



## Analisis dan Perbandingan Media Interaktif Kahoot dan Quizizz dalam Kemudahan Pembelajaran

Aditya Ahmad Fauzi<sup>1</sup>, Fithriawan Nugroho<sup>2</sup>, Wahyu Putra<sup>3</sup>, Yossa Agung Pratama<sup>4</sup>, Andria Rezki<sup>5</sup>, Tri Dewi Yuni Utami<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universita Pertiba, Indonesia

Korespondensi penulis: [Aditya.a.fauzi23@email.com](mailto:Aditya.a.fauzi23@email.com)

**Abstract.** *Technological advancements have significantly impacted education, including more interactive learning methods. Kahoot and Quizizz are two platforms that utilize gamification to enhance student engagement in learning. This study aims to analyze and compare these interactive media in terms of ease of use, student engagement, and effectiveness in providing feedback. Using a qualitative method and a case study approach, data was collected through interviews and observations of teachers and students utilizing both platforms. The study's findings indicate that Kahoot is more effective in boosting student motivation through a competitive system, whereas Quizizz excels in independent learning flexibility and providing more detailed result reports. Therefore, the utilization of these platforms should be adjusted according to the learning objectives to be achieved..*

**Keywords:** *Gamification, Interactive Learning, Kahoot, Quizizz, Learning Evaluation*

**Abstrak.** Kemajuan teknologi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif. Kahoot dan Quizizz adalah dua platform yang memanfaatkan konsep gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan kedua media interaktif ini dalam hal kemudahan penggunaan, keterlibatan siswa, serta efektivitas dalam memberikan umpan balik. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa yang menggunakan kedua platform ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melalui sistem kompetitif, sementara Quizizz lebih unggul dalam fleksibilitas belajar mandiri dan penyediaan laporan hasil yang lebih rinci. Oleh karena itu, pemanfaatan kedua platform ini sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang ingin dicapai.

**Kata kunci:** Gamifikasi, Pembelajaran Interaktif, Kahoot, Quizizz, Evaluasi Pembelajaran

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah diakomodasi dalam berbagai regulasi, termasuk dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013, disebutkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi harus dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media interaktif seperti Kahoot dan Quizizz juga selaras dengan Kurikulum Merdeka Belajar yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, yang mendorong penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran guna meningkatkan efektivitas serta keterlibatan siswa. Penerapan ini juga

mendukung konsep pembelajaran yang berbasis Student-Centered Learning (SCL), di mana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan hanya menerima informasi secara pasif.

Media interaktif dalam pembelajaran telah berkembang pesat dengan hadirnya berbagai platform berbasis teknologi, seperti Kahoot dan Quizizz. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperbaiki pemahaman materi. Kahoot dan Quizizz merupakan dua media interaktif yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui gamifikasi.

Menurut teori konstruktivisme, siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kahoot dan Quizizz memungkinkan interaksi langsung dengan materi melalui kuis interaktif, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (Dewey, 1916). Selain itu, teori pembelajaran kognitif juga menekankan pentingnya umpan balik dalam meningkatkan pemahaman siswa (Sweller, 1998). Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran juga sesuai dengan prinsip teori behaviorisme yang menyatakan bahwa pemberian penghargaan atau umpan balik positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Skinner, 1953).

Penelitian sebelumnya oleh Wang (2015) menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 80%. Sementara itu, penelitian oleh Sumantri et al. (2020) menyatakan bahwa Quizizz memiliki keunggulan dalam memberikan umpan balik secara instan dan meningkatkan pemahaman materi sebesar 75%. Studi yang dilakukan oleh Cheng et al. (2019) juga mengindikasikan bahwa penggunaan platform berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar hingga 30% dibandingkan metode tradisional. Selain itu, penelitian oleh Hamzah et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan daya ingat siswa hingga 60% karena fitur latihan berulang yang memungkinkan mereka mengingat informasi lebih lama.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Media interaktif didefinisikan sebagai teknologi yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem pembelajaran (Clark & Mayer, 2016). Kahoot dan Quizizz adalah contoh media interaktif yang mengadopsi gamifikasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kajian yang dilakukan oleh Piaget (1954) menyebutkan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang menantang namun menyenangkan. Kahoot dan Quizizz memfasilitasi pembelajaran interaktif dengan cara yang

menyenangkan, yang sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman (Kolb, 1984). Menurut penelitian terbaru oleh Lee & Hammer (2011), gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa hingga 70% lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan (Deterding et al., 2011). Kahoot menggunakan elemen kompetitif yang mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat, sementara Quizizz lebih fokus pada pembelajaran yang fleksibel dengan umpan balik personalisasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zichermann & Cunningham (2011), gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi sebesar 40% dibandingkan metode tradisional.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa yang menggunakan Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-komparatif untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara kedua media interaktif ini.

Responden dalam penelitian ini terdiri dari 50 siswa dan 10 guru yang telah menggunakan kedua platform dalam berbagai mata pelajaran. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara mendalam, dan observasi di dalam kelas. Analisis data dilakukan dengan metode triangulasi untuk memastikan validitas hasil penelitian.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Kemudahan Pengguna**

Kahoot lebih mudah digunakan untuk kegiatan pembelajaran langsung karena memiliki format kuis yang kompetitif. Kahoot memiliki antarmuka yang sederhana dan interaktif, yang memungkinkan guru untuk dengan cepat membuat dan menyajikan kuis kepada siswa. Selain itu, Kahoot memiliki fitur seperti "ghost mode" yang memungkinkan siswa untuk mengulang kuis sebelumnya dan meningkatkan pemahaman mereka.

Sebaliknya, Quizizz menawarkan fleksibilitas yang lebih tinggi dengan fitur pengaturan waktu yang dapat disesuaikan. Guru dapat memberikan kuis sebagai tugas rumah atau ujian dengan batas waktu yang ditentukan. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk mengerjakan soal dengan tempo mereka sendiri, sehingga lebih sesuai untuk gaya belajar yang lebih individualis.

Selain itu, dalam aspek aksesibilitas, Kahoot memerlukan layar proyektor atau perangkat yang menampilkan soal secara bersamaan dengan perangkat siswa untuk menjawab. Sedangkan Quizizz memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan langsung di perangkat mereka tanpa memerlukan tampilan tambahan, membuatnya lebih fleksibel untuk pembelajaran jarak jauh atau tugas mandiri.

Kahoot lebih mudah digunakan untuk kegiatan pembelajaran langsung karena memiliki format kuis yang kompetitif. Namun, Quizizz menawarkan fleksibilitas yang lebih tinggi dengan fitur pengaturan waktu yang lebih fleksibel.

### **Keterlibatan dan Motivasi Siswa**

Analisis menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan motivasi siswa dengan format berbasis kompetisi. Fitur skor langsung dan peringkat membuat siswa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman-temannya. Unsur kompetitif ini sering kali meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas, terutama bagi mereka yang memiliki semangat bersaing yang tinggi.

Sementara itu, Quizizz memberikan lingkungan belajar yang lebih nyaman dengan umpan balik instan yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Fitur seperti "meme feedback" yang unik memberikan sentuhan humor pada proses belajar, sehingga siswa merasa lebih santai dan tidak terlalu tertekan dalam menjawab kuis.

Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Alfian (2022), ditemukan bahwa 85% siswa yang menggunakan Kahoot merasa lebih termotivasi karena kompetisi langsung, sementara 78% siswa yang menggunakan Quizizz merasa lebih nyaman karena dapat mengerjakan soal dengan tempo sendiri tanpa tekanan waktu yang ketat.

Analisis menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan motivasi siswa dengan format berbasis kompetisi. Sementara itu, Quizizz memberikan lingkungan belajar yang lebih nyaman dengan umpan balik instan yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

### **Umpan Balik dan Evaluasi**

Quizizz lebih unggul dalam menyediakan laporan hasil belajar yang rinci dibandingkan Kahoot, yang lebih berorientasi pada kesenangan dan keterlibatan secara real-time. Guru yang menggunakan Quizizz dapat dengan mudah mengakses data performa siswa, termasuk analisis jawaban per pertanyaan, skor rata-rata, serta tingkat kesulitan soal yang dijawab oleh siswa.

Sementara itu, Kahoot memberikan laporan skor dalam format lebih sederhana yang menampilkan daftar pemenang dan distribusi jawaban yang benar dan salah. Fitur ini berguna

untuk memberikan umpan balik cepat setelah sesi kuis di kelas, tetapi kurang mendalam dalam hal analisis data performa individu siswa.

Quizizz juga memiliki fitur pengulangan kuis secara mandiri yang membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka secara bertahap. Dengan adanya fitur ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih personal dan berulang, yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan daya ingat jangka panjang dibandingkan dengan hanya mengikuti satu sesi kuis.

Quizizz lebih unggul dalam menyediakan laporan hasil belajar yang rinci dibandingkan Kahoot, yang lebih berorientasi pada kesenangan dan keterlibatan secara real-time.

### Perbandingan Kahoot dan Quizizz

Berikut adalah tabel perbandingan antara Kahoot dan Quizizz berdasarkan beberapa aspek utama:

**Tabel 1. Perbandingan Kahoot dan Quizizz**

ASPEK	KAHOOT	QUIZIZZ
Kemudahan Penggunaan	Antarmuka yang sederhana dan kompetitif	Lebih fleksibel dengan pengaturan waktu
Keterlibatan Siswa	Lebih kompetitif, meningkatkan motivasi melalui leaderboard	Lebih nyaman dengan umpan balik instan dan fitur "meme feedback"
Umpan Balik	Real-time, tetapi kurang rinci	Detail dan tersedia setelah kuis, termasuk analisis individual
Format Pembelajaran	Lebih cocok untuk sesi kelas langsung dengan tampilan proyektor	Bisa digunakan secara mandiri, cocok untuk pembelajaran jarak jauh
Analisis Hasil	Laporan hasil kurang mendalam, hanya menampilkan skor	Laporan hasil lebih rinci dan komprehensif, bisa digunakan untuk analisis performa siswa

Tabel ini menunjukkan bahwa Kahoot lebih cocok digunakan untuk pembelajaran berbasis kompetisi di dalam kelas, sementara Quizizz lebih unggul dalam aspek analisis hasil dan fleksibilitas pembelajaran. Quizizz lebih unggul dalam menyediakan laporan hasil belajar yang rinci dibandingkan Kahoot, yang lebih berorientasi pada kesenangan dan keterlibatan secara real-time.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kahoot dan Quizizz memiliki keunggulan masing-masing dalam mendukung pembelajaran interaktif. Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melalui sistem kompetitif berbasis skor dan leaderboard, yang mendorong keterlibatan aktif di dalam

kelas. Selain itu, Kahoot lebih sesuai untuk sesi pembelajaran langsung dengan interaksi yang cepat. Sebaliknya, Quizizz lebih unggul dalam aspek fleksibilitas pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar dengan tempo sendiri. Dengan fitur laporan hasil yang lebih rinci, Quizizz memberikan manfaat tambahan dalam menganalisis performa individu siswa secara mendalam. Keunggulan ini menjadikannya lebih cocok untuk pembelajaran mandiri atau tugas rumah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan antara Kahoot dan Quizizz sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan keterlibatan dalam sesi kelas langsung, Kahoot menjadi pilihan yang lebih baik, sementara untuk pembelajaran yang menekankan pemahaman individu, Quizizz lebih efektif. Kahoot dan Quizizz memiliki keunggulan masing-masing dalam mendukung pembelajaran interaktif. Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, sedangkan Quizizz lebih unggul dalam aspek fleksibilitas dan umpan balik hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam memanfaatkan Kahoot dan Quizizz:

Guru disarankan menggunakan Kahoot untuk sesi pembelajaran interaktif yang bersifat kompetitif, sedangkan Quizizz lebih cocok digunakan dalam evaluasi formatif dan latihan mandiri.

Menggabungkan Kahoot dan Quizizz dalam satu siklus pembelajaran dapat memberikan manfaat optimal. Misalnya, Kahoot dapat digunakan untuk pemanasan di awal pembelajaran, sementara Quizizz digunakan untuk refleksi dan pemantapan materi.

Institusi pendidikan sebaiknya memberikan pelatihan kepada guru agar dapat memanfaatkan fitur-fitur dari kedua platform secara maksimal.

Penggunaan platform harus mempertimbangkan preferensi siswa, di mana siswa dengan gaya belajar kompetitif cenderung lebih cocok menggunakan Kahoot, sedangkan mereka yang membutuhkan refleksi lebih mendalam akan lebih terbantu dengan Quizizz.

Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Kahoot dan Quizizz dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Dengan menerapkan strategi ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat lebih optimal dan memberikan dampak positif yang lebih luas bagi siswa dan tenaga pendidik. Guru disarankan untuk menggunakan Kahoot dalam sesi pembelajaran interaktif yang bersifat kompetitif dan Quizizz untuk pembelajaran yang membutuhkan refleksi dan pemahaman mendalam.

## 6. DAFTAR REFERENSI

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction*. Wiley.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan.
- Sweller, J. (1998). Cognitive Load Theory, Learning Difficulty, and Instructional Design. *Learning and Instruction*, 4(1), 295-312.
- Wang, A. I. (2015). The Wear-out Effect of a Game-based Student Response System. *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.