

**PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PENERAPAN GAMIFIKASI  
KAHOOT DALAM MEMPENGARUHI KETERLIBATAN BELAJAR  
SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Rizqi Alif Ifsyaussalam<sup>1</sup>, Syahrial<sup>2</sup>, Alirmansyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Jambi

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Jambi

<sup>3</sup>PGSD FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : [alifrizky931@gmail.com](mailto:alifrizky931@gmail.com)<sup>1</sup>, [syahrial.karea@gmail.com](mailto:syahrial.karea@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[alirmansyah@unja.ac.id](mailto:alirmansyah@unja.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to determine teachers' perceptions of the use of the Kahoot Application in influencing student learning engagement at SDN 17/I Rantau Puri. The study used a quantitative approach with a descriptive method. The research subjects were 1 fifth-grade teacher and 18 students, resulting in a total of 19 respondents. The data collection instrument was a questionnaire with 25 statements covering three indicators, namely perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived user satisfaction. The results showed that respondents' perceptions of the use of the Kahoot Application were in the very good category with an average overall percentage of 89.14%. In detail, the usefulness indicator obtained an average of 89.63%, the ease of use indicator was 88.33%, and the user satisfaction indicator was 89.46%. These findings indicate that the Kahoot Application is considered useful, easy to use, and provides satisfaction in supporting student learning engagement. The implication of this research is that the Kahoot application can be used as an alternative effective interactive learning media to increase student learning engagement, assist teachers in carrying out assessments, and encourage the use of digital technology in elementary schools.*

*Keywords: Teacher perceptions, Kahoot, learning engagement, elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru terhadap penggunaan Aplikasi Kahoot dalam mempengaruhi keterlibatan belajar peserta didik di SDN 17/I Rantau Puri. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah 1 orang guru kelas V dan 18 peserta didik, sehingga total responden berjumlah 19 orang. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner dengan 25 butir pernyataan yang mencakup tiga indikator, yaitu persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi kepuasan pengguna (*perceived user satisfaction*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap penggunaan Aplikasi Kahoot berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata

persentase keseluruhan sebesar 89,14%. Secara rinci, indikator kebermanfaatan memperoleh rata-rata 89,63%, indikator kemudahan penggunaan sebesar 88,33%, dan indikator kepuasan pengguna sebesar 89,46%. Temuan ini menunjukkan bahwa Aplikasi Kahoot dianggap bermanfaat, mudah digunakan, dan memberikan kepuasan dalam mendukung keterlibatan belajar siswa. Implikasi penelitian ini adalah Aplikasi Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa, membantu guru dalam melaksanakan asesmen, serta mendorong pemanfaatan teknologi digital di sekolah dasar.

Kata Kunci: Persepsi guru, Kahoot, Keterlibatan belajar, Sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Salah satu faktor kunci yang memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah keterlibatan belajar peserta didik. Keterlibatan belajar merupakan Partisipasi aktif dan efektif dalam aktivitas belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran (Appleton, Christenson, & Furlong, 2008). Keterlibatan belajar mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar, pencapaian akademik, dan pengembangan kognitif serta sosial (Arsanti, 2021). Keterlibatan yang tinggi dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan membantu mereka mengatasi hambatan-hambatan belajar. Keterlibatan belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik terlibat secara aktif, berpikir kritis, dan

membangun pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran. Dalam era di mana teknologi informasi semakin berkembang, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi semakin penting.

Pada tingkat sekolah dasar, tantangan dalam mempertahankan keterlibatan belajar siswa menjadi semakin kompleks. Siswa seringkali dihadapkan pada pelajaran yang memiliki beragam tingkat kompleksitas dan abstraksi. Pembelajaran yang monoton atau kurang interaktif dapat mengakibatkan ketidakberdayaan siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa dengan cara yang menyenangkan dan berinteraksi.

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang terus

berkembang pesat, pendidikan menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan inovasi dan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu potensi solusi yang dapat dieksplorasi adalah penggunaan media gamifikasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan (*challenge*), hadiah (*reward*), kompetisi (*competition*), dan poin (*point*), penggunaan media gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, sebelum menerapkan pendekatan ini secara luas, penting untuk memahami persepsi siswa terhadap penggunaan media gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di tingkat SD. Beberapa bentuk penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran adalah kuis interaktif (quizziz, kahoot).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan semasa pelaksanaan penugasan program kampus mengajar di Sekolah Dasar Negeri 17/I Rantau Puri, Kecamatan Muara Bulian, didapati bahwa terdapat tuntutan atau arahan dari pihak sekolah agar para guru atau

pendidik mampu meningkatkan kompetensi-kompetensi mereka dalam memberikan pembelajaran yang bermakna di kelas, dalam menanggapi hal ini beberapa guru memiliki pandangannya sendiri dalam memenuhi arahan atau tuntutan dari pihak sekolah terutama guru atau wali kelas V SDN 17/I Rantau Puri. Demi menunjang tercapainya arahan dari pihak sekolah serta dengan memanfaatkan teknologi yang ada, wali kelas 5 memutuskan untuk membawakan media pembelajaran yang bertemakan gamifikasi dengan pemanfaatan sebuah *platform* atau aplikasi berupa Quizziz serta Kahoot. Dalam pemanfaatannya guru dan siswa kelas 5 telah banyak merasakan hal positif selama penggunaan aplikasi kahoot dalam kegiatan pembelajaran seperti; memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada para siswa dengan menggunakan beberapa fitur yang terdapat di aplikasi, guru dapat melakukan refleksi secara berkala guna mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan memanfaatkan fitur yang terdapat di aplikasi, menjadi sebuah pengalaman serta pengetahuan baru bagi siswa

bahwasannya belajar tidak selamanya hanya dari buku saja, serta mengenalkan pemanfaatan teknologi kepada para siswa sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang praktis serta menyenangkan.

Di era teknologi, guru diharuskan memiliki kemampuan dan menguasai berbagai macam *gadget* atau *device* canggih yang dapat diaplikasikan sebagai media, alat, sumber dalam belajar. Salah satu bentuk pengaplikasiannya adalah menggunakan *platform online* seperti quizziz, Kahoot, dan sebagainya. Aplikasi Kahoot adalah salah satu contoh *platform* yang sering digunakan sebagai media pembelajaran gamifikasi, baik oleh para ahli pendidikan maupun oleh guru di berbagai tingkatan pendidikan. Kahoot memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif, jajak pendapat, dan permainan belajar lainnya yang melibatkan peserta secara aktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Persepsi guru dan siswa terhadap media pembelajaran gamifikasi Kahoot dalam mempengaruhi keterlibatan belajar siswa pada muatan

bakelasKhasa Indonesia di sekolah dasar".

## **B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Penulis melaksanakan penelitian di SDN 17/I Rantau Puri, fokus utama penulis adalah siswa kelas 5 beserta wali kelasnya yang telah menggunakan platform Kahoot sebagai media bantu dalam kegiatan pembelajaran. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Desain penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah usaha sadar dan sistematis untuk mendapatkan informasi lebih mendalam dan luas terhadap suatu fenomena sesuai dengan tahap-tahap penelitian dengan pendekatan kuantitatif (Yusuf, 2014:62). Penelitian deskriptif pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur persepsi guru dan siswa pengguna aplikasi Kahoot sebagai media bantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas 5 SDN 17/I Rantau Puri dengan mendeskripsikan hasil penyebaran kuesioner persepsi guru dan siswa dari data yang bersifat kuantitatif. Data dari hasil penyebaran kuesioner penelitian ini berupa angka-

angka hasil perhitungan yang diolah melalui pengklasifikasian, penjumlahan, mencari rata-rata, kemudian diperoleh persentase yang disesuaikan dengan indikator yang telah ditetapkan.

Populasi menurut Sax (Yusuf, 2014:147-148) mengutarakan bahwa “populasi yaitu, keseluruhan manusia yang ada di dalam suatu area tertentu yang telah ditetapkan.” Populasi pada penelitian ini adalah 1 orang guru wali kelas 5 dan seluruh siswa kelas 5 SDN 17/I Rantau puri pengguna aplikasi Kahoot yang berjumlah 23 orang siswa yang terdiri dari 13 orang siswi dan 10 orang siswa. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut (Yusuf, 2014:150). Penulis memilih teknik sampel jenuh, dikarenakan seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Sugiyono “sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.” (Sugiyono, 2018:124). Penulis mengambil 1 orang guru wali kelas 5 dan seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 23 orang yang terdiri dari 13 orang siswi dan 10 orang siswa sebagai sampel.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Penelitian yang peneliti laksanakan ini dilakukan di SDN 17/I Rantau Puri dengan responden penelitian yakni 1 orang guru kelas 5 dan seluruh peserta didik kelas 5 yang berjumlah 18 orang, dengan 10 orang siswi perempuan dan 8 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2025. Pengumpulan data pada penelitian yang tengah dilaksanakan ini menggunakan data kuesioner. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner tertutup yang mana telah disediakan jawaban oleh peneliti. Kuesioner terdiri atas 25 butir pernyataan dengan kriteria jawaban dimodifikasi berdasarkan skala liter yang meliputi SS (sangat setuju) mempunyai skor 4, S (setuju) mempunyai skor 3, TS (tidak setuju) mempunyai skor 2, dan STS (sangat tidak setuju) mempunyai skor 1.

Hasil penyebaran kuesioner persepsi responden terhadap Aplikasi *Kahoot* pada indikator persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*), diperoleh data Persentase terendah jawaban guru sebesar 88,19%, kemudian

persentase jawaban tertinggi berada pada 92,10%. Jadi sebanyak 19 responden berada pada kriteria SB (sangat baik). Rata-rata persentase 19 orang responden SDN 17/I Rantau Puri yang menjadi responden penelitian pada indikator persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*) sebesar 89,632% pada kriteria sangat baik.

Hasil penyebaran kuesioner persepsi responden pengguna Aplikasi *kahoot* pada indikator persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*), diperoleh data persentase terendah dari jawaban responden sebesar 81,57%, kemudian persentase tersendah dari jawaban responden sebesar 94,78%. Jadi sebanyak 19 responden berada pada kategori ataupun kriteria SB (sangat baik). Rata-rata persentase 19 orang responden SD Islam Al-Falah yang menjadi responden penelitian pada indikator persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*) sebesar 88,33% pada kriteria sangat baik.

Hasil penyebaran kuesioner persepsi responden terhadap Aplikasi *Kahoot* pada indikator kepuasan pengguna (*user satisfaction*), diperoleh data Persentase terendah

jawaban guru sebesar 88,15%, kemudian persentase jawaban tertinggi berada pada 90,78%. Jadi sebanyak 19 responden berada pada kriteria SB (sangat baik). Rata-rata persentase 19 orang responden SDN 17/I Rantau Puri yang menjadi responden penelitian pada indikator kepuasan pengguna (*user satisfaction*) sebesar 89,46% pada kriteria sangat baik.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa persepsi guru pengguna Aplikasi *Kahoot* sebagai dalam mempengaruhi keterlibatan belajar peserta didik di SDN 17/I Rantau Puri berada pada kriteria sangat baik. Kriteria baik diperoleh dari persentase rata-rata total ketiga indikator persepsi guru pengguna Aplikasi *Kahoot* sebesar 89,14%. Indikator persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*), diperoleh persentase rata-rata sebesar sangat 89,63% berada pada kriteria baik. Indikator persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*), diperoleh persentase rata-rata sebesar 88,33% berada pada kriteria sangat baik. Selanjutnya, indikator persepsi kepuasan

pengguna (*perceived user satisfaction*), diperoleh persentase rata-rata sebesar 89,46% berada pada kriteria sangat baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Appleton, J. J., Christenson, S. L., & Furlong, M. J. (2008). Student engagement with school: Critical conceptual and methodological issues of the construct. *Psychology in the Schools, 45*(5), 369-386.
- Arsanti, R., Lubis, F. Y., & Cahyadi, S. (2022). Peran academic self-efficacy terhadap academic adjustment pada mahasiswa tahun pertama program MBKM. *Journal of Psychological Science and Profession, 6*(3), 232.
- 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), 355-365.
- Pangestika, Z. N., & Putri, D. K. (2025). Pengaruh Presepsi Siswa Pada Media Game Kahoot Terhadap Evaluasi Belajar Siswa Matapelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Al-Kautsar Bandar Lampung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(02), 310-324.
- Yusuf, Muri. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.