



## Quizizz atau Kahoot!: Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

**Rita Karmila Sari<sup>1</sup>, Siti Nurani<sup>2</sup>**

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer / Teknik Informatika, karmilasari\_rita@yahoo.com,  
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta<sup>1</sup>

Fakultas Bahasa dan Seni/ Pendidikan Bahasa Inggris, rani\_siti16@yahoo.com,  
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*Gamification is the comprehensive use of game features with the aim of improving student's performance and motivation in learning. The purpose of this present research is to conduct a systematic review of previous relevant research using the Quizizz and Kahoot! in learning English during 2021. The research method employed a Literature Study through a search on the Google Scholar page. Synthesis of literature data was analyzed from various components of students' needs in learning English using Quizizz and Kahoot! The results point out that the online learning application Quizizz and Kahoot! have various advantages for learning English, among others, increasing the students' ability and motivation in participating in the process of learning English actively and communicatively.*

**Keywords:** *online learning application, gamification, Quizizz, Kahoot!*

### ABSTRAK

Gamifikasi adalah penggunaan fitur-fitur *game* secara komprehensif dengan tujuan untuk meningkatkan performansi dan motivasi siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap penelitian relevan sebelumnya yang menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Inggris selama tahun 2021. Metode penelitian dilakukan dengan Studi Literatur melalui penelusuran laman Google Cendekia. Sintesis data literatur ditelaah dari berbagai komponen kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot! Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran daring Quizizz maupun Kahoot! memiliki berbagai keuntungan bagi pembelajaran bahasa Inggris antara lain meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris secara aktif dan komunikatif.

**Kata Kunci:** aplikasi pembelajaran daring, gamifikasi, Quizizz, Kahoot!

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis permainan di kelas-kelas bahasa telah umum digunakan dalam beberapa tahun terakhir. Terutama pada kondisi pandemi yang menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh. Banyak aplikasi pembelajaran berbasis permainan ini digunakan dalam usaha guru memotivasi siswanya karena tidak bertemu secara tatap muka. Pembelajaran ini didasarkan pada konsep gamifikasi dimana siswa mendapat nilai jika mereka dapat memilih jawaban yang benar. Selain itu, siswa juga dapat melihat berapa jumlah jawaban benar dan salah secara langsung sehingga mereka bisa menilai kemampuan mereka sendiri pada materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

Pembelajaran berbasis permainan melalui gamifikasi daring adalah cara pembelajaran yang modern, relevan, dan efektif untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan pada siswa. Pembelajaran dengan memanfaatkan gamifikasi ini juga sangat dipengaruhi oleh meluasnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terutama gawai di kalangan siswa. Siswa-siswa sekarang merupakan generasi Z dan Alpha yang dari lahir sudah terpapar dengan gawai sehingga menggunakan gamifikasi daring dalam pembelajaran menjadi pilihan fleksibel sekaligus memberikan interaksi tanpa batas. Hal ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris, karena belajar bahasa memerlukan banyak latihan dan praktek langsung serta nyata sehingga bahasa tidak hanya dipelajari tetapi juga digunakan secara autentik dalam *game online* tersebut. Beberapa Aplikasi daring pembelajaran berbasis permainan yang sudah meluas

dan banyak digunakan oleh guru dan siswa adalah Quizizz dan Kahoot!. Kedua aplikasi dengan konsep gamifikasi ini memberikan kesempatan kepada siswa belajar secara mandiri serta membekali diri dengan keterampilan yang relevan dengan gaya hidup mereka yang selalu menggunakan gawai dalam keseharian. Selama bertahun-tahun, pendidikan telah mengalami transisi drastis dari papan tulis dan kapur menjadi penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak komputer bersama dengan teknologi berbasis web yang dirancang untuk pengajaran. Dunia pendidikan juga berevolusi dengan munculnya berbagai metode pengajaran untuk mengakomodasi kebutuhan dan tuntutan yang berbeda dari generasi yang berbeda. Sehingga penggunaan gamifikasi dalam pendidikan tidak dapat dihindari untuk memantapkan pengalaman belajar-mengajar di abad ini.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Dalam pendidikan, gamifikasi adalah teknik yang mengusulkan dinamika yang terkait dengan permainan yang didesain khusus untuk merangsang dan berinteraksi langsung dengan siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan kompetensi kurikuler, kognitif, dan sosial mereka secara signifikan. Gamifikasi adalah proses yang tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Motivasi intrinsik didefinisikan sebagai suatu kegiatan untuk kepuasan pribadi yang melekat pada diri siswa, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang didorong oleh hal dari luar diri siswa sehingga menjadi penguatan bagi mereka. Saat merancang strategi gamifikasi, penting untuk menemukan motivasi intrinsik yang membuat siswa tetap ingin terlibat. Menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran mendorong partisipasi siswa di kelas, terutama jika elemen *game* yang digunakan memberikan penghargaan (*reward*) kepada penggunanya [1].

Gamifikasi juga dapat membantu membuat keseluruhan pengalaman belajar daring menjadi jauh lebih efektif. Siswa lebih mungkin untuk benar-benar memperoleh informasi jika mereka bersenang-senang dan bersemangat belajar. Walaupun materi pelajarannya membosankan atau sulit, mereka dapat lebih mudah memahaminya karena secara aktif berpartisipasi dan menikmati prosesnya. Hasil penelitian Hadi & Attallah pada Universitas Muhammadiyah Jakarta memberikan kesimpulan bahwa penguasaan materi bahasa Inggris yang dilengkapi dengan aplikasi gamifikasi sebagai media untuk meningkatkan penguasaan bahasa Inggris memperoleh tanggapan positif dan mayoritas siswa merasa pembelajaran daring melalui metode gamifikasi lebih menyenangkan, karena mereka merasa lebih santai dan efisien.[2]

Dalam konteks pembelajaran bahasa, siswa mungkin saja merasa frustrasi dan kehilangan motivasi dalam belajar karena kurangnya paparan bahasa. Oleh sebab itu, gamifikasi menawarkan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Dari masa ke masa, kelas-kelas bahasa terpapar dengan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar-mengajar. Metodologi dan teknik pengajaran bahasa yang terbaik adalah siswa termotivasi, terlibat dan percaya diri dalam pembelajaran mereka dan gamifikasi memberikan keuntungan tersebut sehingga siswa tidak saja memperoleh keterampilan bahasa dan memecahkan masalah, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar mereka [3].

### 2.2. Quizizz

Quizizz adalah salah satu dari aplikasi *game* edukasi yang dapat digunakan dengan banyak pemain. Siswa pada aplikasi ini dapat mengontrol kecepatan mereka sendiri saat bermain *game*. Beberapa fitur yang dapat dijadikan alasan bagi guru untuk menggunakan aplikasi ini dalam pengajaran adalah [4];

- 1) Quizizz secara langsung menyediakan jawaban siswa (benar atau salah) untuk muncul di akun mereka masing-masing, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan kecepatan mereka sendiri dan meninjau jawaban mereka di akhir permainan.
- 2) Terdapat data statistik kinerja siswa yang dapat diunduh oleh guru dalam bentuk file excel.
- 3) Terdapat variasi bentuk soal seperti pilihan ganda maupun esai serta tersedianya perpustakaan soal dengan berbagai variasi subjek pelajaran sehingga memudahkan guru dalam membuat pembelajaran ataupun soal-soal tes untuk siswa.
- 4) Memiliki tampilan yang interaktif dengan audio dan gambar yang disukai siswa.
- 5) Terhubung dengan google classroom sebagai aplikasi pembelajaran.
- 6) Terhubung dengan akun gmail sehingga dapat melaporkan penilaian hasil belajar langsung ke email orang tua/wali siswa.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian tentang Quizizz yang digunakan pada pembelajaran bahasa. Penelitian-penelitian tersebut menyatakan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan berpartisipasi lebih aktif dalam pelajaran. Quizizz adalah bentuk kuis daring dimana siswa bersaing satu dengan lainnya untuk mendapatkan poin tertinggi. Guru menyiapkan kuis dengan 3 jenis pertanyaan yang tersedia di

Quizizz yaitu pilihan ganda, isian, dan terbuka. Guru juga dapat mengambil dari “perpustakaan” yang terdapat di Quizizz sehingga aplikasi ini juga dapat mengurangi beban guru dalam hal membuat materi. Setelah kuis siap digunakan, guru membagikan kode kepada siswa dan guru mengklik “mulai kuis langsung” dan siswa dapat menyelesaikannya kapan saja mereka merasa siap. Quizizz juga memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme dan musik yang menghibur sehingga menarik bagi siswa [5].

### 2.3. Kahoot!

Kahoot! adalah suatu aplikasi daring dengan konsep sistem respons siswa berbasis *game* (*Game-based Students Response System*). Aplikasi ini mengubah ruang kelas menjadi sebuah ruang untuk pertunjukkan *game* dimana guru adalah pembawa acara (*host*), sedangkan siswa adalah pemainnya (*player*). Aplikasi ini awalnya merupakan proyek penelitian sebuah kuis pada perkuliahan di *Norwegian University of Science and Technology* pada tahun 2006. Beberapa prototipe kemudian dikembangkan dan dievaluasi. Eksperimen dengan prototipe awal menunjukkan bahwa kuis ini dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan, dan pembelajaran menjadi lebih menghibur. Pada tahun 2012, sebuah perusahaan rintisan didirikan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis permainan ini dengan nama Kahoot!. Aplikasi ini resmi dirilis pada September 2013 dengan kemudahan bagi guru untuk membuat konten pembelajaran, bermain kuis dan memberikan penilaian. Sedangkan bagi siswa sendiri, mereka dapat bergabung dalam permainan tanpa harus menuliskan nama mereka (anonim) sehingga mereka dapat bersenang-senang dan menghindari rasa malu jika tidak dapat menjawab pertanyaan [6].

Kahoot! tidak dirancang sebagaimana *game* pada umumnya, melainkan untuk menemukan konsep *game* yang sesuai dengan ruang kelas (ada proses pembelajaran di dalamnya). Salah satu fitur yang mungkin berkontribusi pada pergeseran dari “mode” ruang kelas ke konsep *game* adalah penggunaan audio dan musik pada Kahoot!. Saat bermain Kahoot!, siswa akan masuk ke sistem menggunakan pin angka dan nama (boleh disamarkan). Tujuan permainan ini adalah agar siswa menjawab pertanyaan dengan benar secepat mungkin untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Pada setiap pertanyaan, distribusi bagaimana siswa menjawab ditampilkan di depan papan skor dengan menyebutkan nama lima pemain terbaik. Siswa mendapatkan umpan balik individu atas jawaban mereka, jumlah poin, peringkat mereka, seberapa jauh siswa tersebut berada di belakang siswa dengan peringkat teratas dan jawaban yang benar jika mereka memberikan jawaban yang salah. Di akhir Kahoot! sesi, nama panggilan dan poin pemenang akan ditampilkan di layar besar. Selama kuis, Kahoot! menggunakan antarmuka yang menyenangkan serta musik dan suara untuk memberikan efek kompetitif yang mirip dengan acara permainan di TV. Siswa juga diminta untuk memberikan tanggapan atas kuis yang telah mereka mainkan melalui pemberian skor apakah kuis itu menyenangkan, mendidik, dapat direkomendasikan kepada orang lain, dan bagaimana perasaan mereka secara umum tentang kuis tersebut. Kahoot! Juga dapat dimainkan dalam dua versi yaitu siswa vs. siswa lain dan tim siswa vs. tim siswa lain. Selain itu, Kahoot! Juga menyediakan fasilitas bagi guru untuk mengunduh hasil dari kuis tersebut dalam bentuk file Excel, serta guru juga dapat memutar ulang *game* yang sudah dimainkan sebagai sarana evaluasi [7].

Guru dan siswa dapat menggunakan Kahoot! untuk belajar jarak jauh melalui konferensi video. Kahoot! dapat dimanfaatkan untuk belajar sambil bermain, melakukan penilaian, sarana untuk pekerjaan rumah siswa ataupun meninjau materi yang sudah dipelajari. Semua itu dapat dilakukan jarak jauh dengan masuk ke dalam aplikasi Kahoot! ataupun websitenya [8]. Hal ini menyebabkan aplikasi ini menjadi sangat populer pada saat pandemi terjadi. Institusi pendidikan di seluruh dunia “dipaksa” untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah. Hal ini mengharuskan guru memiliki kreasi yang mumpuni untuk menarik minat siswa dalam belajar daring. Kahoot! telah dimainkan lebih dari 250 juta *game* dan dengan lebih dari 1,5 miliar pemain yang berpartisipasi di 200 negara selama tahun 2021 [9].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap penelitian sebelumnya yang telah menggunakan Quizizz dan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Inggris selama tahun 2021 yang mana siswa belajar secara jarak jauh akibat pandemi Covid-19. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, penelitian mengambil 5 artikel untuk penggunaan Quizizz dan 5 artikel untuk penggunaan Kahoot!. Kemudian analisis terhadap artikel penelitian tersebut berfokus kepada:

1. Bagaimana penggunaan gamifikasi (Quizizz atau Kahoot!) dalam pembelajaran bahasa Inggris?

2. Apa keuntungan dari penggunaan gamifikasi (Quizizz atau kahoot!) dalam Pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa?
3. Apa hambatan-hambatan yang dialami siswa dalam penggunaan gamifikasi (Quizizz atau Kahoot!) dalam pembelajaran bahasa Inggris?
4. Apakah penggunaan gamifikasi (Quizizz atau Kahoot!) memberikan dinamika tertentu di ruang kelas / daring?
5. Apa kontribusi ataupun saran yang diberikan oleh penelitian tersebut terhadap pengembangan pendidikan terutama penggunaan gamifikasi (Quizizz atau Kahoot!) dalam pembelajaran bahasa Inggris?

Kemudian, hasil analisis ini akan diambil kesimpulan dan diberikan saran sesuai kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris.

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Studi literatur. Penelitian melakukan tinjauan literatur melalui Google Cendekia dan melakukan pencarian dengan kata kunci “gamifikasi”, “game-based learning”, “Quizizz” dan “Kahoot!”. Kemudian analisis dilanjutkan dengan membaca abstrak dan menghilangkan publikasi yang tidak relevan dengan ruang lingkup penelitian.

Dalam pemilihan dokumen untuk tinjauan sistematis, kriteria adalah sebagai berikut:

1. Secara khusus, penelitian ini membatasi publikasi hanya ketika gamifikasi (Quizizz dan Kahoot!) digunakan untuk belajar bahasa Inggris dan bukan bahasa lain.
2. Format penelitian terfokus hanya artikel yang berasal dari jurnal ilmiah. Artikel yang diterbitkan di halaman web, blog, atau surat kabar digital yang tidak terspesialisasi, serta buku, bab buku, atau tesis doctoral dikeluarkan.
3. Artikel penelitian yang diambil difokuskan hanya pada siswa pada konteks pendidikan formal. Studi yang terfokus pada guru dan program pendidikan dalam konteks nonformal dikeluarkan.

Untuk langkah sintesis data, semua artikel yang dipilih kemudian diklasifikasi berdasarkan 5 pertanyaan penelitian. Hasil dari semua klasifikasi tersebut kemudian dirangkup dalam sebuah tabel. Kemudian hasil sintesis data ditarik kesimpulan dan saran berdasarkan temuan dari hasil klasifikasi.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel berikut merupakan hasil tinjauan pustaka umum dan disusun menurut lima pertanyaan penelitian:

Tabel 1. Sintesis data literatur

Pengarang	Penggunaan	Keuntungan	Hambatan	Dinamika Ruang Kelas	Kontribusi bagi Pendidikan Bahasa Inggris
Quizizz [10]	Quizizz digunakan sebagai media penilaian di kelas bahasa Inggris SMA Negeri 1 Tamban Barito Kabupaten Kuala. Quizizz diterapkan tidak setiap pertemuan, tetapi tergantung materi yang disampaikan. Penilaian dengan Quizizz dilakukan diawal kelas ataupun digunakan selama 20 menit sebelum kelas bahasa Inggris selesai untuk mengevaluasi pemahaman siswa.	Dari hasil survei Sebagian besar siswa menunjukkan bahwa mereka percaya penggunaan Quizizz meningkatkan proses belajar dan siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Selain itu, Para siswa tampak lebih terlibat dengan proses pembelajaran dan mereka mampu memberikan umpan balik yang lebih signifikan dan diperlukan berdasarkan apa yang sudah mereka pelajari. Semua siswa sangat aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan selama proses penelitian dan lebih berkonsentrasi pada topik yang sedang dipelajari.	Tidak ada hambatan penggunaan Quizizz yang disebutkan dalam penelitian ini.	Studi ini menemukan Quizizz dapat menjadi salah satu solusi untuk membuat metode pengajaran dan penilaian menjadi lebih variatif, terutama di era pandemi ini, sementara aplikasi yang biasa seperti Whatsapp, Zoom, dan Google Classroom terlalu umum dan membosankan bagi guru dan siswa. Quizizz juga menawarkan fitur menyenangkan yang memberikan siswa kesenangan dalam belajar dan melaksanakan ujian.	Quizizz meningkatkan keterampilan digital guru dan siswa. Penggunaan TIK dan literasi digital merupakan salah satu tujuan Pendidikan pada abad 21, sehingga guru dan siswa dapat menjadi lebih inovatif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.
[11]	Quizizz digunakan untuk mengevaluasi pencapaian dalam kosa kata bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar yang berasal dari pedesaan di Malaysia selama pengajaran jarak jauh	Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan nilai minimal 10% sampai maksimal 50%. Hal ini adalah mencontohkan keberhasilan Quizizz dalam belajar bahasa Inggris,	Satu dari 13 siswa yang diwawancarai menyatakan bahwa dia lebih suka belajar tatap muka daripada menggunakan Quizizz. Dia tampak	Hampir semua siswa dalam penelitian ini setuju bahwa Quizizz menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan siswa mengakui (dari hasil survey dan	Quizizz memenuhi teori pengajaran kosakata “Dual Coding” karena menampilkan gambar dan kata secara bersamaan dalam sebuah kalimat, bukan hanya memberikan daftar kata

	darurat akibat pandemi covid-19.	terutama dalam peningkatan kosakata.	sedikit tidak responsif ketika peneliti menyebutkan papan peringkat dalam Quizizz. Ini mungkin terkait dengan perkembangan psikososial. Bermain game dengan elemen kompetisi bukanlah hal yang disukai semua orang.	wawancara) Quizizz memiliki karakteristik berkolaborasi, memberikan umpan balik langsung kepada siswa, dan menawarkan kesempatan belajar.	dengan bentuk gambar. Cara pendekatan multi-simbol ini membantu siswa dalam membangun makna.
[12]	Penggunaan Quizizz untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa siswa dalam belajar “relative pronouns” pada mata kuliah Intermediate English Grammar di Universitas Islam Balitar.	Kemampuan siswa dalam pelajaran “relative pronouns” meningkat cukup signifikan dengan kenaikan skor pre-test ke post-test dari 64,25 menjadi 83,75.  berdasarkan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan pandangan yang positif terhadap penggunaan Quizizz untuk belajar dan mengevaluasi. Mereka juga termotivasi untuk mempelajari relative pronouns dengan penerapan aplikasi ini.	Tidak ada hambatan penggunaan Quizizz yang disebutkan dalam penelitian ini.	Dengan menerapkan Quizizz, siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan guru dan mampu berkonsentrasi terhadap materi yang dipelajari.	Penelitian ini menyarankan kepada guru menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran alternatif sekaligus menggunakannya sebagai media evaluasi materi agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Disarankan juga bagi siswa untuk memiliki waktu khusus mengevaluasi hasil kuis mereka di aplikasi ini agar materi yang mereka pelajari lebih difahami.
[13]	Quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca teks naratif pada siswa kelas X MAN 2 Palembang.	Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menemukan makna teks, mengidentifikasi struktur generik sebuah teks, dan mereka kurang tertarik dalam membaca teks.  Nilai rata-rata post-test siswa dari kelompok eksperimen adalah 84,9 sedangkan group kontrol adalah 71,1. Ini berarti bahwa nilai siswa pada kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada nilai siswa pada kelompok kontrol.	Tidak ada hambatan penggunaan Quizizz yang disebutkan dalam penelitian ini.	Quizizz diterapkan dalam pelajaran membaca teks naratif.	Guru sebaiknya menggunakan game edukasi dalam kegiatan belajar bahasa Inggris agar siswa lebih tertarik ketika belajar.
[14]	Efektivitas penggunaan Quizizz untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan “descriptive adjective” siswa sekolah dasar di Concepción, Chile.	Pada awal penelitian, kata sifat disajikan pada tingkat kata; lalu pada sesi kedua dan ketiga akan disajikan pada tingkat frasa; dan pada sesi keempat dan kelima, disajikan pada tingkat kalimat. Tingkat kesulitan berubah-ubah sesuai dengan tahapan penelitian. Hasilnya lima dari delapan kata sifat deskriptif dijawab dengan benar dalam lima tahapan intervensi. Hal ini berarti penggunaan Quizizz dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa.	Tidak ada hambatan penggunaan Quizizz yang disebutkan dalam penelitian ini.	Quizizz digunakan untuk pelajaran mendengar dengan tema mendeskripsikan objek. Partisipan penelitian mengerjakan quizizz dari rumah masing-masing. Quizizz digunakan untuk belajar pada setiap tahapan baik pre-listening, while-listening dan juga post listening dengan interval waktu 40 menit.	Siswa menunjukkan persepsi positif tentang penggunaan Quizizz. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media untuk belajar bahasa Inggris yang menarik dan interaktif terutama bagi “young learner”.
<b>Kahoot!</b>					

[15]	Kahoot! meningkatkan kemampuan membaca kritis siswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta	Rata-rata nilai pre-test adalah 25,56; post-test 1 rata-rata nilai 44,39; dan rata-rata post-test 2 adalah 66,17. Artinya penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan kemampuan membaca kritis.	Diperlukan jaringan internet dengan sinyal yang kuat agar Kahoot! dapat beroperasi dengan lancar. Selain itu, suasana pembelajaran terkadang agak bising karena siswa terlalu bersemangat bermain game yang membuat siswa tertentu menjadi kurang fokus.	Siswa merasa kemandirian belajar mereka cukup meningkat setelah Kahoot! ini digunakan. Siswa semakin tertantang untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh dosen, ditambah lagi adanya fitur file yang menyimpan poin setiap mahasiswa untuk setiap item yang dijawab sehingga dosen dan mahasiswa dapat memantau perkembangan kemampuan membaca mereka.	Aplikasi Kahoot! Dapat menjadi media alternatif yang tepat untuk diterapkan di kelas Membaca Kritis karena berbagai manfaatnya.
[16]	Kahoot sebagai "ice breaker" dikelas bahasa Inggris di Singaraja, Bali.	Ada perbedaan yang signifikan dalam hal motivasi siswa di kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot!	Koneksi internet dan frekuensi penggunaan aplikasi harus baik untuk dapat menggunakan Kahoot! pada sesi "ice breaking" secara maksimal.	Keterlibatan siswa dalam penggunaan Kahoot! untuk pengajaran bahasa menunjukkan bahwa mereka memiliki motivasi yang lebih tinggi dan Kahoot! menyebabkan mereka untuk berpartisipasi aktif di dalam kelas.	Motivasi merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Dalam penelitian ini, sebagian besar siswa memiliki motivasi yang rendah dalam belajar bahasa Inggris. "Ice breaker" merupakan teknik pengajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan penggunaan Kahoot! memberikan reaksi positif selama proses pembelajaran melalui cara yang menyenangkan.
[8]	Kahoot! untuk menilai kekuatan dan kelemahan siswa dalam belajar tata bahasa dan mengetahui dampak aplikasi Kahoot! terhadap motivasi siswa di institut bahasa Morvarid di Mashhad, Iran.	Hasil penelitian adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol dan identifikasi skor post-test terdapat perbedaan yang signifikan dalam skor untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot! berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.	Kecepatan Internet harus cukup cepat agar guru dan siswa dapat terhubung dan mengakses aplikasi Kahoot! dengan nyaman.	Penggunaan Aplikasi Kahoot! pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa berusaha keras untuk menguasai tata bahasa Inggris agar mereka dapat memenangkan game. Disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat merangsang kegiatan belajar tata bahasa.	Disarankan untuk menggunakan Kahoot! secara daring dan menginvestigasi hasil proses belajar dan mengajar bahasa Inggris dalam berbagai aspek, tidak hanya tata bahasa.
[17]	Efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris Universitas Widya Dharma Pontianak.	Siswa percaya bahwa Kahoot! meningkatkan penguasaan Kosakata mereka. Siswa menyebutkan bahwa aplikasi ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selama proses wawancara, salah satu pertanyaan yang diajukan adalah, "Apakah menurut Anda aplikasi kahoot! membantu Anda meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Inggris? Jika jawabannya ya, mengapa?" Respon para siswa pun positif. Para siswa percaya bahwa dukungan Kahoot! membantu mereka menguasai kosakata.	Tidak ada hambatan penggunaan Kahoot! yang disebutkan dalam penelitian ini.	Penggunaan Kahoot! mempengaruhi cara belajar siswa karena mereka menjadi lebih fokus dan memperhatikan pembelajaran. Hal ini disebabkan saat menggunakan Kahoot! siswa harus bisa fokus pada permainan dan tidak ada waktu bagi mereka untuk istirahat. Siswa menjadi termotivasi untuk mempersiapkan diri dalam mempelajari materi selanjutnya.	Penggunaan Kahoot! menyebabkan siswa menggunakan ponsel atau tablet mereka dan menyebabkan terjadinya penerapan teknologi ke dalam kelas. Teknologi ini menyediakan lingkungan yang positif di dalam kelas, menambah semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.
[18]	Penggunaan Kahoot! dalam belajar menulis bahasa Inggris di Universitas Islam Malang, Jawa Timur.	Kahoot! membantu siswa memahami materi dengan baik dan menghadirkan suasana yang menyenangkan.	Kendala utama yang dirasakan siswa pada saat menggunakan Kahoot! adalah mereka membutuhkan	Kahoot! digunakan di beberapa sesi pelajaran menulis untuk melaksanakan kuis, tes, latihan, game, dan	Kahoot! memiliki potensi yang baik untuk digunakan secara teratur dalam belajar menulis dengan beberapa perbaikan untuk

	Kahoot! juga meningkatkan keterampilan menulis mereka, guru menggunakan aplikasi ini dengan menulis pertanyaan ataupun potongan kalimat berisi materi yang sedang dipelajari. Kegiatan ini menyebabkan siswa melakukan praktek langsung dalam pelajaran menulis.	sinyal yang stabil. Kahoot! akan melambat ketika koneksi internet buruk. Keterlambatan koneksi membatasi siswa untuk pertanyaan berikutnya dan itu mempengaruhi skor mereka. Kahoot! juga memiliki audio (musik) yang cukup mengganggu konsentrasi beberapa siswa.	<i>brainstorming</i> . Awalnya guru menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh materi dengan mudah. Kemudian, hal itu mendorong pembelajaran menjadi metode kompetisi yang membuat siswa merasa tertantang sehingga meningkatkan keterampilan menulis mereka. Siswa juga merasa bahwamenulis adalah hal yang membosankan dan sulit, penggunaan Kahoot! bisa menjadi terobosan untuk mengatasi hal tersebut.	menghindari hambatan dalam penggunaannya.
--	--	--	---	---

Dari penyajian sintesis data literatur dapat lihat bahwa baik aplikasi Quizizz maupun Kahoot! memiliki banyak keuntungan bagi pembelajaran bahasa Inggris. Setiap studi menyatakan terjadi peningkatan kemampuan siswa dan juga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Adapun kekurangan yang disebutkan adalah hanya kendala teknis yaitu signal internet yang harus cukup kuat dan stabil.

Terkait tentang aspek psikososial, memang tidak semua siswa suka dengan kompetisi yang langsung memperlihatkan siapa peringkat pertama dan siapa yang berada di peringkat terakhir. Tetapi hal ini dapat diminimalisir oleh guru dengan melakukan evaluasi pembelajaran setiap aplikasi ini digunakan sehingga umpan balik yang diharapkan terwujud.

Quizizz dan Kahoot! adalah dua aplikasi pembelajaran yang memiliki prinsip yang sama yaitu mengajak siswa untuk merespon pertanyaan-pertanyaan yang ada. Beberapa perbedaan hanyalah pada fitur-fitur gamifikasinya. Jika Kahoot! Memaksa siswa untuk tetap fokus dan menjawab pertanyaan secara bersamaan, Quizizz dapat dikerjakan siswa dengan kecepatan mereka sendiri dan timer dapat dimatikan. Selain itu kuis dapat dijadikan pekerjaan rumah, sehingga siswa dapat menyelesaikannya kapan saja mereka siap [4].

Tabel 2. Perbandingan aplikasi Kahoot! dan Quizizz Berdasarkan Instruksional Pembelajaran [19];

Kriteria Perbandingan	Kahoot!	Quizizz
1. Penyajian pertanyaan	Pertanyaan diperlihatkan ke seluruh peserta menggunakan proyektor atau layar komputer, dan hanya pilihan jawaban yang ditampilkan di layar peserta.	Baik pertanyaan maupun pilihan jawaban disajikan satu per satu pada layar peserta dalam urutan yang berbeda.
2. Waktu menjawab soal ( <i>timer</i> )	Pertanyaan berikutnya akan muncul jika semua peserta sudah menjawab pertanyaan dan/atau ketika waktu yang diberikan untuk pertanyaan tersebut telah habis.	Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya setelah dia menjawab pertanyaan sebelumnya tanpa menunggu peserta lain dan/atau waktu yang diberikan untuk menjawab pertanyaan tersebut telah habis.
3. Umpan balik ( <i>result</i> )	Statistik skor selalu dimunculkan pada setiap pertanyaan selesai dijawab	Berdasarkan jawaban yang benar atau salah dari setiap peserta, pesan positif atau negatif disajikan di aplikasi peserta masing – masing. Statistik skor muncul diakhir sesi setelah semua peserta selesai menjawab semua pertanyaan.
4. Persyaratan teknis memulai <i>game</i>	Aplikasi ini membutuhkan layar besar dimana semua peserta dapat membaca pertanyaan. Peserta juga harus memiliki gawai yang terhubung ke Internet seperti smartphone, tablet, laptop atau komputer yang digunakan untuk menjawab pertanyaan.	Gawai yang terhubung ke Internet seperti smartphone, tablet, laptop atau komputer dimana guru dapat memulai kuis dan peserta dapat menjawab pertanyaan.
5. Panjang pertanyaan	Setiap pertanyaan dapat mencakup	Tidak ada batasan.

	maksimum 95 karakter, setiap opsi jawaban dapat mencakup maksimum 60 karakter.	
6. Pengembangan pertanyaan dan pilihan jawaban	4 jawaban pilihan ganda. Gambar dapat dimasukkan dalam pertanyaan. Tidak ada pratinjau saat mengembangkan pertanyaan.	Jumlah jawaban pilihan ganda fleksibel. Pilihan pertanyaan dan jawaban dapat menampilkan gambar. Pratinjau tersedia saat mengembangkan pertanyaan

Terdapat beberapa alasan mengapa Quizizz lebih baik dari Kahoot! bagi siswa [20];

1. Quizizz tidak memecah konsentrasi siswa selama kuis berlangsung. Hal ini disebabkan karena siswa dapat melihat pertanyaan dan semua jawaban yang ada pada perangkat gawai mereka. Siswa dapat mengontrol kecepatan mereka dalam menyelesaikan kuis sehingga tujuan belajar mandiri tercapai serta siswa menjadi lebih terlibat dengan kuis tersebut.
2. Quizizz lebih adil karena jawaban diacak dan disesuaikan dengan setiap akun siswa sehingga tidak ada kesempatan untuk mencontek.
3. Siswa lebih fokus mengerjakan soal kuis mereka sendiri karena acak soal untuk setiap akun berbeda.
4. Quizizz lebih menghibur karena selain menampilkan gambar dan audio, aplikasi ini juga menampilkan meme yang lucu sebagai umpan balik dari jawaban pertanyaan siswa.

Selalu terdapat perbedaan ketika membandingkan satu aplikasi dengan aplikasi lainnya. Kedua aplikasi tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan. Setiap dibuatnya sebuah gamifikasi baru harus mengubah kelemahan aktivitas gamifikasi yang sudah ada sehingga pengembangan dalam hal gamifikasi pengajaran menjadi lebih baik. Gurulah yang perlu menentukan gamifikasi mana yang cocok digunakan dalam kelas pembelajaran bahasa Inggris, baik digunakan untuk belajar ataupun melaksanakan penilaian formatif.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil tinjauan pustaka umum yang disusun menurut lima pertanyaan penelitian, antara lain: pengarang, penggunaan, keuntungan, hambatan, dinamika ruang kelas dan kontribusi bagi pendidikan bahasa Inggris menunjukkan karakteristik khusus dari setiap fitur aplikasi Quizizz dan Kahoot! yang dimaksimalkan penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Hasil studi literatur menggambarkan bahwa penggunaan kedua aplikasi baik Quizizz maupun Kahoot! memiliki berbagai keuntungan dalam peningkatan motivasi dan performansi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris secara aktif dan komunikatif.

Penggunaan aplikasi pembelajaran daring tentunya menjadi poros utama untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara maksimal. Dengan adanya aplikasi pembelajaran Quizizz dan Kahoot! mampu menjadi solusi untuk memecah persoalan pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk itu, diperlukan adanya peningkatan performa guru dan perangkat sekolah lainnya dalam memfasilitasi penggunaan IT (Teknologi Informasi) dalam lingkungan sekolah. Lebih lanjut, integrasi beberapa disiplin ilmu juga harus diikutsertakan agar penggunaan aplikasi lebih tepat sasaran, seperti elemen pembelajaran *corpora* dan *English for Specific Purposes (ESP)*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Manzano-León *et al.*, "Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education," *Sustain.*, vol. 13, no. 4, pp. 1–14, 2021.
- [2] M. S. Hadi and N. I. Athallah, "Gamification 's Effectiveness in Online English Teaching in the Pandemic Era," *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 282–286, 2021.
- [3] C. C. A. Yunus and T. K. Hua, "Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz," *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 8, no. 1, pp. 103–108, 2021.
- [4] A. Prasongko, "Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process," *EduLink (Education Linguist. Knowledge) J.*, vol. 3, no. 1, pp. 14–23, 2021.
- [5] R. Degirmenci, "The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review Article Info Abstract," *Lang. Educ. Technol. (LET Journal)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2021.
- [6] A. I. Wang and R. Tahir, "The effect of using Kahoot! for learning – A literature review," *Comput. Educ.*, vol. 149, no. May 2019, p. 103818, 2020.
- [7] A. I. Wang and A. Lieberoth, "The effect of points and audio on concentration, engagement,

- enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using kahoot!,” *Proc. Eur. Conf. Games-based Learn.*, vol. 2016-Janua, no. October, pp. 738–746, 2016.
- [8] B. Khalilian, H. Hosseini, and Z. Ghabanchi, “On the Effect of Employing the Online Kahoot Game-Based App on Iranian EFL Learners’ Structural Ability and their Motivation,” *J. Lang. Teach. Learn.*, vol. 11, no. 2, pp. 42–60, 2021.
- [9] D. Alfaruqy and H. Setyawan, “Learning with Kahoot! As Advantages Learning Experience in EFL Classroom,” *J. English Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 56–64, 2021.
- [10] R. Irwansyah and M. Izzati, “Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom,” *TEFLA J.*, vol. 3, no. 1, pp. 13–18, 2021.
- [11] L. S. Huei, M. M. Yunus, and H. Hashim, “Strategy to improve english vocabulary achievement during COVID-19 epidemic. Does quizizz help?,” *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 8, no. 2, pp. 135–142, 2021.
- [12] D. Fadhilawati, “Using Quizizz Application for Learning and Evaluating Grammar Material,” *JOSAR (Journal Students Acad. Res.)*, vol. 6, no. 1, pp. 85–94, 2021.
- [13] Marleni and V. Zalika, “Quizizz As an Alternative Game for Teaching Narrative Texts on the Tenth Grade Students of MAN 2 Palembang,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, pp. 160–165.
- [14] P. Hurtado and C. Díaz, “the Effectiveness of Quizizz When Working With Descriptive Adjectives,” *Eur. J. Educ. Stud.*, vol. 8, no. 2, pp. 537–560, 2021.
- [15] Y. Arini and I. Sulistyarini, “Improving Critical Reading Ability, Learning Autonomy, and Learning Participation Through Kahoot! Application,” *LEKSEMA J. Bhs. dan Sastra*, vol. 6, no. 1, pp. 91–100, 2021.
- [16] N. L. R. Artati, “Effect of Kahoot As an Ice Breaker on EFL Students’ Motivation,” *Art Teach. English as a Foreign Lang.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–21, 2021.
- [17] U. D. Sibatuara, “The Effectiveness of Kahoot in Improving Vocabulary: The Case of A Private University English Study Program,” *Edukasi J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 8, no. 1, pp. 33–42, 2021.
- [18] A. Nofariansah, “Students’ Perception of Using Kahoot! in Writing Course,” *J. Penelitian, Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 16, no. 20, pp. 1–8, 2021.
- [19] D. Orhan Gökşün and G. Gürsoy, “Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz,” *Comput. Educ.*, vol. 135, no. October 2021, pp. 15–29, 2019.
- [20] Y. Basuki and Y. Hidayati, “Kahoot! or Quizizz: the Students’ Perspectives,” in *ELLIC 2019*, 2019, pp. 1–11.