



TEKNOLOGI DAN PEDAGOGI: KAHOOT! DAN QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Hetty J. Tumurang^{1*}, Francisca H. Chandra²

¹Prodi PGSD Universitas Negeri Manado, ²Prodi Teknik Elektro Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya

Alamat e-mail: * 1 hettytumurang@unima.ac.id, 2 fhc@stts.edu

ABSTRAK

Dalam menyongsong era Society 5.0 pemerintah Indonesia telah mempersiapkan Kurikulum Merdeka yang fleksibel di berbagai tingkat pendidikan termasuk di Sekolah Dasar. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran berbasis pada proyek, fokus pada materi esensial dan fleksibilitas bagi guru untuk melakukan eksplorasi dalam menentukan metode pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa. Sesuai dengan konsep Society yang mendefinisikan bahwa teknologi dan manusia akan hidup berdampingan dalam rangka meningkatkan kualitas hidup manusia, maka sangatlah penting bagi guru Sekolah Dasar untuk memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang sesuai dengan konsep Kurikulum Merdeka dan Society 5.0. Salah satu aspek pedagogi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah kemampuan pembelajaran tersebut meningkatkan minat dan motivasi siswa. Teknologi Informasi dalam bentuk gamifikasi pembelajaran dapat menjawab kebutuhan ini. Penelitian telah membuktikan bahwa dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Tulisan ini akan membahas dua buah media pembelajaran berbasis teknologi informatika yang menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran, yaitu Kahoot! dan Quizizz. Penelitian telah membuktikan Kahoot! dan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa Sekolah Dasar terutama dimasa Covid-19, dimana siswa harus mengikuti pembelajaran secara daring. Dalam tulisan ini akan dibahas mengenai aspek teknologi dan pedagogi dari kedua media tersebut.

Kata Kunci: Kahoot!, Quizizz, Kurikulum Merdeka, Society 5.0, Sekolah Dasar

ABSTRACT

In welcoming the era of Society 5.0, the Indonesian government has prepared a flexible Kurikulum Merdeka at various levels of education, including in elementary schools. The Kurikulum Merdeka emphasizes project-based learning, focusing on essential mater and flexibility for teachers to explore determining learning methods according to student abilities. In accordance with the concept of Society 5.0 which defines that technology and humans will coexist in order to improve the quality of human life, it is very important for elementary school teachers to utilize technology for learning in accordance with the concepts of the Kurikulum Merdeka and Society 5.0. One aspect of pedagogy in improving the quality of learning is that the ability of such learning to increase student interest and motivation. Information Technology in the form of learning gamification can answer this need. Research has proven that using game-based learning can improve student learning outcomes and motivation. This paper will discuss two learning media based on information technology that use games as a means of learning, namely Kahoot! and Quizizz. Research has proven Kahoot! and Quizizz is able to improve learning outcomes and motivation of elementary school students, especially during the Covid-19 era, where students must take part in online learning. In this paper, we will discuss the technological and pedagogical aspects of the two media.

Keywords: Kahoot!, Quizizz, Kurikulum Merdeka, Society 5.0, Elementary School.

PENDAHULUAN

Dalam menyongsong era Society 5.0 pemerintah Indonesia telah mempersiapkan Kurikulum Merdeka yang fleksibel di berbagai tingkat pendidikan termasuk di Sekolah Dasar. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang beragam. Kurikulum Merdeka berfokus pada konten-konten yang esensial agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran berbasis pada proyek, fokus pada materi esensial dan fleksibilitas bagi guru untuk melakukan eksplorasi dalam menentukan metode pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa. Substansi dari Merdeka Belajar adalah terciptanya suasana di sekolah yang menggembirakan, dengan demikian hal ini memerlukan inovasi dibidang pembelajaran, khususnya di Sekolah Dasar. Kurikulum Merdeka

mengharuskan guru untuk berinovasi untuk menentukan strategi mana yang paling efektif dalam penyelenggaraan pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Merdeka Belajar memiliki makna bagi guru dan siswa yaitu merdeka berinovasi, merdeka berfikir, merdeka belajar dan kreatif. Peran guru dalam implementasi Merdeka Belajar adalah sebagai guru inovatif, guru kreatif, guru penggerak, fasilitator dan mandiri. Guru wajib selalu mengikuti perkembangan jaman, berdampak dan memanfaatkan teknologi.

Sesuai dengan konsep Society 5.0 yang mendefinisikan bahwa teknologi dan manusia akan hidup berdampingan dalam rangka meningkatkan kualitas hidup manusia, maka sangatlah penting bagi guru Sekolah Dasar untuk memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang sesuai dengan konsep Kurikulum Merdeka dan Society 5.0. Mengingat bahwa saat ini siswa Sekolah Dasar adalah generasi Millennial yang sehari-harinya sangat lekat dengan gawai digital (*gadget*) dan mereka juga dikenal sebagai "*digital native*" maka guru tentunya harus menyesuaikan dengan kebiasaan dari siswa. Guru dituntut untuk mahir menggunakan teknologi terutama teknologi informasi dalam pembelajaran.

Dalam Society 5.0 (SuperSmart Society) penggunaan teknologi haruslah sedemikian rupa sehingga dapat berdampak dengan manusia yang artinya teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dan menghargai martabat manusia, tidak sebaliknya. Society 5.0 memberikan kesempatan untuk menggunakan sumber daya intelektual pribadi setiap orang (Skobelev & Borovik, 2017).

Salah satu aspek pedagogi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah kemampuan pembelajaran tersebut meningkatkan minat dan motivasi siswa (Purba, 2020). Salah satu akibat dari pandemi Covid-19 adalah siswa terpaksa harus belajar dari rumah atau dikenal dengan istilah daring. Pembelajaran daring ini juga menyebabkan menurunnya motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian guru harus mencari strategi dan inovasi untuk mengatasi masalah ini.

Teknologi Informasi dalam bentuk gamifikasi menjawab kebutuhan ini. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen game (permainan) dalam konteks bukan permainan (non-game). Gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Kiryakova et al., 2018). Kahoot! dan Quizziz adalah perangkat lunak yang merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan atau gamifikasi.

TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyampaian pesan dan informasi bagi siswa SD untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan mengikuti karakteristik siswa SD sangat membantu siswa untuk dapat mencerna isi materi pelajaran.

Siswa SD saat ini dan yang akan datang adalah generasi yang sangat erat dengan teknologi informasi. Mereka dikenal sebagai "*digital native*" yang kesehariannya sangat erat dengan penggunaan gawai baik itu berupa smartphone, tablet, laptop maupun komputer. Hal ini diperkuat dengan adanya pandemi Covid-19 yang memaksa siswa untuk menggunakan teknologi informasi, dalam hal ini menggunakan gawai dalam pembelajaran. Selain itu siswa SD saat ini berada dalam usia yang menyukai permainan, sehingga baik media maupun metode pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran siswa SD adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam bentuk gamifikasi atau game-based learning dengan menggunakan gawai.

Terdapat banyak sekali perangkat lunak yang beredar dipasaran yang menunjang game-based learning, ada yang gratis dan ada yang berbayar, salah dua diantaranya adalah Kahoot! dan Quizziz.

Kahoot!

Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis game online. Kahoot! sangat memudahkan guru untuk membuat, membagikan, dan memainkan game pembelajaran atau kuis trivia hanya dalam hitungan menit. Kahoot! juga menyediakan banyak sekali soal yang dapat dipakai dan diedit. Kahoot! juga menyediakan berbagai permainan yang dapat mengikat siswa terutama siswa SD untuk tetap bermain. Bermain disini sebetulnya tidak hanya sekedar bermain, namun secara tidak langsung siswa bertambah pengetahuan dan ketrampilannya (Kiryakova et al., 2018)

Bagi guru Kahoot! juga menyediakan berbagai soal kuis dari berbagai bidang studi. Guru dapat langsung memakainya atau mengeditnya atau membuat sendiri soal kuis yang sesuai dengan kebutuhan kelas atau siswa. Untuk membuat kuis Kahoot! menyediakan dua cara, pertama langsung di aplikasinya, kedua bisa dibuat di excel kemudian ditransfer ke aplikasi. Meskipun Kahoot! sangat terkenal sebagai penyedia aplikasi quiz-based learning, namun khusus untuk pendidikan aplikasi Kahoot! tidak berbayar.

Quizziz

Jika Kahoot! yang diluncurkan pada tahun 2013 berasal dari Norwegia, maka Quizziz yang berasal dari India diluncurkan pada tahun 2015. Secara konsep Quizziz adalah sama seperti Kahoot! yaitu Quizziz adalah platform pembelajaran yang menawarkan banyak alat untuk membuat ruang kelas menyenangkan, interaktif, dan menarik. Demikian yang tertulis di web resmi Quizziz. Sama seperti Kahoot! dengan Quizziz guru

dapat membuat pelajaran, kuis, melakukan penilaian formatif, memberi pekerjaan rumah dan yang terpenting dapat memberikan reward jika siswa menjawab soal dengan benar.

Tulisan ini tidak bermaksud membandingkan kedua perangkat lunak tersebut, karena keduanya secara konsep adalah sama yaitu platform pembelajaran berbasis game online. Keduanya memiliki elemen-elemen yang diperlukan sebagai suatu permainan yaitu adanya tantangan, poin, papan nilai dan reward.

Pada Kahoot! tantangan tentunya berupa soal yang diberikan dengan batas waktu yang bisa diatur mulai 5 detik hingga 120 detik. Setiap satu soal akan muncul jawaban yang benar dan statistik dari jawaban soal tersebut, serta untuk masing peserta akan muncul poin perolehan mereka saat itu. Pada akhir permainan akan muncul podium untuk juara 1,2 dan 3, sedangkan juara 4,dan 5 akan muncul sebentar. Kahoot! juga menyediakan musik yang unik dan gembira.

Jika pada Kahoot! Reward hanya berupa poin , maka pada Quizizz reward tidak hanya berupa poin tetapi juga reward lainnya yang istilahnya PowerUp. PowerUp berupa kesempatan untuk mendapatkan poin duakali lipat jika dipakai untuk pertanyaan berikutnya, kesempatan untuk memperbaiki jawaban yang salah dan masih banyak lagi. PowerUp ini merupakan salah satu elemen permainan yang menyebabkan siswa senang dan terikat pada permainan. Ada kemungkinan karena adanya PowerUp ini pada beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai Quizizz (Lestari, 2019; Suharsono, 2020)

Quizizz dan Kahoot keduanya memiliki berbagai pilihan dan pembuatan soal kuis, selanjutnya hasil kuis dapat di download dalam bentuk Excel. Hasil dalam bentuk Excel ini merupakan informasi yang sangat berharga bagi guru maupun sekolah. Quizizz juga menyediakan informasi statistik dari soal-soal yang dikerjakan siswa yaitu soal yang tersulit, soal yang terpanjang dan lainnya.

GAMIFIKASI

Siswa SD masa kini adalah "*digital native*" yang tumbuh dalam lingkungan digital. Gawai merupakan benda yang tidak terpisahkan dari kehidupan mereka. Sejak masih bayi terutama dikota besar para bayi sudah berkenalan dengan "tablet", bahkan gawai tersebut beralih fungsi menjadi "pengasuh" para bayi. Sebelum pandemi Covid-19 siswa SD tidak diperkenankan membawa gawai ke sekolah, namun pandemi Covid-19 mengubah segalanya. Gawai menjadi kebutuhan pokok.

Saat pandemi Covid-19 dimana pembelajaran dilakukan secara daring maka siswa SD pun wajib menggunakan gawai untuk dapat mengikuti pembelajaran daring. Dengan demikian hampir semua siswa memiliki atau menggunakan gawai. Selain dipergunakan untuk mengikuti pembelajaran maka gawai juga dipergunakan untuk menonton YouTube dan tentunya juga untuk bermain "game". Siswa bisa sangat terikat dengan permainan di gawai tersebut. Permainan di gawai dapat menimbulkan kecanduan dari siswa. Hal ini tentunya tidak diinginkan baik oleh orang tua maupun guru. Efek keterikatan pada permainan ini seyogyanya dapat diarahkan menjadi hal yang lebih bermanfaat, yaitu dengan menggunakan permainan pada gawai sebagai pembelajaran.

Gamifikasi adalah integrasi dari elemen-elemen permainan dalam suatu aktifitas yang bukan permainan, dalam hal ini misalnya pembelajaran. Permainan memiliki fitur yang khas yang berperan penting dalam gamifikasi: (1) pemain/partisipan, (2) tantangan/tugas), (3) poin, (4) level, (5)badge dan (6) ranking, kesemuanya ini merupakan fitur yang mampu meningkatkan motivasi, keterikatan dan semangat untuk berkompetisi untuk mendapatkan poin, badge, level sehingga mencapai ranking tertentu.

Fitur atau elemen ini dipergunakan di pembelajaran untuk memicu semangat belajar dan semangat berkompetisi dari siswa. Meskipun gamifikasi tidak serta merta berhubungan dengan pembelajaran pengetahuan dan ketrampilan namun gamifikasi mampu mengubah tingkah laku, motivasi, daya juang, dan komitmen dari siswa yang pada ujungnya akan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa tersebut (Kiryakova, et.al.2018).

(Bicen & Kocakoyun, 2018) dalam penelitiannya menggunakan Kahoot! untuk menentukan persepsi siswa pada pendekatan gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan gamifikasi dalam pembelajaran meningkatkan minat, motivasi siswa di kelas, dan meningkatkan ambisi siswa untuk sukses. Selanjutnya hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot! dapat digunakan secara efektif untuk gamifikasi pembelajaran.

Gamifikasi dalam pembelajaran terbukti meningkatkan prestasi akademik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Orhan Göksün & Gürsoy, 2019) Bagi siswa pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini terbukti meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar (Bicen dan Kocakoyun, 2018).

Selanjutnya bagaimana dengan anak-anak usia sekolah yang kurang beruntung yang tinggal dipedalaman, dimana tidak ada fasilitas listrik apalagi internet? (Alam et al., 2022) melakukan penelitian dengan menggunakan prototipe gamifikasi untuk pembelajaran anak usia sekolah dinegara berkembang dengan menggunakan Kahoot! Penelitian dilakukan di Dhaka, Bangladesh. Partisipan dari penelitian ini adalah 7 anak usia sekolah. Jumlah partisipan yang sedikit disebabkan karena pandemi Covid-19. Ada dua versi Kahoot! yang digunakan, pertama menggunakan mock-up User Interface dalam bentuk kertas, yang kedua menggunakan aplikasi Kahoot! Hasilnya motivasi dari anak-anak tersebut dalam pembelajaran secara keseluruhan sangat positif.

MOTIVASI

Peranan motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan motivasi belajar, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, mengarahkan dan memelihara ketekunan belajar. Motivasi belajar tinggi dapat membuat siswa lebih bersemangat belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, akan antusias, siswa cenderung aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan cenderung pasif dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan minat siswa belajar di sekolah maka dibutuhkan adanya motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan daya penggerak aktif (dorongan) bagi siswa yang mampu memberikan semangat, gairah dan keinginan untuk melakukan suatu kegiatan belajar. Motivasi belajar itu sendiri bisa berasal dari dalam (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik). Motivasi belajar dari dalam misalnya keinginan untuk menjadi anak yang pintar, bisa membanggakan orang tua, rasa ingin tahu yang tinggi. Motivasi belajar dari luar misalnya dorongan dari keluarga atau orang tua, lingkungan, teman, maupun guru.

Pembelajaran dengan menggunakan Kahoot! terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi disegala tingkatan pendidikan. Pada mata pelajaran IPS siswa SD kelas V SDN Pademangan Barat 1 Kahoot! terbukti meningkatkan minat belajar (Kusumaningrum & Pramudiani, 2021). Kahoot! juga dimanfaatkan di tingkat SMA. (Purba, 2020) melakukan penelitian di kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta dengan menggunakan p Kahoot ! dalam mata pelajaran Kimia. Hasilnya menunjukkan bahwa dengan menggunakan Kahoot! Semua indikator motivasi untuk belajar menjadi meningkat. Indikator tersebut adalah: ingin sukses dalam pembelajaran, merasa perlu untuk belajar, memiliki cita-cita dan menghargai pelajaran. Peningkatan tertinggi adalah pada keinginan untuk sukses.

(Lestari, 2019) membandingkan penggunaan Kahoot dan Quizizz di STKIP PGRI Tulungagung dalam konteks peningkatan motivasi siswa. Penelitian dilakukan dengan melibatkan mahasiswa semester 4 pada mata kuliah praktek pengucapan bahasa Inggris. Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dalam pembelajaran. Sedangkan ditinjau dari perangkat lunak Kahoot dan Quizizz, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa lebih menyukai Quizizz dibandingkan Kahoot! Hal ini terlihat dari hasil test yang lebih tinggi dari mahasiswa yang menggunakan Quizizz dibandingkan Kahoot. Salah satu penyebabnya karena Quizizz memiliki beberapa fitur yang tidak dimiliki Kahoot! misalnya PowerUp.

KAHOOT! DAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN

Sejak diluncurkan pada tahun 2013, Kahoot! saat ini memiliki 2 milyar pengguna dimana diantaranya adalah 1.3 milyar pengguna aktif (data dari website resmi Kahoot! tahun 2020). Di Amerika Serikat Kahoot! digunakan oleh lebih dari 50 % siswa K-12 dan 47 % guru K-12. Cukup banyak sekolah menggunakan Kahoot dan Quizizz sebagai media pembelajaran bagi siswa. (Wang & Tahir, 2020) melakukan kajian literatur terhadap 93 penelitian menyimpulkan bahwa kesimpulan utama adalah Kahoot! menghasilkan efek positif pada 1) performa pembelajaran, 2) dinamika kelas, 3) sikap siswa dan guru dan 4) kecemasan siswa. Disamping itu ada juga penelitian yang hasilnya menyebutkan bahwa Kahoot! hampir tidak berpengaruh terhadap pembelajaran, walaupun ada kecil sekali.

(Kusumaningrum & Pramudiani, 2021) melakukan penelitian terhadap minat belajar siswa SD untuk mata pelajaran IPS mendapatkan bahwa penggunaan Kahoot! meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD untuk belajar IPS. Penggunaan Kahoot! menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dari siswa. Partisipan dari penelitian ini adalah 64 siswa kelas V SDN Pademangan Barat 1.

Perangkat lunak game-based learning tidak hanya dipakai di SD, tetapi juga di perguruan tinggi. (Purba, 2020) melakukan penelitian dengan partisipan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Kimia. Tujuan dari penelitian adalah mengukur efektifitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif untuk evaluasi online mata kuliah Fisika Kimia 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif terhadap hasil belajar mahasiswa.

Selain hasil belajar Quizizz juga mampu mengakomodasi gaya belajar. (Sze Huei et al., 2021) melakukan studi terhadap 13 siswa SD dari daerah yang terletak 60 km dari pusat kota. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kosa kata bahasa Inggris dari siswa SD kelas 4 tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa 10 dari 13 partisipan mengalami peningkatan kosa kata. Selain itu partisipan menyatakan bahwa penggunaan leaderboard dari Quizizz sesuai dengan gaya belajar mereka. Sebagai suatu media pembelajaran berbasis online, Kahoot! dan Quizizz masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.

(Suharsono, 2020) melakukan studi pada kelas pelatihan teknis bagi petugas pusat layanan terpadu generasi ke 2 pada tahun anggaran 2018 di Badan Pelatihan dan Pendidikan Keuangan Yogyakarta. Dari 28 partisipan 27 diantaranya menyatakan lebih menyukai Quizizz dibandingkan Kahoot! Hal ini berlawanan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jancović dan Lambić, 2022) terhadap 113 siswa kelas 3 dalam mata

pelajaran IPA. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan Kahoot!. Kelompok kedua menggunakan Quizizz, sedangkan kelompok terakhir sebagai kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran **Click here to enter text**. tradisional. Hasil penelitian selama 4 minggu pembelajaran menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok Quizizz dengan dua kelompok lainnya. Namun hasil post test dari kelompok Kahoot! menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris baik Quizizz maupun Kahoot keduanya menunjukkan hasil yang positif (SERCANOĞLU ÖDEN et al., 2021; Szeé Huei et al., 2021). Kahoot digunakan dalam pembelajaran English as Foreign Language (EFL) terbukti meningkatkan sikap, motivasi dan mampu mengurangi kecemasan akan mengikuti ujian.

Salah satu mata pelajaran yang tidak terlalu disukai siswa adalah Matematika, padahal matematika merupakan perangkat yang penting untuk menyelesaikan kehidupan sehari-hari. (Misbahul, 2022) melakukan penelitian mengenai pengaruh Quizizz sebagai bantuan bagi siswa kelas 5 SD yang mengikuti Turnamen Matematika. Dipadu dengan metode Cooperative Learning sebagai bagian Pedagogi-nya, maka didapat hasil positif.

Penelitian tentang penggunaan baik Kahoot! maupun Quizizz di tingkat SD saat ini masih belum terlalu banyak. Literatur riset yang dilakukan (Wang & Tahir, 2020) melakukan review terhadap 93 paper dimana hanya 4 (4%) diantaranya yang objeknya adalah siswa SD, padahal siswa tingkat SD lah yang sangat tepat untuk menerima pembelajaran berbasis permainan.

SIMPULAN

Tulisan ini membahas dua buah media pembelajaran berbasis teknologi informatika yang menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran. Perangkat lunak yang dibahas adalah Kahoot! dan Quizizz. Keduanya merupakan platform pembelajaran game online. Keduanya memerlukan internet dan gawai untuk dapat berfungsi. Kebutuhan akan internet dan gawai ini merupakan faktor yang harus diperhatikan, terutama jika sekolah berada dipedalaman dimana tidak ada fasilitas internet. Hal ini harus menjadi pertimbangan guru dalam pembelajaran. (Alam et al., 2022) melakukan pembelajaran dengan menggunakan Kahoot! Dalam versi kertas yang meniru tampilan Kahoot! yang ternyata hasilnya cukup baik.

Tulisan ini disarikan dari 13 buah paper yang terdiri dari 4 buah paper yang membandingkan Kahoot! dan Quizizz, 3 paper menguji Quizizz dan sisanya 6 paper membahas tentang pemakaian Kahoot! Dari 13 paper tersebut hanya 3 yang partisipannya adalah Sekolah Dasar. Semuanya menunjukkan hasil yang positif baik untuk hasil belajar maupun motivasi, sikap, keinginan untuk sukses, rasa takut mengikuti ujian, semangat berkompetisi, dan siswa semuanya merasa senang. Bagi guru SD sudah saatnya memanfaatkan Kahoot! dan Quizizz, mempelajari dan menguasainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alam, M., Haque, S., Tripathi, A., & Vainionpää, F. (2022). Prototyping a gamified system to persuade school-age children in developing countries: using Kahoot in online environments. In *Persuasive* (Vol. 2022). <https://ceur-ws.org/Vol-3153/paper11.pdf>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(02), 72. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, K. (2018). *Gamification in Education* (I. R. Management Association, Ed.). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5198-0>
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2696–2704. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.917>
- Lestari, T. W. (2019). *LinguA-LiterA JOURNAL OF ENGLISH LANGUAGE TEACHING LEARNING AND LITERATURE KAHOOT! AND QUIZIZZ: A COMPARATIVE STUDY ON THE IMPLEMENTATION OF E-LEARNING APPLICATION TOWARD STUDENTS' MOTIVATION* (Vol. 2, Issue 2).
- Misbahul, A. (2022). The Influence of Quizizz-assisted Teams Games Tournament on Mathematics Learning Outcomes for Grade V Elementary School. *ANP JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE AND HUMANITIES*, 3, 85–89. <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v3sp2.11.2022>
- Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), 022039. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022039>

- SERCANOĞLU ÖDEN, M., BOLAT, Y. İ., & GOKSU, İ. (2021). Kahoot! as a Gamification Tool in Vocational Education: More Positive Attitude, Motivation and Less Anxiety in EFL. *Journal of Computer and Education Research*. <https://doi.org/10.18009/jcer.924882>
- Suharsono, A. (2020). THE USE OF QUIZIZZ AND KAHOOT! IN THE TRAINING FOR MILLENNIAL GENERATION. *IJJET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(2), 332–342. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i2.2399>
- Szee Huei, L., Md Yunus, M., & Hashim, H. (2021). Strategy to Improve English Vocabulary Achievement during Covid-19 Epidemic. Does Quizizz Help? *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 135–142. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.82.135.142>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>