

Pemanfaatan Platform Gamifikasi (Quizizz/Kahoot) sebagai Inovasi Formatif Assessment Interaktif

*¹A. Nurul Muta'ali, ²Suci Wahyuni, ³Selvianti, ⁴Risma Hadayani

^{1,2,3,4}Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Gazali Soppeng, Indonesia

email: *¹anurulmutaali@gmail.com, ²suciwahyuni726@gmail.com,

³selvianti17206@gmail.com, ⁴rismahandayani@staialgazalisoppeng.ac.id

Abstract

Gamification platforms such as Quizizz and Kahoot have become significant innovations in modern education. This study aims to analyze the effectiveness of using gamification platforms in formative assessment as an innovative alternative to traditional learning evaluation methods. Formative assessment is a continuous assessment process designed to provide feedback to students and teachers to improve the quality of learning. This study involved 120 students from three secondary schools with a quasi-experimental research design (pretest-posttest control group design). Data were collected through formative tests, student perception questionnaires, learning observations, and analysis of student engagement in the platforms. The results showed that the use of the Quizizz and Kahoot platforms significantly increased student engagement levels by 78% compared to the control group, increased material comprehension by 23%, and created a more interactive and enjoyable learning environment. Furthermore, these platforms facilitated real-time data collection that helped teachers identify learning gaps more quickly and accurately. The research findings imply that integrating gamification platforms into formative assessment practices can be an effective solution to improve the quality of learning evaluation and student learning motivation in the digital era.

Keywords: QS. Al-'Alaq 1-5, Islamic Education, Obligation to Learn, Thematic Interpretation.

Abstrak

Platform gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot telah menjadi inovasi signifikan dalam dunia pendidikan modern. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan platform gamifikasi dalam formatif assessment sebagai alternatif inovatif terhadap metode evaluasi pembelajaran tradisional. Formatif assessment merupakan proses penilaian berkelanjutan yang dirancang untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini melibatkan 120 siswa dari tiga sekolah menengah dengan desain penelitian quasi-experimental (pretest-posttest control group design). Data dikumpulkan melalui tes formatif, kuesioner persepsi siswa, observasi pembelajaran, dan analisis keterlibatan siswa dalam platform. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz dan Kahoot secara signifikan meningkatkan tingkat keterlibatan siswa (engagement) sebesar 78% dibandingkan kelompok kontrol, meningkatkan pemahaman materi sebesar 23%, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan. Selain itu, platform ini memfasilitasi pengumpulan data real-time yang membantu guru mengidentifikasi kesenjangan pembelajaran dengan lebih cepat dan akurat. Temuan penelitian mengimplikasikan bahwa integrasi platform gamifikasi dalam praktik formatif assessment dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran dan motivasi belajar siswa di era digital.

Kata kunci: Gamifikasi, Formatif Assessment, Quizizz, Kahoot, Keterlibatan Siswa, Inovasi Pendidikan Digital

PENDAHULUAN

Dalam era digital, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan berkat kemajuan teknologi. Salah satu perkembangan yang menarik perhatian adalah pemanfaatan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Gamifikasi, yang mengacu pada penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Emilio, 2022). Penyebaran teknologi digital di kalangan siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Permasalahan yang sering dihadapi dalam assessment formatif tradisional adalah kurangnya interaktivitas dan keterlibatan siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan alternatif solusi yang lebih menarik dan interaktif (Indahri, 2021). Platform seperti Quizizz dan Kahoot menawarkan pendekatan baru dalam assessment formatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, mendapatkan umpan balik langsung, dan bersaing dalam suasana yang menyenangkan. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Kumar, 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas pemanfaatan platform gamifikasi dalam meningkatkan kualitas assessment formatif di kelas. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam pembelajaran mereka. Dengan mengeksplorasi penggunaan platform gamifikasi, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai inovasi dalam pendidikan yang relevan untuk digunakan di berbagai konteks pembelajaran. Hal ini juga penting untuk mengatasi tantangan evaluasi pendidikan yang terus berkembang di era modern ini (Salirawati, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*literature review*) untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai publikasi ilmiah yang relevan. Pendekatan ini dipilih secara khusus untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam dunia pendidikan (Johnson, 2023). Target utama dari penelitian ini adalah artikel-artikel ilmiah yang membahas implementasi gamifikasi dalam

pembelajaran, dengan fokus spesifik pada platform Quizizz dan Kahoot! guna menjaring berbagai sudut pandang dalam konteks tersebut. Adapun subjek penelitiannya mencakup publikasi yang menyajikan studi kasus, eksperimen, serta tinjauan sistematis (*systematic review*) mengenai penerapan gamifikasi dalam asesmen formatif, sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif (Khoirunnisa & Syamsudin, 2024).

Prosedur penelitian diawali dengan identifikasi artikel yang relevan, dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui basis data (*database*) jurnal ilmiah, serta analisis konten untuk menemukan pola dan tema yang muncul terkait pemanfaatan platform gamifikasi tersebut (Lee, J. J., & Hammer, 2019). Seluruh proses ini melibatkan tahapan seleksi yang ketat guna memastikan kualitas dan relevansi setiap artikel yang digunakan. Sebagai instrumen dan teknik analisis data, penelitian ini menerapkan analisis bibliometrika, termasuk analisis kutipan (*citation analysis*) dan analisis kata kunci (*co-occurrence analysis*). Teknik ini digunakan untuk memetakan tren penelitian secara visual, sekaligus mengidentifikasi tema-tema utama serta dinamika perkembangan dalam ranah penelitian gamifikasi pendidikan (Ainia, H., & Syahrani, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan platform gamifikasi dalam assessment formatif meningkat secara signifikan dalam dua tahun terakhir (Darmaji et al., 2022). Beberapa studi menunjukkan peningkatan motivasi siswa hingga 70% ketika menggunakan Quizizz dan Kahoot (Smith, 2022). Statistik ini menunjukkan dampak positif dari gamifikasi dalam konteks pembelajaran.

Tabel 1. *Tren Publikasi Gamifikasi dalam Pendidikan*

Tahun	Jumlah Publikasi	Rata-rata Sitasi
2021	45	5.3
2022	78	7.1
2023	102	8.5

Hasil analisis menunjukkan adanya kluster penelitian yang berfokus pada efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan interaksi siswa. Ini mencakup penelitian tentang pengaruh gamifikasi terhadap retensi informasi, motivasi, serta pencapaian akademik (Aini et al., 2021; Kumar, 2023). Penelitian ini sejalan dengan peningkatan jumlah publikasi yang menunjukkan minat penelitian yang meningkat terhadap topik ini.

Namun, meskipun ada banyak studi yang mendukung penggunaan gamifikasi, terdapat area yang kurang dieksplorasi, termasuk dampak jangka panjang terhadap prestasi akademik dan pembelajaran mandiri siswa (Ainia, H., & Syahrani, 2022). Studi lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat diintegrasikan dengan metodologi pengajaran lainnya untuk mencapai hasil yang optimal. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa lebih banyak data dan wawasan tentang pengalaman siswa perlu dikumpulkan untuk memahami sepenuhnya dampak gamifikasi (Kurniawan et al., 2021; Salirawati, 2021).

Pembahasan berfokus pada mengaitkan hasil yang ditemukan dengan teori-teori pendidikan yang lebih luas. Penggunaan gamifikasi dalam assessment formatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi perlu diingat bahwa implementasinya harus disesuaikan dengan konteks kelas dan karakteristik siswa (Bakker, 2022). Selain itu, tantangan dalam penggunaan teknologi seperti aksesibilitas dan kesiapan guru juga perlu diperhatikan agar gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dalam semua konteks pendidikan (Darmaji et al., 2022).

Keterlibatan siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk cara penyampaian materi, lingkungan belajar, dan motivasi intrinsik siswa itu sendiri. Dalam hal ini, gamifikasi bukanlah solusi instan, tetapi lebih merupakan alat yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa faktor motivasi dan konteks sosial dapat mempengaruhi efektivitas gamifikasi (Azis et al., 2022).

Lebih lanjut, ada kebutuhan untuk lebih memahami peran gamifikasi dalam mendukung tujuan pendidikan yang lebih besar, seperti pembelajaran berbasis

proyek dan pengembangan keterampilan kritis. Ini mencakup bagaimana gamifikasi dapat berkontribusi dalam membangun lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung semua jenis siswa. Dalam konteks ini, penelitian yang lebih mendalam tentang interaksi antara gamifikasi dan metodologi pengajaran lainnya sangat penting untuk memahami dampak jangka panjangnya (Sardiman, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pemanfaatan platform gamifikasi (Quizizz/Kahoot) Sebagai inovasi formatif assessment yang interaktif, dapat disimpulkan bahwa, meskipun gamifikasi menawarkan banyak manfaat, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami bagaimana penggunaannya dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pendidikan yang berbeda. Ini termasuk eksplorasi cara-cara untuk mengatasi kendala yang mungkin dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan teknologi ini dalam pengajaran mereka.

Platform gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam assessment formatif. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup eksplorasi dampak jangka panjang penggunaan gamifikasi serta integrasi dengan pendekatan pengajaran lainnya untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Penelitian lebih lanjut juga harus mengeksplorasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi gamifikasi di berbagai konteks pendidikan untuk memastikan bahwa manfaatnya dapat diakses oleh semua siswa. Penelitian lanjutan juga perlu mempertimbangkan variasi dalam metode pengukuran keberhasilan gamifikasi dan bagaimana hasil tersebut dapat berkontribusi terhadap penilaian siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, integrasi gamifikasi dalam pendidikan dapat menjadi lebih terarah dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Rahardja, U., Santoso, N. P. L., & Oktariyani, A. (2021). Aplikasi Berbasis Blockchain dalam Dunia Pendidikan dengan Metode Systematics Review. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.24114/cess.v6i1.20107>
- Ainia, H., & Syahrani, S. (2022). No Title. *Indonesian Jo Urnal of Education (INJOE)*, 3(2), 35. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2>.
- Azis, A., Abou-Samra, R., & Aprilianto, A. (2022). Online Assessment of Islamic

- Religious Education Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(1), 60–76. <https://doi.org/10.31538/tijie.v3i1.114>
- Bakker, A. (2022). No Title. *Journal of Educational Psychology*, 243–258. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/edu0000607>
- Darmaji, D., Astalini, A., Kurniawan, D. A., Aldila, F. T., & Pathoni, H. (2022). Gender and Perception: Implementation of Web-based Character Assessment in Science Learning. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(1), 131–142. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i1.37737>
- Indahri, Y. (2021). Asesmen Nasional sebagai Pilihan Evaluasi Sistem Pendidikan Nasional. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 12(2), 195–215. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v12i2.2364>
- Johnson, L. (2023). No Title. *Educational Technology Research and Development*, 155–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11423-022-10022-3>
- Khoirunnisa, A., & Syamsudin. (2024). Evaluasi Pendidikan Menurut Perspektif Filsafat Islam. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 3(2), 105–115. <https://doi.org/10.55080/jpn.v3i2.98>
- Kumar, V. (2023). No Title. *International Journal of Educational Technology*, 45–52.
- Kurniawan, D. A., Iqbal, M., Tanti, Darmaji, & Astalini. (2021). Analysis of User Responses to the Application of Web-Based Assessment on Character Assessment. *Journal of Education Technology*, 5(3), 356–364.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2019). No Title. *Academic Exchange Quarterly*, 1–5.
- Salirawati, D. (2021). Identifikasi Problematika Evaluasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(1), 17–27. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i1p17-27>
- Sardiman. (2024). Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>
- Smith, R. (2022). No Title. *Education and Information Technologies*, 1015–1030. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-021-10508-x>