

# Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju

Ahmad Fathan<sup>1✉</sup>, Suharti<sup>3</sup>, Nur Yuliany<sup>3</sup>, Andi Hasrianti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Matematika, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah<sup>4</sup>, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Kampus II: Jl. H.M Yasin Limpo No 36, Samata-Gowa, Indonesia  
ahmadfathan.than@gmail.com

## Abstract

This study aims to evaluate the mathematics learning outcomes of class XI IPA students of SMAN 1 Mamuju using the Quizizz and Kahoot applications as learning evaluation tools. This study used a quasi-experimental design. The sample was selected through a purposive sampling technique. The instruments used involved multiple-choice and short-answer tests. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical analyses. The results showed that there was no significant difference in students' mathematics learning outcomes between the use of the Quizizz and Kahoot applications as learning evaluation media. Although the results of this study did not show any differences between the two applications used, both applications showed a good impact on improving students' mathematics learning outcomes. The implications of these findings for prospective teachers and teachers can be used as a reference in selecting and using learning evaluation instruments in the school evaluation process.

**Keywords:** Evaluation Media, Learning Outcomes, Quizizz, Kahoot

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain quasi-experimental. Sampel dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan melibatkan tes soal pilihan ganda dan isian singkat. Data dianalisis dengan metode statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa antara penggunaan aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Meskipun hasil penelitian ini tidak menunjukkan perbedaan di antara kedua aplikasi yang digunakan, tetapi kedua aplikasi tersebut menunjukkan dampak baik terhadap peningkatan hasil belajar matematika para siswa. Implikasi temuan ini bagi calon guru maupun guru dapat dijadikan rujukan dalam memilih dan menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran dalam proses evaluasi sekolah.

**Kata kunci:** Media Evaluasi, Hasil Belajar Matematika, Quizizz, Kahoot

Copyright (c) 2024 Ahmad Fathan, Suharti, Nur Yuliany, Andi Hasrianti

✉ Corresponding author:

Email Address: ahmadfathan.than@gmail.com (Jl. H.M Yasin Limpo No 36, Samata-Gowa, Indonesia)

Received 12 September 2023, Accepted 30 July 2024, Published 31 July 2024

DoI:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3397>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak asasi manusia yang mendasar dan menjadi kebutuhan individual yang esensial. Pendidikan terus berubah, berkembang, serta mengalami peningkatan yang konstan sejalan dengan perubahan di segala bidang kehidupan. Manajemen pendidikan dan perubahan strategi dan metode pembelajaran yang lebih inovatif, sarana dan prasarana pendidikan, pelatihan kurikulum, mutu pendidikan, kualitas tenaga pendidik, serta kompetensi guru merupakan berbagai aspek yang perlu diperhatikan dalam mengkaji bagaimana pengajaran dilaksanakan di lapangan dan bagaimana pelaksanaannya (Fedora et al., 2023). Hal menunjukkan bahwa tidak ada strategi yang statis tetapi pendidikan harus selalu disertai inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran.

Pendidikan mengajarkan kita dan membantu kita mengembangkan cara-cara baru dalam memandang sesuatu. Menjadi seorang yang terpelajar sangatlah penting karena pendidikan yang sesungguhnya dipelajari melalui pengalaman hidup (Alpian et al., 2019). Pendidikan memberi kita perspektif baru terhadap segala sesuatu, sehingga pengetahuan kita bertambah seiring dengan pendidikan.

diantara pembelajaran memperoleh ilmu pengetahuan ialah matematika, dianggap sebagai ilmu yang terkait erat dengan kehidupan sehari-hari, bahkan matematika terkait dengan hampir setiap bidang studi lainnya. Pentingnya matematika juga dapat diamati dalam pengaruhnya pada bidang studi lain, seperti fisika, kimia, dan konsep matematika lainnya. Sehingga matematika sering dianggap induk ilmu pengetahuan (Hodiyanto, 2017). Sebagai salah satu pembelajaran, matematika diajarkan kepada siswa sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan untuk diaplikasikan dalam konteks kehidupan nyata. Siswa secara tidak langsung akan bersikap antusias dalam proses belajar akibat rasa ingin tahu siswa tumbuh ketika menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran (diana & Yatri, 2021).

Hasil belajar sangatlah penting dalam pembelajaran matematika karena menjadi indikator tercapai atau tidaknya tujuan yang diinginkan. Keberhasilan seorang guru dalam memberikan materi kepada siswa tidak hanya diukur dari efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dalam proses tersebut, tetapi juga tercapainya ketuntasan minimum oleh siswa untuk menilai dapat atau tidaknya guru melanjutkan ke materi berikutnya. Dalam menentukan apakah siswa sudah menguasai materi yang disampaikan guru atau belum, maka hasil belajarlah yang dapat berfungsi sebagai tolak ukur.

Evaluasi hasil belajar bisa dimanfaatkan untuk mengetahui lulus tidaknya siswa dalam pembelajaran. Proses evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Guru dapat menentukan seberapa baik mata pelajaran yang disampaikan selama proses belajar mengajar melalui evaluasi pembelajaran (Amany, 2020). Evaluasi merupakan proses mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data untuk menentukan apakah siswa telah mencapai tujuan pembelajarannya (Magdalena, Fauzi, et al., 2020). Kegiatan penilaian atau pengukuran pembelajaran matematika digunakan untuk menentukan nilai pembelajaran dalam evaluasi pembelajaran (Magdalena, Ridwanita, et al., 2020).

Ketika mengevaluasi hasil belajar siswa di sekolah pada era teknologi saat ini, banyak sekali perangkat berteknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung, salah satunya melalui penggunaan aplikasi. Merupakan tantangan bagi guru untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswanya. Menggunakan berbagai model atau metode pembelajaran, serta melibatkan media pendidikan yang melibatkan siswa dan membuat materi lebih mudah dipahami, dapat membantu membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Bagaimana mengembangkan kondisi yang bisa menstimulus siswa berpartisipasi aktif pada proses belajar, maka sangat penting bagi siswa untuk memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* untuk melihat seberapa jauh kemajuan siswa dalam memahami pembelajaran.

Aplikasi ini memberikan kemudahan penggunaan dan hasil yang cepat, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar, maka sangat cocok digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020). Salah satu cara belajar yang efektif sekaligus menyenangkan adalah dengan memanfaatkan *Quizizz*. Bahkan memungkinkan bagi siswa untuk terlibat aktif pada strategi ini sejak awal (Noor, 2020).

Sebagai game edukasi, *Quizizz* memungkinkan siswa untuk melakukan latihan di kelas menggunakan komputer atau perangkat elektronik lainnya, sehingga lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk latihan dengan menggunakan aplikasi ini. Guru bisa memantau proses latihan serta mendownload hasil kuis, sementara siswa mengikuti kuis di kelas secara bersamaan dan dapat melihat peringkat berdasarkan skor aplikasi, kegiatan ini memungkinkan siswa untuk semangat bersaing dan mendorongnya untuk belajar lebih banyak (Irwansyah & Izzati, 2021; (Mulyati & Evendi, 2020). Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* guru dapat dengan mudah melakukan proses penilaian evaluasi pembelajaran dan melihat hasil evaluasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Selain *Quizizz*, salah satu aplikasi pendidikan berbasis game lainnya adalah aplikasi *Kahoot*. Hasil belajar dan kinerja siswa dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan penggunaan *Kahoot*. Ruang kelas yang membosankan dapat diubah menjadi lingkungan belajar yang menyenangkan dengan bantuan aplikasi ini. Guru dapat membuat siswanya bersemangat untuk belajar dengan media evaluasi berbasis game dan mendorong satu sama lain untuk bersaing di dalamnya. Dengan cara ini, guru dapat memantau hasil belajar siswa dan keterlibatan belajar mereka. Sebagai teknologi yang terintegrasi dengan permainan, *Kahoot* memberikan cara baru untuk melibatkan siswa, meningkatkan penguasaan pengetahuan, meningkatkan kinerja, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Yu, 2021).

Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat mengikuti kuis interaktif di kelas yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat mendorong dan menginspirasi siswa untuk menjawab semua pertanyaan yang disajikan dengan semaksimal mungkin (Dewi, 2021). Evaluasi dipadupadankan dengan permainan interaktif lengkap dengan sistem monitoring bisa menggunakan aplikasi *Kahoot* yang merupakan platform teknologi pembelajaran. Aplikasi ini dapat memungkinkan siklus evaluasi belajar lebih kondusif, interaktif, menarik, dan lebih mudah memantau hasil belajar siswa (Bahar et al., 2020). Dengan penggunaan aplikasi tersebut, siswa bisa lebih senang dan siswa dapat merasa lebih gembira dan tertarik melakukan evaluasi pembelajaran, sehingga memungkinkan untuk berkontribusi dalam melakukan perubahan pada hasil belajar mereka. Kedua aplikasi ini dapat diketahui sebagai game edukasi yang bisa menjadi media belajar serta menjadikan kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Observasi awal bersama seorang guru matematika di SMAN 1 Mamuju, diperoleh informasi bahwa guru masih cenderung memberikan alat evaluasi pembelajaran yang bersifat konvensional (*paper test*), akibatnya sepanjang proses evaluasi banyak siswa yang merasa kurang terpicat serta termotivasi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran, serta sikap siswa yang cenderung acuh dan

terlalu mengganggalkan tugas dikarenakan metode guru yang kurang variatif, alhasil mayoritas siswa belum mencapai nilai KKM. Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih banyak siswa yang melakukan tindakan mencontek yang membuat guru kurang bisa mengetahui kemahiran asli siswa dan materi mana yang menurut siswa belum pahami. Selain itu guru masih memerlukan rentang waktu untuk melakukan kalkulasi pendapatan nilai siswanya dengan manual dalam proses evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* yang juga masih kurang digunakan guru sebagai media evaluasi pembelajaran, sehingga belum digunakan sebagai media evaluasi yang menjadi patokan nilai karena hanya dianggap sebagai sebuah permainan.

Berkaitan dengan penggunaan kedua aplikasi tersebut dalam pembelajaran, Yanawut Chaiyo dan Ranchana Nokham (2017) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, dan motivasi siswa, serta memfasilitasi pemahaman konseptual dan meningkatkan proses pembelajaran siswa. Yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah muara dari penelitian yang membandingkan kedua alat evaluasi tersebut dalam kaitannya dengan hasil belajar. Sama halnya dengan penelitian Tika Wahyu Lestari (2019) menunjukkan bahwa kedua aplikasi tersebut mendapat respons yang baik terhadap mahasiswa, tetapi mahasiswa lebih tertarik dan setuju dengan *Quizizz* sebagai implementasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini ke impementasi penggunaan mahasiswa dalam aktivitas respon siswa. Hal ini berkaitan dengan pada penelitian Lailatul Asria dan Detta Ramadhania Putrie (2021) menunjukkan pandangan baik mahasiswa terhadap *Quizizz* sebagai media yang cocok digunakan dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Penelitian hanya melihat gambaran satu aplikasi yaitu *Quizizz*. Serupa dengan penelitian Kurniawan dan Huda (2021), Sri Mulyati dan Hanif Evendi (2020), dan Rudi Irwansyah dan Muna Izzati (2021) yang menunjukkan bahwa *Quizizz* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Berbeda dengan Derya Orhan Gökşun dan Gülден Gürsoy (2019) yang menunjukkan bahwa dampak kegiatan pembelajaran berbasis *Kahoot* pada prestasi akademik dan keterlibatan siswa lebih signifikan bila dibandingkan dengan *Quizizz*. Penelitian serupa oleh Berka Altika Dewi (2021) menunjukkan bahwa *Kahoot* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Kemudian beberapa penelitian terakhir ini belum merangkum perbedaan penggunaan kedua alat evaluasi tersebut dalam kaitannya dengan hasil belajar.

Adanya perbedaan hasil terhadap aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* yang didapatkan dari penelitian-penelitian tersebut, maka peneliti melakukan perbandingan terhadap penggunaan kedua aplikasi tersebut sebagai media evaluasi pembelajaran dengan tujuan untuk melihat hasil belajar juga memantau apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang terjadi melalui penggunaan kedua aplikasi tersebut. Dengan mempertimbangkan permasalahan yang muncul, peneliti tertarik menggali lebih jauh tentang “Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju”

## **METODE**

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif menggunakan desain semi eksperimen, dengan membandingkan dua kelompok penelitian. Peneliti memilih dua kelas dengan pendekatan yang berbeda; dengan kata lain, pendekatan ini mengeksplorasi keterkaitan antara dua subjek atau lebih (Sugiyono, 2019). Untuk penelitian ini, desain kelompok kontrol tidak sebanding digunakan, yang melibatkan dua kelompok. Kelompok pertama dengan perlakuan penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dan kelompok kedua dengan perlakuan penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran.

Sampel penelitian ini berasal dari 158 siswa di kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju, yang tersebar di lima kelas, dengan rata-rata 32 siswa di setiap kelas. Sampel yang dipilih adalah siswa dari kelas XI IPA 1 dengan 32 siswa menjadi kelas eksperimen pertama, serta siswa dari kelas XI IPA 3 dengan 31 siswa menjadi kelas eksperimen kedua. Subjek diambil melalui teknik *non-probability sampling*, yang berarti sampel diambil dengan pertimbangan atau tujuan tertentu. Ketika memilih kedua kelas tersebut sebagai sampel, peneliti telah berkonsultasi bersama guru matematika kelas tersebut. Berdasarkan pertimbangan guru, ditemukan bahwa perbedaan rata-rata di antara kedua kelas tidak terlalu besar. Ini membuat penelitian lebih mudah untuk dilakukan mengenai seberapa berbeda hasil belajar di kedua kelas tersebut.

Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar objektif pilihan ganda dan isian singkat. Alat ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait penguasaan siswa berdasarkan indikator dalam materi matriks. Pada penelitian pendahuluan, observasi yang terdiri dari wawancara tak terstruktur, juga digunakan untuk memperoleh informasi awal terkait masalah yang dihadapi dengan subjek. Sebelum ujian, soal diujikan lebih awal pada siswa kelas XII yang sudah mempelajari materi matriks sebelumnya. Hasilnya dianalisis untuk memastikan bahwa soal-soal itu valid, reliabel, level kesukaran bervariasi, dan data pembeda yang cukup. Sebanyak dua puluh soal isian singkat dan dua puluh soal pilihan ganda dianggap layak digunakan.

Proses penelitian dimulai dengan melakukan tes pra-eksperimen pada kedua kelas eksperimen tanpa menggunakan aplikasi, berguna untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa. Pada kedua kelompok kelas, penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan posttest dengan berbagai perlakuan. Untuk kelas eksperimen pertama, aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, dan untuk kelas eksperimen kedua, aplikasi *Kahoot* digunakan untuk melakukan perlakuan. Apabila data pretest dan posttest terkumpul, dilakukan analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk mengamati kemajuan belajar siswa. Data tes digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa setelah mereka mengikuti evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot*. Semua instrumen yang digunakan telah melewati proses validasi dan dinyatakan valid untuk digunakan.

Menggunakan statistik inferensial, dilakukan analisis perbandingan antara kedua kelas eksperimen untuk menilai ada/tidak perbedaan dalam hasil belajar matematika siswa yang

memanfaatkan aplikasi Quizizz dan Kahoot. Uji t-test sebagai uji hipotesis, namun sebelumnya melalui uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Seluruh analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* versi 26. Dalam penelitian ini, dasar pengambilan keputusan adalah bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak saat nilai Sig lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , dan sebaliknya.

## HASIL DAN DISKUSI

### *Hasil Analisis Statistik Deskriptif*

#### Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 1

Hasil pretest dan posttest dari 32 siswa dalam kelas XI IPA 1, yang merupakan kelas eksperimen 1. Pretest memberikan perlakuan seperti biasa tanpa menggunakan aplikasi, dan posttest menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hasil kedua tes disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 1

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen 1	32	53	80	65,41	7,061
Post-Test Eksperimen 1	32	75	100	85,94	6,560

Hasil dari kelas XI IPA 1 yang belajar dengan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran ditunjukkan dalam tabel 1. Sebagian besar siswa mencapai nilai ambang KKM, dengan skor mean pretest 65,41 dan skor posttest 85,94. Ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tabel berikut menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase data hasil belajar XI IPA 1.

Tabel 2. distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen 1

Interval Nilai	Pretest		Posttest		Kategori
	F	P	F	P	
92-100	0	0	8	25	Sangat Baik
83-91	0	0	11	34,4	Baik
75-82	3	9,4	13	40,6	Cukup
<75	29	90,6	0	0	Kurang
Jumlah	32	100	32	100	

Keterangan :

F : Frekuensi

P : Persentase (%)

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar matematika kelas XI IPA 1 dengan 32 siswa dalam kelas eksperimen 1 menunjukkan bahwa pada pretest, hasilnya 90,6% dengan kategori kurang dan 9,4% dengan kategori cukup; pada posttest,

hasilnya meningkat menjadi 25% dengan kategori sangat baik, 34,4% berkategori baik, dan 40,6% cukup. Sehingga, dengan aplikasi Quiziz sebagai alat evaluasi pembelajaran, hasil belajar siswa kelas XI IPA 1 ada peningkatan. Grafik berikut menunjukkan perbedaan hasil belajar mereka berdasarkan kategorinya.



Gambar 1. Grafik Kategorisasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1

### **Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 2**

Dari 31 siswa di kelas XI IPA 3, yang merupakan kelas eksperimen 2. Pretest memberikan aktivitas belajar tanpa Kahoot, dan posttest menggunakan alat evaluasi pembelajaran: Kahoot. Hasil kedua tes disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 2

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen 2	31	54	80	65,71	7,063
Post-Test Eksperimen 2	31	74	100	83,55	6,281

Menurut tabel 3, hasil pretest dan posttest dari kelas XI IPA 3 dengan perlakuan penggunaan aplikasi Kahoot menunjukkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakannya. Mayoritas siswa memenuhi KKM. Tabel berikut menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase data hasil belajar kelas eksperimen 2.

Tabel 4. distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen 2

Interval Nilai	Pretest		Posttest		Kategori
	F	P	F	P	
92-100	0	0	4	12,9	Sangat Baik
83-91	0	0	10	32,26	Baik
75-82	2	6,5	15	48,39	Cukup
<75	29	93,5	2	6,45	Kurang
Jumlah	31	100	31	100	

Keterangan :

F : Frekuensi

P : Persentase (%)

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar matematika kelas XI IPA 3 (31 siswa) adalah 93,5% pada posttest berkatori kurang dan 6,5% pada kategori cukup. pada posttest, hasilnya meningkat menjadi 12,9% kategori sangat baik, 32,26% Baik, 48,39% cukup, dan 6,45% kurang. Artinya kelas eksperimen 2 menunjukkan peningkatan setelah pemberian alat evaluasi pembelajaran Kahoot meski masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Grafik berikut menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen 2 pada pretest dan posttest.



Gambar 2. Grafik Kategorisasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2

### Hasil Analisis Statistik Inferensial

#### Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika Siswa	Pre-Test Eksperimen 1 (Quizizz)	0,948	32	0,124
	Post-Test Eksperimen 1 (Quizizz)	0,946	32	0,112
	Pre-Test Eksperimen 2 (Kahoot)	0,939	31	0,078
	Post-Test Eksperimen 2 (Kahoot)	0,939	31	0,078

Dalam kelompok eksperimen 1, data menunjukkan distribusi normal karena nilai signifikansi  $> \alpha = 0,05$ , seperti yang ditunjukkan dalam tabel 5.

#### Uji Homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika Siswa	Based on Mean	0,000	1	61	0,984

Menurut tabel 6, data uji homogenitas dari kelas 1 dan kelas 2 menunjukkan varians sama karena nilai signifikansi  $> \alpha = 0,05$ .



## Uji Independent Sample T Test

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Matematika Siswa	Equal variances assumed	0,000	0,984	1,476	61	0,145

Tabel 7 menunjukkan hasil uji hipotesis dengan uji t-test bebas sampel, yang menghasilkan nilai signifikansi 0,145. Dengan demikian adalah  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, karena nilai signifikansi: 0,145 lebih besar dari  $\alpha$  yaitu 0,05. Oleh karena itu, siswa kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju yang menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran tidak mencapai hasil yang memuaskan dalam pembelajaran matematika.

### Diskusi

Hasil penelitian pada tabel 7 bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu materi pembelajaran yang sedang berlangsung pada kedua kelas eksperimen yaitu materi matriks, sesuai dengan materi soal yang akan diberikan oleh peneliti. Serta pemberian perlakuan atau pemberian *posttest* pada kedua kelas eksperimen dilakukan ketika siswa telah melaksanakan ulangan harian, hal ini terpaksa dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu pada proses pembelajaran yang di mana kedua kelas sudah berada pada akhir materi. Kekhawatiran bahwa pengujian awal akan berdampak pada skor pengujian berikutnya. Misalnya, jika kita memberi siswa soal-soal matriks sebelum ulangan harian, dan kemudian setelah ulangan kita memberi mereka soal-soal matriks lagi dengan indikator yang sama, maka kita dapat mengamati perbedaan dalam *pretest* dan *posttest* yang sebagian karena keakraban dengan tes atau pengaruh dari pengujian itu sendiri.

Hasil ini tidak sejalan dengan Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019) yang menyimpulkan bahwa dengan analisis interaksi tes prestasi akademik dan keterlibatan siswa, penggunaan aplikasi *Kahoot* dianggap lebih maksimal dibandingkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan *Quizizz* sehingga dari penggunaan kedua aplikasi tersebut menunjukkan adanya perbedaan. Sama halnya dengan penelitian Lestari T.W. (2019) bahwa dari data kuesioner yang diperoleh menunjukkan pelaksanaan *Quizizz* pada proses pembelajaran memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan *Kahoot*, meningkatkan motivasi siswa selama proses evaluasi pembelajaran karena dianggap membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan menarik sehingga menunjukkan adanya perbedaan dari penggunaan kedua aplikasi tersebut. Berbeda dengan temuan penelitian ini, yang tidak menunjukkan adanya perbedaan dalam dari penggunaan kedua aplikasi tersebut.

Meskipun hasil penelitian ini tidak menunjukkan perbedaan di antara kedua aplikasi yang digunakan, tetapi kedua aplikasi tersebut menunjukkan dampak baik terhadap peningkatan hasil belajar matematika para siswa. Seperti studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz membantu siswa belajar matematika, diantaranya penelitian Asria, L., & Putrie, D. R. (2021) yang menyimpulkan bahwa dengan hasil persentase persepsi mahasiswa pendidikan matematika terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai platform yang bagus untuk menilai hasil belajar, serta pada penelitian Mulyati, S., & Evendi, H. (2020) yang menyimpulkan bahwa Quizizz, sebuah kuis online, bisa dimanfaatkan guru matematika untuk menilai sejauh mana siswa memahami konsep teorema Pythagoras. Berdasarkan hasil analisis data dari kedua penelitian tersebut, penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar online menunjukkan hasil yang baik. Ini karena Quizizz mudah digunakan, sangat membantu, menyenangkan, dan menarik.

ditemukan pula penelitian yang telah menerapkan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran matematika yaitu penelitian B.A. Dewi (2021) yang menyimpulkan penggunaan alat evaluasi Kahoot meningkatkan hasil belajar sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengevaluasi pembelajaran, serta pada penelitian Lestari, M., Priyo, B., & Wibowo, T. (2021) yang menyimpulkan bahwa aplikasi Kahoot berdampak positif pada hasil belajar siswa matematika, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran matematika, berdasarkan hasil analisis data dari kedua penelitian tersebut, yang menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi belajar menunjukkan hasil yang baik, dengan nilai rerata hasil belajar siswa lebih tinggi di kelas eksperimen dibanding kelas control yang menggunakan evaluasi tradisional.

Penelitian Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017) memberikan bukti bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* memperoleh hasil yang tidak jauh berbeda yang menunjukkan bahwa kedua aplikasi tersebut mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, dan motivasi siswa. Selain itu, membantu siswa menyadari tingkat pengetahuan mereka dan memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan proses belajar mereka.

Dengan demikian, baik calon guru maupun guru sudah seharusnya dapat memilih dan menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran dalam proses evaluasi sekolah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak akan menjadi pasif dan tidak akan merasa jenuh. Selain itu, pemilihan instrumen evaluasi pembelajaran yang tepat sangat penting untuk keberhasilan proses evaluasi pembelajaran, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini pada materi matriks.

## **KESIMPULAN**

Penelitian menghasilkan bahwa tidak ada perbedaan penggunaan kedua aplikasi tersebut sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika. Namun, hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPA 1 maupun siswa kelas XI IPA 3 menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika, seperti yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan dan setelah menggunakan kedua aplikasi. Pendidik disarankan untuk memilih antara Kahoot atau

Quizizz berdasarkan preferensi pribadi dan kebutuhan spesifik kelas, mengingat kedua aplikasi tersebut sama-sama efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran.

## REFERENSI

- Alpian, Y., Wulan Anggraeni, S., Wiharti, U., & Maratos Soleha, N. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Dewi, B. A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. 4(1).
- diana, S. A., & Yatri, I. (2021). *Perbandingan Penggunaan Aplikasi Whatsapp Group dan Google Classroom terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. 5(5), 3892–3901.
- Fedora, A., Fitria, N. N. A., Khasanah, K., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Inovasi Pendidikan Sebagai Solusi Permasalahan Pendidikan. *FKIP E-PROCEEDING*, 6–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/37103>
- Hodiyanto, H. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis ditinjau dari Gender “The Effect of Problem Solving Learning Model Toward Mathematical Communication Ability Viewed from Gender.”* 4(2), 219–228.
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13–18.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., Putri, R., & Tangerang, U. M. (2020). Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2, 244–257. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i2.986>
- Magdalena, I., Ridwanita, A., & Aulia, B. (2020). Evaluasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(1), 117–127.
- 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>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Pendidikan Hayati*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Yu, Z. (2021). A meta-analysis of the effect of Kahoot! on academic achievements and student performance. *Research Square*.