

**PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN KAHOOT DALAM
EVALUASI PEMBELAJARAN PPKN PADA
SMPN 125 JAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pendidikan di Departemen Teknologi Pendidikan



Disusun oleh:

Farhan Ali Syihat

NIM: 1606804

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

Farhan Ali Syihat, 2021

*PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN KAHOOT DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PPKN
PADASMPN 125 JAKARTA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN KAHOOT
DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PPKN PADA
SMPN 125 JAKARTA**

Oleh

Farhan Ali Syihat

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada bidang teknologi pendidikan

© Farhan

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Farhan Ali Syihat

NIM. 1606804

**PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN KAHOOT
DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PPKN PADA
SMPN 125 JAKARTA**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. Dinn Wahyudin, MA
NIP.195402061978031003

Pembimbing II



Dr. Riche Cynthia, M.Si
NIP.197611152001122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd
NIP.196912042005011002

viii

**PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN KAHOOT DALAM
EVALUASI PEMBELAJARAN PPKN PADA
SMPN 125 JAKARTA**

Farhan Ali Syihat
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP UPI
Jl. Dr. Setiabudi No.229 Bandung
email : farhanali4596@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui evaluasi pembelajaran melalui gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dengan 3 aspek yaitu aspek Rekayasa Perangkat Lunak, Aspek Desain Pembelajaran, dan Aspek Komunikasi Visual. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif non tes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dan lembar penilaian. Penilaian media gamifikasi dilakukan oleh guru. Responden pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IX SMPN 125 Jakarta sebanyak 65 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut guru media ini sudah memenuhi persyaratan sebuah media yang baik dari sisi aspek penilaian kegunaan, efektivitas, background, tampilan, bahasa dan waktu dengan kategori sangat layak. Media gamifikasi ini di respon positif oleh peserta didik. Hasil penelitian, penggunaan media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Dibuktikan dengan hasil hipotesis dan hasil persentase media quizizz yang lebih tinggi daripada media kahoot. Kesimpulan penelitian ini yaitu penggunaan media gamifikasi quizizz lebih efektif berada pada kategori sangat layak sebesar 79% dengan skor 7071. Serta berdasarkan hasil uji hipotesis, dengan hasil 1100,176 yang menyatakan bahwa hipotesis diterima dengan demikian penggunaan media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot. Selain itu, media gamifikasi quizizz sudah dimanfaatkan sebaik mungkin oleh peserta didik dan guru selama masa pandemi Covid19.

Kata Kunci: Media Gamifikasi, *Quizizz*, Kahoot,

**THE USE OF QUIZIZZ AND KAHOOT GAMIFICATION MEDIA IN EVALUATION
OF PPKN LEARNING IN
SMPN 125 JAKARTA**

Farhan Ali Syihat
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP UPI
Jl. Dr. Setiabudi No.229 Bandung
email : farhanali4596@student.upi.edu

ABSTRACT

This research was conducted to find out the evaluation of learning through quizizz gamification is more effective than using kahoot with 3 aspects namely aspects of Software Engineering, Learning Design Aspects, and Visual Communication Aspects. The research design used is descriptive research using a quantitative non-test approach. The research instruments used are questionnaires and assessment sheets. The gamification media assessment is carried out by the teacher. Respondents to this study were students of class IX SMPN 125 Jakarta as many as 65 learners. The results showed that according to this media teacher already meets the requirements of a good media in terms of aspects of assessment of usability, effectiveness, background, appearance, language and time with a very decent category. This gamification media is responded positively by learners. As a result, the use of quizizz gamification media is more effective than using kahoot which includes aspects of software engineering, learning design aspects, and aspects of visual communication. Evidenced by the results of hypotheses and results of a higher percentage of media quizizz than kahoot media The conclusion of this study is that the use of quizizz gamification media is more effective in the very decent category of 79% with a score of 7071. As well as based on the results of the hypothesis test, with a result of 1100,176 stating that the hypothesis is accepted thus the use of quizizz gamification media is more effective than using kahoot. In addition, quizizz gamification media has been utilized as well as possible by learners and teachers during the Covid19 pandemic.

Keywords: Media Gamification, Quizizz, Kahoot,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	viii
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran Interaktif	6
2.2 Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.....	6
2.3 Media Aplikasi Quizizz.....	9
2.3.1 Langkah – langkah pembuatan aplikasi quizizz.....	10
2.3.2 Kelebihan dan kekurangan aplikasi quizizz.....	15
2.4 Media Aplikasi Kahoot	15
2.4.1 Langkah – langkah pembuatan aplikasi kahoot	16
2.4.2 Kelebihan dan kekurangan aplikasi kahoot.....	20
2.5 Penilaian Terhadap Tiga Ranah.....	21
2.6 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24

3.1	Desain Penelitian	24
3.2	Partisipan	25
3.3	Populasi dan Sampel	25
3.3.1	Populasi	25
3.3.2	Sampel.....	25
3.4	Instrumen Penelitian.....	26
3.4.1	Lembar <i>Judgment</i>	27
3.4.2	Kuesioner (Angket).....	29
3.4.3	Soal Test.....	30
3.5	Teknik Analisis Instrumen	33
3.5.1	Uji Validitas Angket	33
3.5.2	Uji Reliabilitas Angket.....	34
3.6	Teknik Analisis Data	35
3.6.1	Analisis Uji Angket.....	35
3.6.2	Uji Hipotesis	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	39
4.2	Penilaian Media Gamifikasi (Quizizz dan Kahoot).....	39
4.2.1	Validasi oleh guru	39
2.3	Hasil Penelitian.....	41
4.3.1	Penyebaran Angket Respon Siswa.....	41
4.3.2	Uji Hipotesis	43
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
4.4.1	Penggunaan Media Gamifikasi Quizizz Lebih Efektif Daripada Menggunakan Kahoot.....	52
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		55
5.1	Simpulan.....	55
5.2	Implikasi.....	57
5.3	Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA		59

LAMPIRAN.....	62
----------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arieska, P. K. (2018). Pemilihan teknik sampling berdasarkan perhitungan efisiensi relatif. *Jurnal Statistika*. 6(2): 166–171.
- Arikunto, S (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences Via Kahoot and Quizizz. *Educational Technology & Society*, 1-21.
- Henry, S (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Irwan Irwan, dkk, (2019). *Effectiveness Of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes*. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 2548-22544.
- Kusaeri. (2014) *Acuan dan Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Medvedovska, D., Skarlupina, Y., & Turchyna, T. (2016). Integrating Online Educational Applications In Classroom. *European Humanities Studies: State and Society*, 145-156.
- Mudlofir, Ali Evi Fatimatur Rusydiyah. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktek*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Muhibbin Syah. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mukharomah, Nafi. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2 (1), 12-20.
- Nurhayati, Erlis. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145-150.

- Nokham, Y. C. R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system,. *Econ. Sustain. Growth, ICDAMT* , 178–182
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional*, hlm. 218–223, Universitas Muria Kudus, Kudus.
- Rasydiana, Hanafi, Y., & Huda, I. S. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 437-447.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riskawati. (2017). Pengaruh pemberian kuis pada pembelajaran fisika terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMKN 4 Bulukumba. *Pendidikan Fisika*, 5, 90-98.
- Sari, D.P., Putra, R.W., & Syazali, M. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Pendidikan Matematika*, 12 (2).
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. *EDUSAINTEK*, 3.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. 2015. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Syah, M. (2014). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Tsihouridis, C., Dennis, V., & George, S.I. 2018. Assessing the Learning Process Playing with Kahoot – A Study with Upper Secondary School Pupils Learning Electrical Circuits . *Teaching and Learning in a Digital World*, 715: 602-603.
- Wahono, R. (2006). *Aspek dan penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <http://romisatriaahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

- Widiatmaka, Pipit. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Di Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Civics*, 13(2).
- Winarno, Surakhmad. 2004. Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode, dan Teknik. Bandung: Tarsito
- Yana, A. U., L. Antasari, & B.R. Kurniawan. 2019. Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143-152.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom . *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.