Neptunus : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi
Volume. 3, No. 1, Tahun 2025
e-ISSN : 3031-898X; dan p-ISSN : 3031-8998; Hal. 250-255
DOI: https://doi.org/10.61132/neptunus.v3i1.725
Available online at: https://journal.arteii.or.id/index.php/Neptunus

Pemanfaatan Kahoot dan Quizizz Sebagai Alat Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Belajar di SMAN 1 Parittiga

Fithriawan Nugroho[1] , Aditya Ahmad Fauzi[2] , Faishal Farras[3] , Muhammad Iqbal Hanafi[4] , Siti Kamilah[5] , Marna[6]

[1-6] Universitas Pertiba, Indonesia
Korespondensi penulis: fnugroho48@gmail.com

Abstract. *The use of technology in education has become an essential need in modern learning. This study aims to analyze the utilization of Kahoot and Quizizz as interactive learning tools to enhance student learning quality at SMAN 1 Parittiga. The research employs a qualitative approach with observation and interview techniques to explore student and teacher experiences in using these platforms. The findings indicate that Kahoot and Quizizz significantly improve students' motivation, engagement, and comprehension of learning materials. Kahoot is more effective in creating a competitive learning atmosphere, while Quizizz provides flexibility for students to learn at their own pace. However, some challenges arise, such as reliance on a stable internet connection and the need for teacher training to optimize platform features. Therefore, it is recommended that schools improve digital infrastructure and provide training for teachers to support the optimal implementation of technology-based learning.*

Keywords: *Interactive learning, Kahoot, Quizizz, learning motivation, educational technology.*

Abstrak. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan modern. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Kahoot dan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas belajar siswa di SMAN 1 Parittiga. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara untuk menggali pengalaman serta persepsi siswa dan guru dalam menggunakan kedua platform ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Kahoot lebih efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif, sementara Quizizz memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai ritme mereka. Meskipun demikian, terdapat tantangan dalam implementasi, seperti ketergantungan pada akses internet yang stabil dan perlunya pelatihan bagi guru agar dapat mengoptimalkan fitur-fitur dalam platform tersebut. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah meningkatkan infrastruktur digital dan mengadakan pelatihan bagi guru guna mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi secara optimal..

Kata kunci: Pembelajaran interaktif, Kahoot, Quizizz, motivasi belajar, teknologi Pendidikan.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hak fundamental setiap individu sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa pembelajaran harus dirancang dengan memperhatikan perkembangan teknologi dan informasi yang relevan dengan era digital saat ini.

Received: Januari 10, 2024; Revised: Januari 25, 2025; Accepted: Februari 15, 2025;
Published : Februari 19, 2025;

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi telah banyak dikaji dalam dunia pendidikan. Menurut teori konstruktivisme oleh Piaget (1970), pembelajaran yang efektif harus melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Dalam pendekatan ini, teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Kahoot dan Quizizz merupakan contoh media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui sistem kuis interaktif (Wang, 2015).

Menurut teori pembelajaran konstruktivisme oleh Piaget (1972), siswa membangun pemahamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pembelajaran modern, pemanfaatan media interaktif seperti Kahoot dan Quizizz dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif. Selain itu, teori kognitif oleh Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, yang dapat difasilitasi oleh media interaktif berbasis teknologi.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Studi yang dilakukan oleh Wang (2016) menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman materi dibandingkan metode konvensional. Sementara itu, penelitian oleh Setyawan et al. (2021) di Indonesia menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 30%.

2. KAJIAN TEORITIS

Teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat seiring dengan meningkatnya akses internet dan perangkat digital. Menurut Reigeluth (2009), teknologi dapat membantu personalisasi pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa.

Kahoot dan Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara interaktif. Kahoot lebih bersifat kompetitif dan berbasis waktu, sedangkan Quizizz memberikan fleksibilitas dalam menjawab soal tanpa tekanan waktu yang tinggi (Zhao, 2019).

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Deterding et al., 2011).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk menggali pengalaman dan persepsi pengguna dalam memanfaatkan platform Kahoot dan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan ruang untuk memahami secara mendalam bagaimana Kahoot dan Quizizz digunakan dalam konteks pembelajaran di SMAN 1 Parittiga. Sebagai metode yang sering digunakan dalam penelitian eksploratori, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali dimensi sosial dan perilaku yang mendasari penggunaan platform ini dalam meningkatkan kualitas belajar siswa (Humaira et al., 2023). Pendekatan kualitatif juga memungkinkan peneliti untuk mengungkap wawasan tentang perubahan yang terjadi dalam metode pembelajaran dan dampaknya terhadap pemahaman siswa (Purba & Harahap, 2022).

Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru di SMAN 1 Parittiga yang telah menggunakan Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran. Sekolah ini dipilih karena telah aktif menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan melibatkan guru mata pelajaran serta siswa yang telah mengalami penggunaan Kahoot dan Quizizz, baik dalam evaluasi harian maupun ujian berbasis digital. Pemilihan subjek ini bertujuan untuk memahami bagaimana Kahoot dan Quizizz mempengaruhi efektivitas pembelajaran serta peningkatan kualitas pemahaman materi oleh siswa.

Untuk memperoleh data yang relevan dan mendalam, penelitian ini akan menggunakan dua teknik pengumpulan data utama, yaitu observasi langsung dan wawancara:

Observasi Langsung Proses Pembelajaran Menggunakan Kahoot dan Quizizz

Teknik ini dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana Kahoot dan Quizizz diterapkan dalam kelas. Observasi ini mencakup interaksi siswa dengan platform, keterlibatan mereka dalam menjawab soal, serta efektivitas penyampaian materi oleh guru menggunakan kedua platform ini. Observasi ini bertujuan untuk memahami dinamika penggunaan Kahoot dan Quizizz dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Wawancara dengan Guru dan Siswa

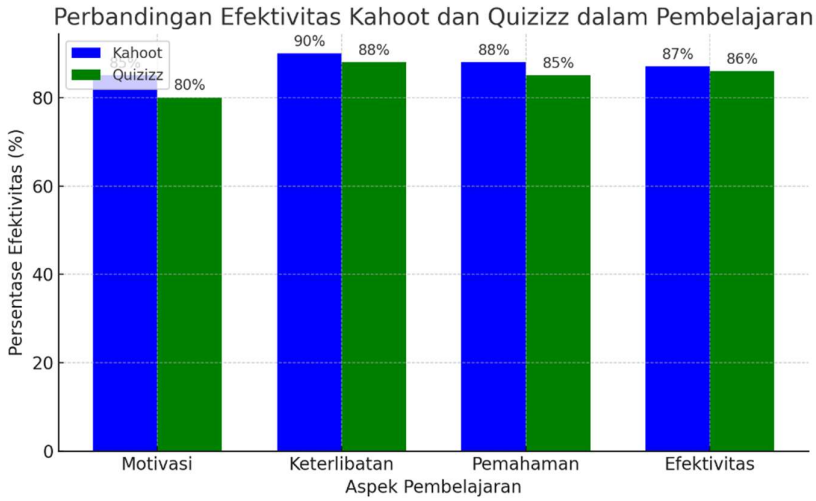
Data tambahan diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan perspektif lebih dalam tentang pengalaman mereka dalam menggunakan Kahoot dan Quizizz. Aspek yang akan dieksplorasi mencakup efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, serta kendala yang dihadapi dalam implementasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperbaiki pemahaman konsep, serta memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Guru juga mengakui bahwa alat ini mempermudah evaluasi dan memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa.

Penerapan Kahoot dan Quizizz di SMAN 1 Parittiga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan Quizizz meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran eksakta. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Guru juga merasakan kemudahan dalam mengukur pemahaman siswa secara langsung melalui hasil kuis yang diperoleh dari platform tersebut.



Gambar 1. Grafik Hasil Penelitian.

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dan memiliki daya saing yang lebih tinggi saat menggunakan Kahoot dibandingkan dengan metode tradisional. Sementara itu, Quizizz lebih disukai karena fleksibilitasnya dalam menyelesaikan kuis tanpa tekanan waktu yang ketat.

Dampak Terhadap Kualitas Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dan Quizizz memberikan efek positif terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman materi. Siswa merasa lebih tertantang dengan adanya sistem skor dan leaderboard, yang mendorong mereka untuk belajar lebih giat. Selain

itu, guru juga mencatat adanya peningkatan rata-rata nilai ulangan harian setelah penggunaan platform ini dibandingkan dengan sebelumnya.

Namun, beberapa tantangan ditemukan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil serta kesulitan bagi beberapa siswa dalam menyesuaikan diri dengan mekanisme gamifikasi. Meskipun demikian, mayoritas siswa dan guru setuju bahwa penggunaan Kahoot dan Quizizz meningkatkan efektivitas pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan Kahoot dan Quizizz terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran di SMAN 1 Parittiga. Platform ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih menarik dan menantang, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Guru juga dapat dengan mudah mengevaluasi kemajuan siswa secara real-time, memungkinkan penyesuaian metode pengajaran agar lebih efektif.

Selain itu, metode gamifikasi yang diterapkan oleh Kahoot dan Quizizz meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kompetisi sehat yang diciptakan melalui sistem skor dan leaderboard mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Namun, tantangan yang masih dihadapi adalah ketergantungan pada akses internet yang stabil serta kebutuhan akan pelatihan lebih lanjut bagi guru agar dapat memaksimalkan fitur-fitur dari kedua platform ini.

Untuk meningkatkan efektivitas pemanfaatan Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran, beberapa rekomendasi dapat diberikan:

- Sekolah perlu mengadakan pelatihan bagi guru agar lebih memahami cara mengoptimalkan fitur-fitur Kahoot dan Quizizz dalam proses pembelajaran.
- Sekolah perlu memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil agar penggunaan platform ini tidak mengalami kendala teknis.
- Kahoot dan Quizizz dapat lebih diintegrasikan dalam perencanaan pembelajaran agar selaras dengan kurikulum yang berlaku.
- Guru dapat mengombinasikan Kahoot dan Quizizz dengan metode pembelajaran lainnya agar tetap menjaga variasi dalam proses pembelajaran.

Perlu dilakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas penggunaan platform ini guna memastikan manfaat maksimal bagi siswa dan guru.

6. DAFTAR REFERENSI

Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. Basic Books.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. Computers & Education, 82, 217-227.

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 371-380.

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.

Reigeluth, C. M. (2009). Instructional design theories and models. Routledge.

Setyawan, A., Rahmadani, A., & Lestari, D. (2021). The Effectiveness of Quizizz in Online Learning. Jurnal Pendidikan Teknologi.

Zhao, K. (2019). Interactive Learning with Kahoot and Quizizz: A Case Study. Journal of Educational Technology.