasiswa merespon setuju dan 37 (35.58%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-8 (P8), ada 9 (8.65%) mahasiswa merespon tidak setuju, 7 (6.73%) mahasiswa merespon kurang setuju, 65 (62.50%) mahasiswa merespon setuju dan 23 (22.12%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-9 (P9), ada 1 (0.96%) mahasiswa merespon tidak setuju, 5 (4.81%) mahasiswa merespon kurang setuju, 62 (59.62%) mahasiswa merespon setuju dan 36 (34.62%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-10 (P10), ada 2 (1.92%) mahasiswa merespon tidak setuju, 9 (8.65%) mahasiswa merespon kurang setuju, 65 (62.50%) mahasiswa merespon setuju dan 28 (26.92%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-11 (P11), ada 1 (0.96%) mahasiswa merespon tidak setuju, 5 (4.81%) mahasiswa merespon kurang setuju, 63 (60.58%) mahasiswa merespon setuju dan 35 (33.65%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-12 (P12), ada 4 (3.85%) mahasiswa merespon tidak setuju, 9 (8.65%) mahasiswa merespon kurang setuju, 54 (51.92%) mahasiswa merespon setuju dan 37 (35.58%) mahasiswa merespon sangat setuju. Untuk pertanyaan ke-13 (P13), ada 1 (0.96%) mahasiswa merespon tidak setuju, 4 (3.85%) mahasiswa merespon kurang setuju, 63 (60.58%) mahasiswa merespon setuju dan 36 (34.62%) mahasiswa merespon sangat setuju.



Gambar 3. Grafik Hasil Survey

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 3 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* sebagai gamifikasi dalam pembelajaran khususnya pada mata kuliah PPKn MI/SD teridentifikasi efektif berdasarkan respon mahasiswa yang banyak menanggapi positif. Dari tanggapan positif tersebut, rata-rata *survey* yang merespon setuju ada 64 (61,17%) mahasiswa, sedangkan yang merespon sangat setuju ada 32 (30,33%) mahasiswa.

Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas maka dapat diambil poin pentingnya bahwa *Kahoot* sebagai aplikasi alternatif, interaktif, dan efektif digunakan di masa pandemi COVID-19. Hal ini juga berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Irwan dkk (2019), hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian juga senada dengan Rachman dkk (2020) bahwa *Kahoot* merupakan media alternatif yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Murciano-Calles (2020) juga menyatakan bahwa salah satu cara utama memanfaatkan *Kahoot* adalah sebagai alat penilaian yang telah terbukti efektif di berbagai bidang pendidikan. Kemudian hasil penelitian (Chiang, 2020) juga menyimpulkan bahwa *Kahoot* termasuk efektif sebagai alat penilaian karena mudah digunakan, praktis, dan menyenangkan. Hasil penelitian yang dilakukan Daryanes & Ririen (2020) juga menunjukkan bahwa tingkat keefektifan aplikasi *Kahoot* terhadap

motivasi mahasiswa yaitu sebesar 82,6% dengan kategori sangat efektif. Artinya, aplikasi *Kahoot* sangat efektif sebagai alat evaluasi ditinjau dari motivasi dan atensi.

Hasil penelitian Firdiansyah & Pamungkas (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran mendapatkan respon yang positif dari mahasiswa. Hal ini disebabkan karena *Kahoot* mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta transparan dalam menampilkan skor, sehingga mahasiswa semakin termotivasi untuk belajar agar meraih skor tertinggi. Hasil penelitian Setiawan & Soeharto (2020) telah menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa dapat ditingkatkan melalui permainan pembelajaran berbasis *Kahoot*. (Dianati et al., 2020) juga menyatakan bahwa *Kahoot* telah dianggap sebagai alat yang berguna dan mudah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi *Kahoot* diyakini membantu mendukung metakognisi mahasiswa dengan memberi mereka umpan balik segera. *Kahoot* juga menawarkan kesempatan untuk tidak hanya menilai pemahaman konseptual mahasiswa, tetapi juga mendukung konstruksi pengetahuan dan pemahaman baru melalui penjelasan lebih lanjut selama atau setelah permainan (Rachman et al., 2020). Pelaksanaan kuis secara rutin memberikan dampak yang sangat positif bagi peserta didik (Martín-Sómer et al., 2021).



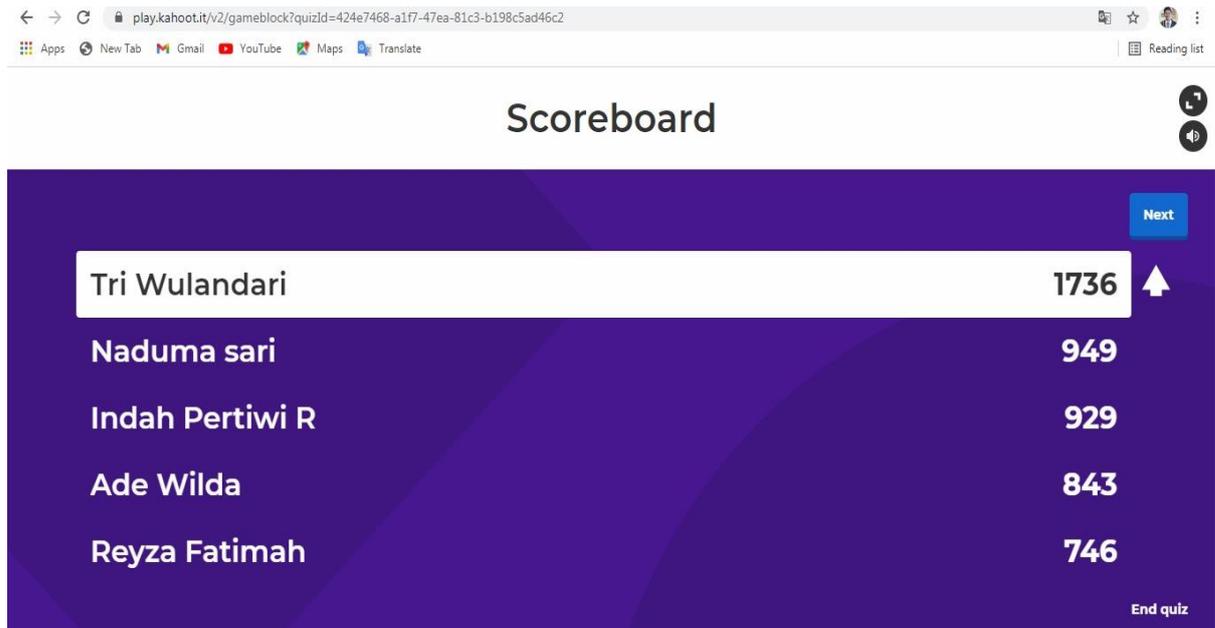
Gambar 4. Tampilan Beranda di *Kahoot*



Gambar 5. Pemanfaatan *Kahoot* dan *Zoom*



Gambar 6. Soal di *Kahoot*

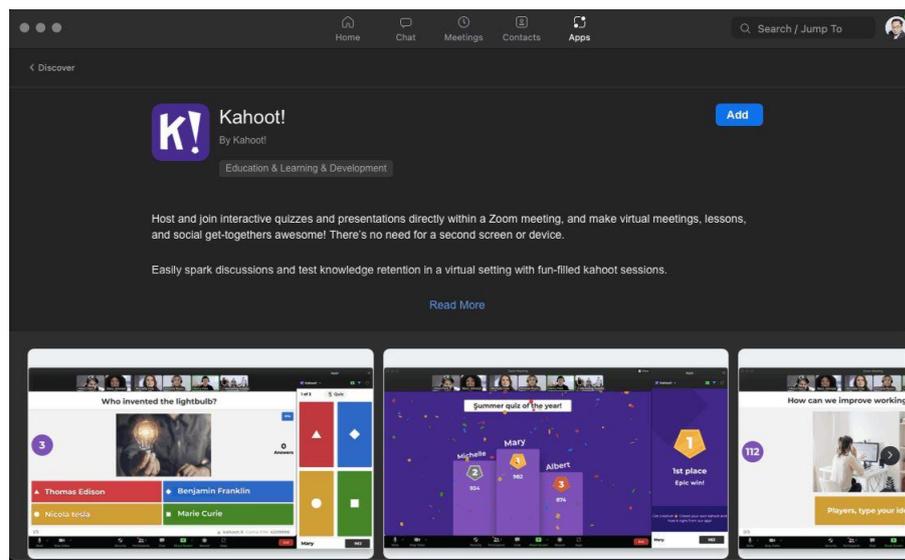


Player Name	Score
Tri Wulandari	1736
Naduma sari	949
Indah Pertiwi R	929
Ade Wilda	843
Reyza Fatimah	746

Gambar 7. Hasil Penilaian Kognitif Mahasiswa di Kahoot

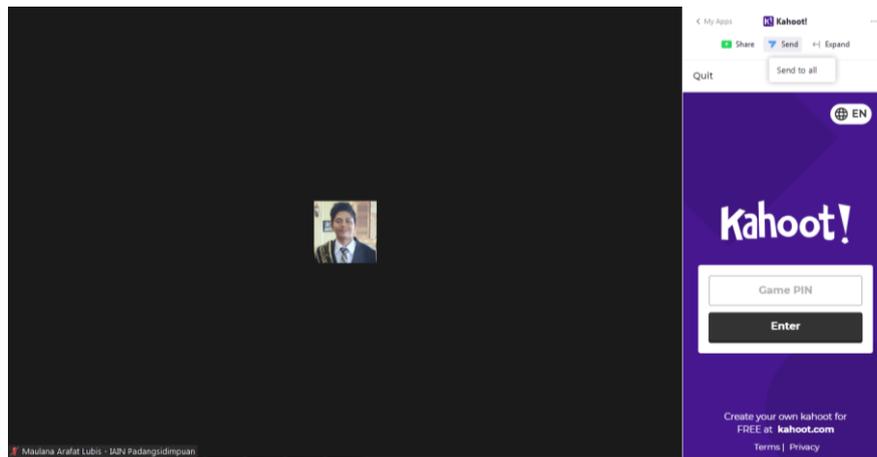
Kahoot tersedia di Google Play store dan App store yang dapat diunduh oleh pengguna smartphone secara gratis sehingga mahasiswa dapat memainkan *game Kahoot* di luar kampus. *Kahoot* juga menyediakan *background music* yang dapat membuat mahasiswa tertarik dan tidak merasa bosan saat mengerjakan kuis. Sekarang *Kahoot* telah dikembangkan sehingga dapat terintegrasi di aplikasi *Zoom*, berikut tutorialnya (Aribowo, 2021):

1. *Login* aplikasi *Zoom* dan klik tanda **Apps** yang terletak sejajar dengan tanda partisipan jika menggunakan laptop.
2. Temukan aplikasi *Kahoot* di *Zoom App Marketplace* dan klik tanda **Add**.



Gambar 8. Kahoot di Zoom App Marketplace

3. Silahkan buka aplikasi *Kahoot* dan klik **Host** untuk memainkan *Kahoot* selama virtual.
4. Temukan *Kahoot* yang telah dibuat sebelumnya untuk dimainkan. Bisa juga mengajak orang lain untuk bermain bersama.
5. Klik **start** dan layar akan dibagikan secara otomatis seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 9. Kahoot Terintegrasi di Zoom

Selanjutnya, untuk bergabung bermain di *Kahoot* dapat dilakukan sebagai berikut (Aribowo, 2021):

1. Dosen dapat mengundang mahasiswa untuk menggunakan *Kahoot* dengan cara klik ikon panah biru. Secara otomatis akan membagikan tautan ke *Zoom App Marketplace* kepada semua mahasiswa.
2. Tambahkan aplikasi *Kahoot* ke aplikasi yang telah dipilih dan klik **join** di bagian sebelah kanan.
3. Dosen membagikan tampilan layarnya.
4. Mahasiswa sudah bisa **join** ke *Kahoot* dengan memasukkan kode **PIN** yang telah ditampilkan dosen di layar *Zoom*.
5. Kuis *Kahoot* akan muncul di layar *Zoom*. Sekarang tidak lagi memerlukan 2 perangkat untuk mengoperasikan *Kahoot* di *Zoom*.



Gambar 10. Tampilan Layar Kahoot di Zoom

Kelebihan dari *Kahoot* ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar mahasiswa untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android (Andari, 2020), suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Kahoot*. *Kahoot* juga dapat meningkatkan dinamika kelas, rasa kompetisi dan kegembiraan yang menyenangkan (E. Owen & A Licorish, 2020). Hal ini juga pernah diteliti oleh Lisnani & Emmanuel (2020), hasil penelitiannya memaparkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal.

Namun, *Kahoot* juga memiliki kelemahan, yaitu tidak semua guru yang update dengan teknologi, fasilitas sekolah kurang memadai, anak-anak mudah terkecoh untuk membuka hal lainnya, terbatasnya jam pertemuan di kelas, tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *Kahoot* (Bahar et al., 2020).

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* sebagai gamifikasi pembelajaran dalam mata kuliah PPKn MI/SD di Prodi PGMI IAIN Padangsidimpuan terlihat efektif. Hal ini berdasarkan data *survey* yang merespon setuju ada 64 (61,17%) mahasiswa, sedangkan yang merespon sangat setuju ada 32 (30,33%) mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, K. E. K., Adnyana, I. W., & Murniasih, N. N. (2020). Teacher and Students' Perception on Using Kahoot! for English Learning. *Proceedings of the 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*, 394(Icirad 2019), 62–67. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.011>
- Aktekin, N. Ç., Çelebi, H., & Aktekin, M. (2018). Let's Kahoot! Anatomy. *International Journal of Morphology*, 36(2), 716–721. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022018000200716>
- Andari, R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Aribowo, E. K. (2021). *Mengaktifkan Integrasi Aplikasi Kahoot! di Zoom*. Erickunto.Com.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Azizan, N., Lubis, M. A., Gio, P. U., & Marhamah. (2021). RESPON MAHASISWA PGMI TERHADAP PLATFORM WAKELET UNTUK PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 1–18.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), 72. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Chaturvedi, K., Vishwakarma, D. K., & Singh, N. (2021). COVID-19 and its impact on education, social life and mental health of students: A survey. *Children and Youth Services Review*, 121, 105866. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105866>
- Chiang, H.-H. (2020). Kahoot! In an EFL Reading Class. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(1), 33. <https://doi.org/10.17507/jltr.1101.05>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Daumiller, M., Rinas, R., Hein, J., Janke, S., Dickhäuser, O., & Dresel, M. (2021). Shifting from face-to-face to online teaching during COVID-19: The role of university faculty achievement goals for attitudes towards this sudden change, and their relevance for burnout/engagement and student evaluations of teaching quality. *Computers in Human Behavior*, 118, 106677.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106677>

- Dianati, S., Nguyen, M., Dao, P., Iwashita, N., & Vasquez, C. (2020). Student perceptions of technological tools for flipped instruction: The case of padlet, kahoot! and cirrus. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 17(5), 1–16.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Djannah, M., Zulherman, & Nurafni. (2021). Kahoot Application for Elementary School Students: Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic period of COVID 19. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>
- E. Owen, H., & A Licorish, S. (2020). Game-Based Student Response System: The Effectiveness of Kahoot! on Junior and Senior Information Science Students' Learning. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 511–553. <https://doi.org/10.28945/4608>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Gio, P. U., & Caraka, R. E. (2018). *Pedoman Dasar Mengolah Data dengan Program Aplikasi STATCAL*. USUpress.
- Gusty, S., Nurmiati, Muliana, Sulaiman, O. K., Ginantra, Manuhutu, Sudarso, Leuwol, & Sahabuddin. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19* (J. Simarmata (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Hadijah, H., Pratolo, B. W., & Rondiyah, R. (2020). Interactive game “Kahoot!” as the media of students' vocabulary assessment. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(1), 87–105. <https://doi.org/10.23971/jefl.v10i1.1670>
- Harahap, A. (2018). Education Thought of Ibnu Miskawaih. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-01>
- Henukh, A., & Guntara, Y. (2020). Analyzing the response of learners to use kahoot as gamification of learning physics. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 72–76. <https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.7108>
- Hung, H.-T. (2017). Clickers in the flipped classroom: bring your own device (BYOD) to promote student learning. *Interactive Learning Environments*, 25(8), 983–995. <https://doi.org/10.1080/10494820.2016.1240090>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Korkmaz, S., & Öz, H. (2021). Using Kahoot To Improve Reading Comprehension of.

- International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 8(2), 1138–1150.
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Legaki, N.-Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144, 102496. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Mahbub, M. A. (2020). Learning English mediated by Kahoot: Insights from the Indonesian EFL instructors. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(2), 246–267. <https://doi.org/10.23971/jevl.v10i2.1917>
- Martín-Sómer, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19. *Education for Chemical Engineers*, 36, 154–159. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.05.005>
- Muhammad, Y. M., & Tetep, T. (2018). IMPLEMENTATION OF KAHOOT APPLICATION TO IMPROVING OF INTEREST OF CIVIC EDUCATION LEARNING (EXPERIMENTAL RESEARCH IN CLASS XI OF SMA NEGERI 1 GARUT). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 75–92. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v2i1.399>
- Murciano-Calles, J. (2020). Use of Kahoot for Assessment in Chemistry Education: A Comparative Study. *Journal of Chemical Education*, 97(11), 4209–4213. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00348>
- Official Website 'Kahoot!'. (2017). *kahoot.com/company/*. 23 September 2018.
- Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Sánchez-Romero, J. L., & Mora-Mora, H. (2020). Comparison of the Effects of the Kahoot Tool on Teacher Training and Computer Engineering Students for Sustainable Education. *Sustainability*, 12(11), 4778. <https://doi.org/10.3390/su12114778>
- Pfirman, S., Hamilton, L., Turrin, M., Narveson, C., & Lloyd, C. A. (2021). Polar knowledge of US students as indicated by an online Kahoot! quiz game. *Journal of Geoscience Education*, 69(2), 150–165. <https://doi.org/10.1080/10899995.2021.1877526>
- Rachman, D., Soviyah, S., Fajaruddin, S., & Pratama, R. A. (2020). Reading engagement, achievement and learning experiences through kahoot. *LingTera*, 7(2), 168–174.
- Scherer, R., Howard, S. K., Tondeur, J., & Siddiq, F. (2021). Profiling teachers' readiness for online teaching and learning in higher education: Who's ready? *Computers in Human Behavior*, 118, 106675. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106675>
- Setiawan, A., & Soeharto, S. (2020). Kahoot-Based Learning Game to Improve

- Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39–48. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5833>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Tembang, Y., Purwanty, R., & Hermansyah, A. K. (2020). Implementasi model think pair share berbantuan media Kahoot It meningkatkan keaktifan berdiskusi mahasiswa. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.5368>
- Uzunboylu, H., Galimova, E. G., Kurbanov, R. A., Belyalova, A. M., Deberdeeva, N. A., & Timofeeva, M. (2020). The Views of the Teacher Candidates on the Use of Kahoot as A Gaming Tool. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(23), 158. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i23.18811>
- Uzunboylu, H., Ozcinar, Z., Kolotushkin, S. M., Kalugina, O. A., & Zulfugarzade, T. E. (2019). Research and Trends in Technology and Gifted Child: Results of a Content Analysis. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(22), 56. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i22.11751>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Designs*. O'Reilly Media.h