

PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI KAHOOT! DAN QUIZZZ

Ni Kadek Rini Purwati¹, Ni Luh Desi Antari², Mariana Dewi Susanti³

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Jalan Seroja Tonja Denpasar Utara, Indonesia

pos-el : rinirie@gmail.com¹, desiantari720@gmail.com²

ABSTRAK

Pembelajaran era 4.0 menuntut siswa dan guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI). Pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan platform pembelajaran berbasis digital yang dapat memberikan efek menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran digital yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah platform *Kahoot!* dan *Quizizz*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan peran dan manfaat *Kahoot!* dan *Quizizz* dalam mendukung pembelajaran matematika sehingga nantinya dapat digunakan guru dalam pembelajaran di kelas agar pembelajarannya lebih bervariasi, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Penulisan artikel ini menggunakan metode studi literatur dengan mereview jurnal yang terkait dengan *Kahoot!* dan *Quizizz*. Hasil dari studi literatur ini menunjukkan bahwa *Kahoot!* dan *Quizizz* memiliki peranan sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Adapun manfaat penggunaan *Kahoot!* dan *Quizizz*, yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempercepat pemahaman materi, membangkitkan kecerdasan intelektual, meningkatkan kemandirian dan keaktifan siswa, serta menciptakan pembelajaran matematika menyenangkan melalui nuansa game.

Kata kunci: *Kahoot!*, *Quizizz*, pembelajaran matematika, media pembelajaran

ABSTRACT

Learning in the 4.0 era requires students and teachers to utilize information technology (IT)-based learning media. Learning is carried out by utilizing a digital-based learning platform that can have a fun effect on students. Digital learning media often used in the learning process is the Kahoot! and Quizizz. The purpose of this research is to explain the role and benefits of Kahoot! and Quizizz in supporting mathematics learning so that later teachers can use them in the classroom learning so that learning is more varied and more enjoyable for students. The writing of this article uses the literature study method by reviewing journals related to Kahoot! and Quizizz. The results of this literature study show that Kahoot! and Quizizz have a role as a medium of learning and evaluation. The benefits of using Kahoot! and Quizzes, namely increasing interest and motivation in learning, accelerating understanding of the material, awakening intellectual intelligence, increasing student independence and activeness, and creating fun learning mathematics through the nuances of games.

Keywords: *kahoot!*, *quizizz*, *matematics learning*, *learning media*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran saat ini menuntut siswa mempunyai kemampuan 4C, yaitu *Comunication*, *Colaboration*, *Critical*

dan *Creativity thinking*, serta *Problem solving*. Pada masa digital para siswa harus dapat menggunakan Teknologi Informasi (TI). Teknologi mempunyai

peranan penting dalam mengembangkan ide dan gagasan baru pada pembelajaran. Melalui alat atau aplikasi yang terbaru, pembelajaran dapat dikemas dalam suatu permainan (*game*) edukasi.

Game edukasi dirancang untuk menstimulasikan permasalahan pada pembelajaran untuk memperoleh ilmu yang dapat digunakan dalam penyelesaian masalah. *Game* edukasi berfungsi sebagai pola pembelajaran *learning by doing* dengan berbantuan media pembelajaran (Vitianingsih, 2016). Pembelajaran dengan *game* edukasi dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif serta media tersebut mampu membuat suasana pembelajaran dikelas menyenangkan jika digunakan oleh guru sebagai alternatif media belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan pada proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan pendekatan permainan (*game* edukasi) melibatkan partisipasi semua siswa dalam penggunaan teknologi digital dapat merangsang siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga pembelajaran yang menarik akan diperoleh siswa di kelas. Proses belajar mengajar di kelas, jika hal tersebut menyenangkan akan berpengaruh positif terhadap keberhasilan hasil belajar siswa, salah satunya bisa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang menyenangkan.

Muhson (2010) berpendapat untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas pembelajaran di kelas, perlu adanya pembaharuan beberapa model pembelajaran yang kreatif serta berinovasi dunia teknologi saat ini. Model pembelajaran tersebut jangan membuat siswa bosan dikelas, namun membuat siswa antusias atau tertarik

untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Masalah yang lain adalah siswa cepat bosan, sehingga siswa jarang memperhatikan guru dalam mengajar dikelas. Untuk mengatasi kebosanan siswa tersebut, pembelajaran dapat dikemas dalam suatu *game* edukasi yang dapat diakses melalui *handphone*. Hal ini tentunya akan berdampak pada perubahan perilaku siswa yang cenderung menggunakan aplikasi pada *handphone* untuk aktivitas yang kurang menunjang pembelajaran menjadi perilaku yang dapat mengoptimalkan pemanfaatan *handphone* untuk menunjang pembelajaran.

Alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan menurut Khabidin (2019) adalah aplikasi dari platform *Kahoot!*. Platform ini adalah *platform* pembelajaran berbentuk *game* edukasi yang dapat diakses menggunakan *handphone*, komputer, maupun laptop. *Kahoot!* dapat membangun visualisasi dalam pembelajaran sehingga berjalan lebih efektif. Selain menggunakan *Kahoot!* juga dapat menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* adalah platform pembelajaran yang menawarkan banyak fitur untuk menjadikan kelas menyenangkan, interaktif, dan menarik. *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat sebuah tes interaktif berbasis *game* edukasi.

Guru dapat mengemas pembelajaran dengan pendekatan menggunakan platform *game* edukasi seperti *Kahoot!* dan *Quizizz*. Melalui platform ini siswa dapat belajar sambil bermain sehingga dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa. *Kahoot!* dan *Quizizz* dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok.

Semakin cepat siswa menjawab soal yang diberikan dalam tes tersebut maka semakin besar pula poin siswa.

Penulisan artikel ini bertujuan untuk menjelaskan peranan dan manfaat *game* edukasi *Kahoot!* dan *Quizizz* untuk mendukung proses belajar matematika siswa, dengan harapan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk media pembelajaran alternatif dalam mengajar dikelas agar pembelajaran dapat menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah kajian pustaka atau ini merupakan pengumpulan bahan bacaan (studi literatur). Cara ini merupakan kumpulan kegiatan berhubungan dengan cara pengumpulan referensi atau data pustaka, mencatata bahan bacaan, membaca, serta memproses bahan penelitian untuk mendapatkan beberapa saran atau kebijakan terhadap sekolah agar menerapkan hasil penelitian tersebut (Zed, 2014).

Sumber data yang digunakan yaitu mengumpulkan hasil-hasil penelitian terkait dengan *Kahoot!* dan *Quizizz* yang sudah dilakukan dan diterbitkan dalam jurnal ilmiah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi, yakni teknik pengumpulan data dengan mencari beberapa informasi dari referensi yang terkait penelitian ini, kemudian dikumpulkan sebagai suatu kesatuan dokumen. Instrumen atau alat pengumpulan data pada penelitian ini yaitu peneliti sendiri. Analisis data menggunakan teknik mengkaji materi beberapa hasil penelitian secara tetap dari yang paling sesuai, sesuai, dan cukup sesuai.

Studi literatur pada penelitian ini mencakup 22 artikel dari jurnal ilmiah yang diperoleh dari bahan penelitian digital, seperti *Google Scholar*, *Scopus*, dan *Science Direct*. Berdasarkan literatur tersebut terdapat 14 literatur yang termasuk kategori paling relevan, 5 literatur yang termasuk kategori relevan, dan 3 literatur yang termasuk kategori cukup relevan.

Hasil dari studi literatur berfungsi untuk mengidentifikasi peran dan manfaat *Kahoot!* dan *Quizizz* dalam proses belajar dan pembelajaran matematika dikelas. Oleh karena itu, artikel ini berfokus pada peranan dan manfaat *Kahoot!* dan *Quizizz* dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan kombinasi kegiatan yang tersusun meliputi komponen-komponen manusia yang belajar, bahan ajar, fasilitas pembelajaran, perlengkapan pembelajaran, dan cara sistematis yang mempengaruhi capaian tujuan pembelajaran (Khabidin, 2019). Pokok pembelajaran merupakan kegiatan manipulasi untuk menolong siswa berkembang dan menyesuaikan dengan harapan yang diperolehnya. Guru berfungsi mengupayakan kegiatan proses belajar mengajar yang dipilih, menetapkan dan mengembangkan model pembelajaran yang mungkin akan digunakan dalam mengajar serta bisa membantu kecepatan, kemudahan, kebiasaan dan kepuasan siswa dalam belajar. Guru mempunyai peranan sangat penting dalam proses belajar siswa, karena adanya guru tidak terbatas mengajar bidang studi saja tetapi juga

memfasilitasi tumbuh kembangnya potensi-potensi siswa secara menyeluruh, termasuk mendukung siswa agar mampu mengoptimalkan dirinya dalam menghadapi masalah sehari-hari. Untuk menjalankan peran tersebut, guru harus memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *platform* pembelajaran digital. *Platform* yang menunjang proses pembelajaran salah satunya adalah *Kahoot!* dan *Quizizz*. *Kahoot!* merupakan *platform* pembelajaran berbasis *game* yang digunakan untuk meninjau pengetahuan siswa baik dalam tes formatif atau selingan dalam pembelajaran (Wang & Tahir, 2020). Penelitian terkait penggunaan *Kahoot!* dan *Quizizz* telah banyak dilakukan untuk mengkaji keefektifan *platform* tersebut dalam menunjang pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian Ardiansyah (2020) menunjukkan persentase penilaian siswa dalam penggunaan *Kahoot!* dapat diketahui dari beberapa indikator minat belajar siswa yaitu kriteria “sangat menarik” diperoleh persentase sebesar 91%, yang artinya siswa sangat antusias menggunakan *Kahoot!* sebagai tes dalam proses belajarnya. Hasil dari penelitian ini didasarkan dari pendapat siswa tentang *Kahoot!* terkait indikator tes kualitas isi materi pembahasan, bahasa yang digunakan serta mudah di pahami. Hasil pernyataan dan skor jawabannya adalah sebagai berikut:

1) Penggunaan *Kahoot!* membuat proses belajar mengajar matematika dikelas menjadi menarik serta menyenangkan, pilihan jawaban dengan kriteria S mendapatkan skor 20, dan jawaban kriteria SS mendapatkan skor 100.

2) *Kahoot!* sangat baik dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini, baik dari segi tampilan visual (foto, gambar, dan lain-lain), untuk pilihan jawaban kriteria S mendapatkan skor 12 dan untuk pilihan jawaban kriteria SS mendapatkan skor 110.

Selanjutnya menurut Irwan (2019) yang juga melakukan penelitian terkait penggunaan *Kahoot!* menyatakan bahwa *platform* ini merupakan situs *website* edukatif yang menyediakan tampilan-tampilan bersahabat sehingga dapat digunakan sebagai media belajar. Pada saat pelaksanaan *Kahoot!* hal yang menarik adalah soal yang sudah dijawab siswa, pada monitor komputer guru akan memperlihatkan jawaban latihan soal yang benar, jawaban salah dan skor pada tiap latihan soal, sehingga siswa mengetahui salah atau benar isian jawaban yang diberikan. Selain itu siswa dapat berkompetisi dalam menjawab pertanyaan selanjutnya. *Kahoot!* adalah perubahan kreatif dari proses pembelajaran terbaru yang edukatif dan mampu diterapkan dalam proses belajar matematika pada era digital.

Media pembelajaran lainnya yang berbasis *game* adalah *platform Quizizz* yang efektivitas penggunaannya telah diteliti oleh Talkah (2021). Menurut hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa melalui penggunaan *Quizizz*, siswa mampu melakukan latihan-latihan soal yang ada pada situs *website* tersebut. *Quizizz* mempunyai karakteristik permainan seperti gambar tiga dimensi, tema, dan musik penghibur. Hasil evaluasi dapat di unduh dalam bentuk *spreadsheet Excell*, kemudian guru dapat mencari banyaknya jawabannya pada *platform Quizizz*. Hal ini dapat

membantu guru dalam melakukan evaluasi dimana pun berada, kemudian beberapa tampilannya menarik untuk siswa agar menuntun konsentrasi siswa dalam belajar.

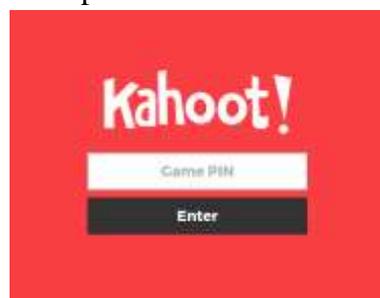
Penelitian lainnya terkait *Quizizz* juga dilakukan oleh Agustina & Rusmana (2019) yang menyatakan bahwa *Quizizz* membangun semangat dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, *Quizizz* dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar dan suara, sehingga proses pembelajaran matematika tidak lagi menggunakan bahan ajar konvensional yaitu penggunaan kertas sebagai materi dan evaluasi.

Quizizz sangat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar seperti dinyatakan dalam penelitian Wijayanti et al. (2019) dan Sunardi (2020). Penelitian tersebut menyatakan penggunaan *Quizizz* sangatlah mudah dan sederhana. Penggunaan *Quizizz* lebih baik daripada penggunaan media lainnya. Selain itu, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *platform* ini memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa sebesar 78%.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, penggunaan *Kahoot!* dan *Quizizz* dapat menjadi suatu alternatif dalam menciptakan belajar lebih bermakna dan dapat menambah semangat siswa dalam belajar. Fitur – fitur dan tampilan yang terdapat pada *platform* tersebut sangat menarik dan praktis, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya. Suasana bermain game dapat dirasakan saat menggunakan *platform* ini sehingga dapat memacu semangat siswa dalam menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat.

Pengertian *Kahoot!*

Kahoot! adalah *platform online tes/ kuis* dalam bentuk permainan/*game*. Pada permainan ini poin atau skor diberikan pada jawaban benar kemudian siswa dapat melihat poin atau skor yang diperoleh. *Kahoot!* dapat menjadi media belajar efektif dan efisien karena mampu merangsang unsur penglihatan (visual) dan susunan kalimat (verbal). Selain menyediakan fitur pembuatan tes, *platform* ini juga menyediakan fitur pembuatan slide presentasi untuk menyampaikan materi. Berikut ini adalah tampilan *Kahoot!*



Gambar 1. Tampilan *Kahoot!*

Kahoot! memberikan umpan balik kepada siswa berupa hasil skor dan kegiatan siswa, sehingga dapat menjadi catatan penilaian bagi guru.

Kahoot! dapat diakses melalui <https://Kahoot!.com/> untuk akses yang diberikan kepada guru dan alamat <https://Kahoot!.it/> untuk diakses para siswa. *Platform* ini dapat diakses secara bebas dan tidak berbayar. *Kahoot!* sudah banyak guru dan siswa yang menggunakannya untuk proses belajar mengajar di kelas (Rofiyarti & Sari, 2017).

Pelaksanaan *Kahoot!* dalam Pembelajaran Matematika

Kahoot! berperan sebagai media pembelajaran untuk bahan ajar pelajaran matematika serta evaluasi atau latihan soal bagi siswa. *Platform Kahoot!*

merupakan alat yang digunakan untuk menolong siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. *Platform* ini dapat dikemas secara interaktif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut Mustikawati (2019) *Kahoot!* berfungsi sebagai sarana media interaktif dalam pembelajaran matematika, hal ini dikarenakan *Kahoot!* melibatkan siswa belajar aktif selama mengikuti pembelajaran di kelas. Beberapa penelitian telah dilakukan terkait implementasi *Kahoot!* dalam proses belajar mengajar matematika dan hasilnya mampu menjadi alternatif rujukan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik siswa untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2018) mengemukakan bahwa rendahnya pemahaman siswa dalam menyelesaikan latihan-latihan yang berkaitan dengan teori dan definisi konsep, menuntut guru untuk dapat merancang pembelajaran menggunakan media yang menarik. Salah satunya menggunakan media belajar *Kahoot!* sebagai media tes interaktif berbasis *game* edukasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* mempunyai pengaruh dalam meningkatnya hasil belajar siswa maupun mahasiswa. Hal ini dikarenakan penerapan tes interaktif berdasarkan *game Kahoot!* dapat mempercepat pemahaman siswa maupun mahasiswa terhadap materi yang diajarkan karena memberikan umpan balik antara siswa dan guru secara langsung.

Di dalam penelitian Wijayanti et al. (2019) menunjukkan bahwa adanya peningkatan belajar siswa yang signifikan pada saat guru mengaplikasikan pendekatan

pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) yang dibantu media belajar *Kahoot!*. Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan bantuan *Kahoot!* sangat efektif dan efisien digunakan pada proses pembelajaran matematika khususnya dalam penyajian tes yang berbasis *Realistic Mathematic Education*.

Putri & Muzakki (2019) menyatakan *Kahoot!* sebagai media belajar berbasis digital yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Selain itu dapat juga dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Media ini dapat membangkitkan kecerdasan intelektual siswa melalui pemberian tugas yang bisa dikerjakan di dalam maupun di luar kelas.

Selanjutnya Hartanti (2019) menyatakan penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa, serta memudahkan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Hal ini dikarenakan tes maupun tugas dikemas dengan menarik atau menyenangkan, sehingga siswa menjadi aktif dalam proses belajar.

Menurut Irwan et al. (2019) *Kahoot!* merupakan inovasi di bidang pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar siswa. Selanjutnya dinyatakan Nugraha (2018) bahwa pembelajaran matematika dengan bantuan media interaktif *game Kahoot!* menimbulkan sikap aktif siswa dalam belajar matematika yang dikombinasikan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divions* (STAD). Oleh sebab itu, media

pembelajaran harus dikembangkan untuk menciptakan suasana aktif dan interaktif dalam pembelajaran.

Rofiyarti & Sari (2017) menjelaskan bahwa *Kahoot!* merupakan *web-based platform* yang mempunyai karakteristik ganda dengan memiliki fasilitas hubungan dua arah antara anak dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas dengan pola bentuk permainan kelompok. Hal ini bisa menyebabkan pengaruh perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan bekerjasama.

Rahmawati et al. (2019) menjelaskan penggunaan *Kahoot!* sebagai media belajar diharapkan dapat menciptakan suasana belajar matematika menyenangkan dan menarik untuk siswa. *Kahoot!* ini juga merupakan sarana pembuat alat tes yang sesuai dengan era digital saat ini, dimana proses pengambilan penilaian siswa atau tes evaluasi dilakukan dengan menggunakan laman (*website*) dan aplikasi terhubung ke internet sehingga hasil dari tes tersebut dapat diketahui skornya atau penilaiannya, sehingga siswa juga lebih semangat dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan.

Platform Kahoot! sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar serta dengan menggunakan *platform Kahoot!* dapat memperbaiki semangat siswa dalam belajar (Rafnis, 2018).

Berdasarkan hasil kajian penelitian yang dijabarkan, dapat diketahui beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *Kahoot!* pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* mampu membuat suasana

pembelajaran lebih menarik dan dapat menyediakan inovasi dalam pemberian tugas maupun tes interaktif dan menantang. Siswa dapat melatih literasi digital dan motoriknya dalam penggunaan *Kahoot!*, serta dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional dalam berkompetisi dan berkolaborasi. Akan tetapi, penggunaan *Kahoot!* ini juga dapat memunculkan kecurangan karena siswa dapat melihat jawaban pemain lain. Pada perancangan pembelajaran menggunakan *Kahoot!*, guru harus berinovasi dan merancang tes dengan menarik dikarenakan terdapat batasan kata-kata soal dan juga tidak semua guru mempunyai waktu merancang prose belajar mengajar dengan *Kahoot!*.

Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan platform yang menyediakan beragam fitur untuk membuat tes interaktif berbasis permainan dan *slide* presentasi interaktif. *Platform* ini berperan sebagai sarana menyampaikan bahan materi atau bahan ajar yang melalui media pembelajaran sebagai media evaluasi pembelajaran menyenangkan dan menarik.

Seperti halnya pada *Kahoot!*, *Quizizz* juga memberikan umpan balik kepada siswa berupa data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. *Quizizz* tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, namun juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat digunakan kapan dan dimana saja oleh siswa dengan catatan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Seperti halnya game, *Quizizz* menciptakan nuansa yang menantang karena skor yang diperoleh

memperhatikan kecepatan menjawab siswa. Skor ditentukan dengan menjawab secara cepat dan benar. Pada *platform* ini langsung ditentukan peringkat yang bersifat *live* antara peserta *Quizizz*. Selain itu, nuansa *game* juga terasa dengan adanya musik untuk memberikan semangat, dan juga gambar menarik untuk memberikan semangat dalam belajar maupun mengerjakan soal latihan. Berikut ini adalah tampilan *Quizizz*



Gambar 2. Tampilan *Quizizz*

Guru dapat membuat sendiri tes dan slide materi pembelajaran pada *Quizizz* maupun dapat menggunakan tes dan slide materi yang telah dikembangkan oleh orang lain dengan memanfaatkan fitur “pencarian”. Beragam topik telah tersedia pada fitur tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik.

Penerapan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika

Quizizz menurut Mulyati & Evendi (2020) dapat digunakan oleh guru mata pelajaran matematika untuk melihat tingkat pemahaman siswa pada materi teorema *Phytagoras*. Penggunaannya mudah serta memperoleh hasil yang cepat dalam proses penilaiannya sehingga membuat *platform* ini layak digunakan sebagai media belajar dikelas. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan media belajar ini sangat diperlukan karena pengetahuan dan

keterampilan guru terhadap *Quizizz* sangatlah kurang.

Salsabila et al. (2020) menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* menjadi efisien karena menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajarannya, siswa mampu memahami soal dengan cara tidak bergantung dengan orang lain, keaktifan dalam menanyakan materi ajar maupun mengevaluasi dan merekam materi, ketepatan siswa dalam soal dan mengatur waktu dan tenang dalam melakukan tes. Oleh karena itu, *platform Quizizz* sangat efisien dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, *Quizizz* menjadi alternatif dalam menyajikan tugas maupun tes interaktif. Tentunya aplikasi ini dapat mendorong siswa untuk cermat dalam pengerjaannya dan dapat meminimalisir kecurangan siswa dikarenakan setiap siswa mendapatkan soal latihan yang berbeda, karena telah diacak secara otomatis. Pada *platform* ini, siswa yang menjawab soal atau tes dengan benar langsung mengetahui skor/poin yang didapatkan dalam satu soal tersebut, juga mendapatkan peringkat dalam tes tersebut. Jika siswa menjawab soal atau tes tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, sebagai koreksi mandiri bagi siswa. Pada tahap akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

Penggunaan *Quizizz* ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah terkait waktu bergabung dalam tes. Jika tes dirancang sebagai kuis maka siswa harus ikut bergabung tepat waktu, karena

jika siswa terlambat bergabung maka akan mengurangi waktunya dalam pengerjaan. Selain itu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.

Kahoot! dan *Quizizz* memiliki kelebihan dan kekurangannya. Penggunaan *platform* ini dapat digunakan secara bergantian dalam pembelajaran. Kreatifitas guru dalam merancang tes juga sangat diperlukan agar tes yang dibuat dapat mengukur dengan tepat capaian pembelajaran yang direncanakan. Penggunaan kedua *platform* ini secara bergantian juga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam mengerjakan tes. Nuansa yang berbeda dari setiap *platform* dapat menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan terkait penggunaan *platform* game edukasi *Kahoot!* dan *Quizizz* dapat disimpulkan beberapa hal terkait peranan dan manfaat *platform* tersebut.

Kahoot! dan *Quizizz* dalam proses belajar mengajar matematika berperan sebagai media belajar dan evaluasi atau latihan. *Platform* ini dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan materi pembelajaran melalui fitur pembuatan slide presentasi yang dapat diselipkan tes interaktif, video, dan gambar maupun sebagai media evaluasi pembelajaran melalui fitur kuis interaktif berbasis game edukasi.

Manfaat penggunaan *Kahoot!* dan *Quizizz*, yaitu: meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempercepat pemahaman materi melalui umpan balik

(*feedback*) secara langsung, membangkitkan kecerdasan intelektual, meningkatkan kemandirian dan keaktifan siswa, menciptakan pembelajaran matematika menyenangkan melalui nuansa game.

Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mengeksplorasi media pembelajaran digital berbasis game edukasi yang ada, seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* dalam membuat slide presentasi dan tes pembelajaran matematika. Hal ini dapat menjadi alternatif agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran dan memperoleh nuansa yang berbeda dari suatu tes.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 2(1a), 1–7. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>
- Ardiansyah, M. (2020). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Google Form Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas X Multimedia Di SMK Islam Perti Jakarta. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(2), 102–106. <https://doi.org/doi.org/10.37630/jpm.v10i2.339>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.p>

- hp/snpep2019/article/view/5631
- Irwan, I. (2019). Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140.
<https://doi.org/doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- 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), 95–104.
<https://doi.org/doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Khabidin. (2019). *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara* [Universitas Islam Indonesia].
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/14126>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
<https://doi.org/doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra (Semiba)*, 0(0), 99–104.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/10281/>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1).
<https://doi.org/doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nugraha, H. (2018). Meningkatkan pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagaden Kelas VIII dengan Gamification Kahoot. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 3(1), 148–154.
<https://doi.org/doi.org/10.30999/ujmes.v3i1.833>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.
https://arsippsd.umk.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1360&Itemid=435
- Rafnis, R. (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
<https://doi.org/doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>
- Rahmawati, A., Husnadi, M., & Haj, M. I. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika Di Era Digital. *SENDIKA: Seminar Pendidikan*, 3, 23–34.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendika/article/view/3173>
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 164–172.

- <https://doi.org/dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3b.1066>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sunardi, D. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Hukum Pertanahan Nasional PPKN. *Jurnal Pendidikan*. https://www.researchgate.net/publication/338834150_Hubungan_Meningkatnya_Hasil_Belajar_Siswa_SMP_dengan_Penerapan_Media_Evaluasi_Pembelajaran_Inovatif_Quizizz
- Talkah, T. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menyengankan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Attaqwa : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 17(1), 26–33. <https://doi.org/doi.org/10.54069/attaqwa.v17i1.119>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect Of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review. *Computers and Education*, 149(103818), 1–22. <https://doi.org/doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainuddin, Z. (2019). Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot. *SIGMA: Kajian Ilmu Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/dx.doi.org/10.36513/sigma.v4i3.640>
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan* (Ketiga). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.