



Rana Siti Rabiatul
 Adwiyah¹
 Heni Wulandari²
 Muhammad Thariq
 Aziz³

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZZZ DAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PENILAIAN DI SMPN 3 WARUNGKIARA SATU ATAP

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai media penilaian di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap pada tahun ajaran 2023-2024. Seiring dengan perkembangan teknologi, integrasi media berbasis TIK dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group, di mana dua kelompok siswa diberi perlakuan dengan menggunakan Quizizz dan Kahoot. Data dikumpulkan melalui kuesioner, tes pre-test dan post-test, serta wawancara, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik Quizizz maupun Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil penilaian siswa, dengan peningkatan nilai post-test yang signifikan pada kedua kelompok. Meskipun terdapat perbedaan kecil dalam efektivitas antara kedua media, perbedaan ini tidak cukup besar untuk menentukan mana yang lebih unggul secara keseluruhan. Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa, sementara Quizizz dinilai lebih mudah digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua media penilaian dapat digunakan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Media Penilaian, Quizizz, Kahoot

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of using Quizizz and Kahoot as assessment media at SMPN 3 Warungkiara Satu Atap in the 2023-2024 academic year. Along with the development of technology, the integration of ICT-based media in the learning process is becoming increasingly important. This study used an experimental method with a pretest-posttest control group design, where two groups of students were treated using Quizizz and Kahoot. Data were collected through questionnaires, pre-test and post-test tests, and interviews, which were then analyzed using quantitative and qualitative techniques. The results showed that both Quizizz and Kahoot were effective in improving student assessment results, with a significant increase in post-test scores in both groups. Although there was a small difference in effectiveness between the two media, this difference was not large enough to determine which was superior overall. Kahoot was more effective in increasing student interactivity and learning motivation, while Quizizz was considered easier to use. These results indicate that both assessment media can be used flexibly according to learning needs.

Keywords: Learning Evaluation, Assessment Media, Quizizz, Kahoot.

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan. Pendidik sebagai ujung tombak dalam proses pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan ini agar dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi metode pengajaran, tetapi juga media yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Di era digital saat ini, guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengakses, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia (Anggraeni, ddk. 2017).

^{1,2,3} Progam Studi Pendidikan Teknologi Infomasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

email: ranasiti49@gmail.com¹, heniwulandari@ummi.ac.id², thariq@ummi.ac.id³

Meskipun telah banyak teknologi yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran, penilaian sebagai bagian integral dari pembelajaran sering kali masih menggunakan pendekatan konvensional. Pendekatan tradisional ini cenderung tidak memanfaatkan potensi teknologi yang ada dan tidak mencerminkan keragaman gaya belajar siswa. Padahal, penilaian yang efektif harus dapat mengukur pencapaian siswa secara akurat dan mendorong peningkatan kualitas pengajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi media penilaian yang lebih dinamis dan interaktif, seperti Quizizz dan Kahoot, yang menawarkan fitur interaktif dan kemampuan evaluasi real-time.

Penelitian ini berfokus pada evaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai media penilaian di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap. Sebagai media penilaian berbasis TIK, Quizizz dan Kahoot menyediakan platform yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam penilaian dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Quizizz dikenal dengan fitur umpan balik instan dan pelaporan kemajuan yang mendetail, sedangkan Kahoot menawarkan antarmuka yang kompetitif dan penilaian real-time yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Bahar, ddk. 2020). Meskipun kedua media ini sudah mulai diterapkan dalam proses pembelajaran, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitasnya dalam konteks penilaian di tingkat SMP.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan efektivitas penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai media penilaian serta memahami respons siswa terhadap kedua media tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik tentang penggunaan media penilaian berbasis TIK dan memberikan rekomendasi mengenai media mana yang lebih efektif untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran di SMP.

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif seperti Quizizz dan Kahoot dapat membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Selain itu, teori evaluasi pendidikan juga menjadi landasan dalam penelitian ini, yang menyoroti pentingnya penilaian sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan sekadar mengukur pencapaian siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan temuan yang tidak hanya mengidentifikasi media penilaian yang lebih efektif, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara optimal dalam proses penilaian. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan praktik pembelajaran dan penilaian di era digital.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi tentang hasil belajar siswa. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai dan untuk memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan tujuan pembelajaran telah tercapai proses pengajaran dan pembelajaran. (Suharsimi Arikunto, 2010).

Dalam pengertian lain Herman S. Winarno (2006) Evaluasi pembelajaran adalah proses penilaian yang dirancang untuk mengetahui keberhasilan suatu proses pendidikan. Ini melibatkan pengumpulan data dan informasi mengenai pencapaian kompetensi siswa serta memberikan umpan balik konstruktif bagi perbaikan proses pembelajaran. Dengan adanya evaluasi, peserta didik dapat mengetahui sejauhmana keberhasilan yang telah dicapai selama mengikuti pendidikan. Pada kondisi dimana peserta didik mendapatkan nilai yang memuaskan, maka akan memberikan dampak berupa suatu stimulus, motivator agar peserta didik dapat lebih meningkatkan prestasi. Pada kondisi dimana hasil yang dicapai tidak memuaskan, maka peserta didik akan berusaha memperbaiki kegiatan belajar, namun demikian sangat diperlukan pemberian stimulus positif dari guru atau pengajar agar peserta didik tidak putus asa.

Model-model penilaian dalam konteks pendidikan adalah berbagai pendekatan atau kerangka kerja yang digunakan untuk mengukur, menilai, dan mengevaluasi hasil pembelajaran siswa. Model-model ini memberikan cara-cara yang berbeda dalam melakukan penilaian dengan tujuan memastikan bahwa proses evaluasi relevan dan efektif. Berikut adalah model-model penilaian:

1. Goal Oriented Evaluation

Model yang dikembangkan oleh Tyler ini fokus pada siklus penilaian yang berdasarkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Penekanan utama adalah pada perancangan tujuan yang spesifik dan pengembangan instrumen pengukuran yang beragam untuk memastikan kesiapan instruktur dalam proses pembelajaran.

2. *Goal Free Evaluation Model*

Model yang dikembangkan oleh Michael Scriven ini menentang pendekatan Tyler dengan mengevaluasi program tanpa mempertimbangkan tujuan awalnya. Penilaian ini lebih fokus pada kinerja penilaian tanpa terpengaruh oleh motivasi atau tujuan spesifik dari program tersebut.

3. *Formative and Summative Evaluation Model*

Evaluasi formatif dilakukan selama program berjalan untuk mengidentifikasi kendala dan memperbaiki program, sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah program selesai untuk mengukur keberhasilannya. Model ini menekankan perbedaan tujuan dan waktu antara kedua jenis evaluasi tersebut (Kunandar, 2013).

4. *Countenance Evaluation Model*

Dikembangkan oleh Stake, model ini menekankan pada deskripsi dan evaluasi dari tiga elemen utama: pendahulu (kondisi awal), pertukaran (proses), dan hasil akhir. Evaluasi ini sering menggunakan kriteria hasil belajar yang dikenal dalam Taxonomy Bloom, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Media Penilaian

Media berasal dari Bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau perantara. Dalam Bahasa arab disebut ‘wasail’ bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (wasilah) (Anggraeni/2015:22). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia media adalah alat atau (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses komunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan.

Penilaian merupakan proses pengumpulan informasi mengenai keberhasilan belajar peserta didik secara berkelanjutan yang berguna untuk meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar. Menurut Griffin dan Nix, penilaian adalah suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk menjelaskan tentang karakteristik seseorang atau sesuatu. Menurut Slavin (2011:262) penilaian adalah suatu pengukuran sejauh mana siswa telah mempelajari tujuan yang ditetapkan bagi mereka. Dari beberapa pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian media penilaian adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mengukur, menilai atau mengevaluasi kemampuan, keterampilan, pengetahuan, atau kinerja seseorang dalam berbagai bidang.

Quizizz

Quizizz merupakan salah satu bentuk game yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan materi atau soal-soal evaluasi sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Quizizz juga adalah aplikasi yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas sehingga Latihan menjadi lebih interaktif. Sehingga tidak salah jika salah satu efisiensi dari aplikasi ini adalah memberikan suasana menyenangkan dan menghibur pada saat siswa mengerjakan Latihan. Siswa dapat melakukan Latihan didalam kelas menggunakan perangkat elektronik yang mereka miliki. Quizizz juga dilengkapi dengan karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan audio yang memberi efek menyenangkan selama proses pembelajaran (Noor, S, 2020). Ini memungkinkan siswa untuk saling memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengerjakan kuis pada saat bersamaan di kelas dan dapat melihat langsung peringkat yang diperoleh di papan peringkat.

Quizizz menurut Suhartatik (2020, hal. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah

semester, dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba dalam Manurung & Nurhairaini (2020, hal. 298) bahwa aplikasi quizizz merupakan aplikasi Pendidikan untuk membuat Latihan disebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Quizizz adalah website yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk siswa dari segala usia (Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2019).

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa quizizz adalah media online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian quis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Paksi dan Lita (2020, hal. 14-15) dalam aplikasi quizizz terdapat beberapa kelebihan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Lebih privat, maksud lebih privat disini artinya bahwa setiap peserta didik akan bisa mengakses kuis pada quizizz jika mendapatkan kode digit yang diberikan oleh guru.
2. Dapat dijadikan PR, dalam quizizz tidak hanya dapat dilakukan untuk melaksanakan kuis interaktif saja melainkan guru juga dapat menugaskan PR pada aplikasi quizizz dan batas pengerjaannya pun dapat diatur sesuai kebijakan yang dibuat oleh guru.
3. Tidak dapat mencontek, saat melakukan kuis interaktif peserta didik tidak dapat mencontek karena pada saat proses evaluasi berlangsung, soal yang diberikan kepada setiap peserta didik telah diacak oleh guru. Sehingga setiap number soal pada setiap peserta didik akan berbeda.
4. Mengetahui ranking, pada akhir pekerjaan. Peserta didik dapat melihat dan mengetahui setiap rangking yang diperoleh.
5. Jawaban benar, tidak hanya rangking yang dapat peserta didik lihat, namun juga peserta didik dapat mengetahui setiap jawaban yang benar dari soal yang sudah selesai dikerjakan.

Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang digunakan untuk membuat dan berpartisipasi dalam kuis interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Dina L. K. (2020), Kahoot mengintegrasikan permainan dalam proses belajar mengajar, menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, serta memberikan umpan balik instan kepada siswa. Ardiansyah (2021) menekankan bahwa Kahoot meningkatkan partisipasi siswa dengan elemen permainan yang membuat mereka lebih aktif dan terlibat. Siti Nurul H. (2022) juga menyoroti bahwa Kahoot adalah alat yang efektif untuk penilaian formatif, memfasilitasi penilaian yang interaktif dan memberikan umpan balik yang cepat.

Terkait dengan aplikasi Kahoot yang dirancang untuk proses asesmen dan survei, aplikasi ini dikembangkan sebagai permainan edukatif yang variatif dan menyenangkan. Kahoot memiliki beberapa keunggulan yang dapat meningkatkan kinerja belajar siswa, serta memberikan respons kognitif dan afektif secara komprehensif. Berikut ini adalah beberapa keunggulan aplikasi Kahoot sebagai permainan edukatif dalam pembelajaran:

1. Memiliki tampilan yang menarik dan beragam.
2. Menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan memungkinkan eksplorasi.
3. Berbasis teknologi dan dapat diakses melalui smartphone, sehingga lebih praktis.
4. Guru dapat memilih konten soal yang sesuai dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai.
5. Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (feedback) setelah evaluasi.
6. Guru dapat dengan cepat mengontrol dan memantau jawaban siswa.
7. Aplikasi ini berbasis interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan True Experimental Design. Desain ini memungkinkan kontrol penuh terhadap variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang membandingkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dan Kahoot. Untuk mencapai tujuan tersebut, desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Pada desain ini, satu kelompok (kelas eksperimen) diberikan perlakuan menggunakan Quizizz, sedangkan kelompok lainnya (kelas kontrol) menggunakan Kahoot.

Sebelum dan setelah perlakuan, kedua kelompok akan diberikan tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas dari masing-masing media.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap, Kabupaten Sukabumi, yang terdiri dari dua kelas: IX A dan IX B. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *random sampling* untuk memastikan representasi yang adil dari populasi. Total sampel yang diambil terdiri dari dua kelas dengan masing-masing sekitar 35 siswa, sehingga total sampel adalah sekitar 70 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kuesioner dan Tes Pre-test dan Post-test

Teknik analisis data melibatkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut:

1. Analisis Data Kuantitatif
 - a. Analisis Hasil Pre-test dan Post-test: Uji normalitas untuk memastikan distribusi data, uji-t berpasangan untuk membandingkan skor pre-test dan post-test pada kelompok yang sama, dan uji-t tidak berpasangan untuk membandingkan skor post-test antara kelompok Quizizz dan Kahoot.
 - b. Analisis Data Kuesioner: Menggunakan analisis deskriptif untuk menghitung frekuensi, persentase, rata-rata, dan standar deviasi, serta analisis skala Likert untuk menentukan tingkat kepuasan.
2. Integrasi Data
 - a. Triangulasi Data: Menggabungkan temuan kuantitatif dan kualitatif untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas. Mengintegrasikan hasil analisis kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran yang menyeluruh.
 - b. Interpretasi Keseluruhan: Menyimpulkan temuan utama dari analisis data dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian untuk praktik pendidikan dan penelitian lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Data Hasil Penilaian
 - a. Kelompok Quizizz (Kelas Eksperimen):
 1. Rata-rata Pre-Test: 65.2
 2. Rata-rata Post-Test: 80.4
 3. Perubahan Rata-rata: 15.2
 4. Standar Deviasi Pre-Test: 8.5
 5. Standar Deviasi Post-Test: 7.1
 - b. Kelompok Kahoot (Kelas Kontrol):
 1. Rata-rata Pre-Test: 66.1
 2. Rata-rata Post-Test: 82.3
 3. Perubahan Rata-rata: 16.2
 4. Standar Deviasi Pre-Test: 8.2
 5. Standar Deviasi Post-Test: 6.8
2. Analisis Data
 - a. Uji t berpasangan: Menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kedua kelompok ($p\text{-value} < 0.05$), menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dan Kahoot berpengaruh positif.
 - b. Uji t tidak berpasangan: Tidak ada perbedaan signifikan antara kedua media pada post-test ($p\text{-value} > 0.05$), menunjukkan efektivitas yang setara.
3. Uji Normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov: Data hasil belajar siswa dari kedua kelompok (Quizizz dan Kahoot) berdistribusi normal dengan $p\text{-value} > 0.05$.
4. Uji Homogenitas menggunakan Uji Levene: Varians hasil belajar siswa pada kedua kelompok adalah homogen dengan $p\text{-value} > 0.05$.
5. Uji Hipotesis dengan Uji-t

Hipotesis (H_0) : Tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dan Kahoot.

Hipotesis (H_1) : Ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dan Kahoot.

Hasil Uji-t: Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dan Kahoot, dengan p-value 0.037, menunjukkan bahwa Kahoot lebih efektif dibandingkan Quizizz.

Tabel 1. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dan Kahoot

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Quizizz	Rata-rata Skor Kahoot
1	Kemudahan Penggunaan	4.2	4.0
2	Tingkat Interaktivitas	4.3	4.6
3	Meningkatkan Motivasi Belajar	4.1	4.4
4	Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	4.0	4.5
5	Kepuasan Terhadap Media	4.2	4.7
6	Keinginan Menggunakan Kembali	4.0	4.6

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa siswa cenderung memberikan skor yang lebih tinggi untuk Kahoot dalam aspek Tingkat Interaktivitas, Meningkatkan Motivasi Belajar, Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran, Kepuasan Terhadap Media, dan Keinginan Menggunakan Kembali. Sementara itu, Kemudahan Penggunaan mendapatkan skor yang relatif tinggi pada kedua platform, namun Quizizz sedikit lebih unggul. Ini menunjukkan bahwa Kahoot mungkin lebih disukai oleh siswa karena lebih interaktif dan memotivasi mereka lebih baik, meskipun Quizizz lebih mudah digunakan.

Tabel 2. Efektivitas Persentase Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Quizizz (Positif %)	Quizizz (Negatif %)	Kahoot (Positif %)	Kahoot (Negatif %)
1	Kemudahan Penggunaan	85%	15%	80%	20%
2	Tingkat Interaktivitas	70%	30%	90%	10%
3	Meningkatkan Motivasi Belajar	75%	25%	88%	12%
4	Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	72%	28%	85%	15%
5	Kepuasan Terhadap Media	80%	20%	92%	8%
6	Keinginan Menggunakan Kembali	70%	30%	87%	13%
7	Tidak Menarik	30%	70%	20%	80%
8	Terlalu Membingungkan	28%	72%	22%	78%
9	Kebosanan Menggunakan	25%	75%	18%	82%
10	Membuat Cemas	32%	68%	27%	73%

Tabel ini menunjukkan persentase siswa yang memberikan respons positif atau negatif terhadap setiap aspek yang dinilai, baik untuk Quizizz maupun Kahoot.

Interpretasi Data:

1. Kemudahan Penggunaan: Sebagian besar siswa menilai Quizizz dan Kahoot sebagai media yang mudah digunakan, dengan persentase positif yang cukup tinggi pada kedua platform.
2. Tingkat Interaktivitas: Kahoot memperoleh persentase positif yang lebih tinggi dibandingkan Quizizz, menunjukkan bahwa siswa merasa lebih interaktif dengan Kahoot.
3. Tidak Menarik: Kahoot mendapat lebih sedikit keluhan tentang aspek ini, dengan persentase negatif yang lebih rendah dibandingkan Quizizz.

Pembahasan

1. Efektivitas Quizizz dan Kahoot sebagai Media Penilaian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik Quizizz maupun Kahoot dapat meningkatkan hasil penilaian peserta didik secara signifikan setelah penggunaan media penilaian ini. Peningkatan

nilai yang tercatat pada kedua kelompok menunjukkan bahwa penggunaan alat ini efektif dalam membantu proses pembelajaran dan penilaian.

Perubahan rata-rata nilai post-test dari pre-test menunjukkan bahwa keduanya memiliki dampak positif yang cukup signifikan. Meskipun terdapat perbedaan rata-rata nilai antara kedua media penilaian, perbedaan ini tidak cukup besar untuk menyimpulkan bahwa salah satu lebih efektif daripada yang lain. Ini mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk preferensi individu peserta didik, cara instruktur dalam menerapkan media penilaian, dan konteks pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Penilaian

a. Quizizz

Kelebihan : Quizizz menawarkan berbagai fitur interaktif, termasuk umpan balik instan dan pelaporan kemajuan. Ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan informasi langsung tentang area yang perlu diperbaiki.

Kekurangan : Beberapa peserta mungkin merasa tekanan waktu yang lebih tinggi dan lebih sulit beradaptasi dengan format kuis yang berulang.

b. Kahoot

Kelebihan : Kahoot memiliki antarmuka yang menarik dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penilaian dilakukan secara real-time, memberikan pengalaman yang lebih dinamis.

Kekurangan: Peserta mungkin fokus pada kecepatan menjawab daripada pemahaman materi, yang dapat mempengaruhi kualitas jawaban.

Penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai media penilaian dapat diintegrasikan dengan strategi pengajaran yang ada untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik. Penting bagi pengajar untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran saat memilih media penilaian. Penilaian yang beragam dan interaktif dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif.

Dari tabel efektivitas berdasarkan persentase respon siswa, dapat dilihat bahwa Kahoot lebih unggul dalam meningkatkan interaktivitas, motivasi belajar, dan kepuasan siswa dibandingkan dengan Quizizz. Misalnya, dalam aspek tingkat interaktivitas, 90% siswa memberikan respons positif terhadap Kahoot, sementara hanya 70% yang memberikan respons positif terhadap Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot lebih efektif dalam menarik minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Sebaliknya, Quizizz lebih unggul dalam hal kemudahan penggunaan, meskipun perbedaannya tidak signifikan. Sebanyak 85% siswa merasa bahwa Quizizz mudah digunakan, sedangkan hanya 80% siswa yang merasa hal yang sama terhadap Kahoot. Meskipun demikian, aspek kemudahan ini tidak cukup untuk membuat Quizizz lebih disukai secara keseluruhan dibandingkan dengan Kahoot.

Analisis terhadap aspek-aspek negatif seperti kebosanan, kebingungan, dan kecemasan menunjukkan bahwa Kahoot lebih berhasil dalam mengurangi efek negatif tersebut dibandingkan Quizizz. Contohnya, hanya 18% siswa yang merasa bosan menggunakan Kahoot, dibandingkan dengan 25% pada Quizizz. Ini mengindikasikan bahwa Kahoot, dengan fitur-fitur interaktifnya, lebih mampu menjaga keterlibatan siswa dan mencegah munculnya perasaan negatif selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa, serta mengurangi dampak negatif seperti kebosanan dan kecemasan. Oleh karena itu, disarankan agar para pendidik lebih sering menggunakan Kahoot sebagai media penilaian interaktif dalam kelas. Namun, Quizizz tetap dapat digunakan sebagai alternatif yang baik, terutama dalam situasi di mana kemudahan penggunaan menjadi prioritas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih besar dibandingkan kelas control

berdasarkan perbandingan rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan control. Terdapat pula pengaruh penggunaan media penilaian Quizizz dan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh bahwa $T_{hitung} > T_{table}$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Pada analisis perhitungan angket respon siswa terhadap penggunaan Quizizz dan Kahoot diperoleh skor positif, hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik terhadap media penilaian yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, T., Saragi, L. N., Jannah, M., & Sopian, M. (2017, December). Perubahan Paradigma Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang.
- Arikunto, S. (2010). Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. Pedagogy.
- 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.
- Arsyad, azhar 2014. Media Pembelajaran, Jakarta; Raja Grafindo. h.21
- Kartika Sari, Fitri. 2020. Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi. h.1
- Lisnani dan Gunadi Emmanuel, 2020 "Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA," Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA, 4. 2. hal 155- 167.
- LPMP Bengkulu, "Belajar Asyik Dengan Quizizz Ditengah Pandemi Covid-19," <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>, akses 08 Desember 2021
- Sugiyono, 2018. Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta.)