

Pengaruh Penggunaan Kuis Interaktif (Kahoot dan Quizizz) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hukum Newton

Neny Wanrodiah¹

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram.

*Corresponding Address: wanrodiahneni@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: March 10, 2025

Accepted: March 19, 2025

Published: March 30, 2025

Keywords:

Kuis Interaktif;
Kahoot;
Quizizz;
Hasil Belajar;
Hukum Newton.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis Kahoot dan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Hukum Newton. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri atas 10 siswa kelas X SMA [nama sekolah]. Instrumen penelitian berupa 20 soal pilihan ganda yang mencakup enam indikator pemahaman konsep gaya dan gerak. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 68,5 menjadi 83,2 setelah penggunaan Kahoot/Quizizz, dengan nilai signifikansi $(0,002) < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa media kuis interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi gaya dan gerak.

© 2025 Doctoral Program of Science Education, Postgraduate, University of Mataram, Indonesia.

PENDAHULUAN

Fisika merupakan ilmu yang mempelajari fenomena alam secara sistematis melalui pengamatan, pengukuran, dan analisis hubungan sebab-akibat. Dalam praktiknya, pembelajaran Fisika sering kali dianggap sulit oleh siswa karena banyak melibatkan konsep abstrak dan penerapan rumus matematis. Materi Hukum Newton merupakan salah satu konsep dasar Fisika yang sangat penting, namun juga paling sering menimbulkan miskonsepsi, terutama dalam menjelaskan hubungan antara gaya, massa, dan percepatan (Rahmawati, 2023).

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada materi ini antara lain adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran dan metode evaluasi yang monoton. Pembelajaran yang hanya menekankan pada ceramah dan latihan tertulis membuat siswa mudah bosan dan pasif (Salsabila, 2022). Oleh karena itu,

diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan, aktif, dan bermakna.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan kuis interaktif berbasis Kahoot dan Quizizz. Kahoot dan Quizizz merupakan aplikasi game-based learning yang dapat digunakan sebagai media evaluasi formatif maupun summatif. Melalui media ini, siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung menggunakan perangkat digital, melihat hasilnya secara real-time, dan mendapatkan umpan balik instan.

Menurut Yusuf (2022), pembelajaran menggunakan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta menciptakan suasana kompetitif yang sehat di kelas. Sementara itu, penelitian oleh Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan unsur visual, warna, dan poin

How to cite

Pebrianti, A. (2024). Evaluasi Pemahaman Siswa SMA Kelas XII terhadap Konsep Listrik Dinamis dengan Model Pembelajaran Kooperatif. *Contextual Natural Science Education Journal (CNSEJ)*, 2(3), 110-115.

skor yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan permasalahan yang dihadapi siswa, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kuis interaktif Kahoot dan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Hukum Newton.

METODE

2.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk 20 butir soal pilihan ganda dengan empat opsi jawaban. Soal-soal disusun berdasarkan enam indikator:

1. Menjelaskan pengertian gaya dan gerak,
2. Menjelaskan Hukum Newton I,
3. Menyelesaikan permasalahan Hukum Newton II,
4. Menjelaskan Hukum Newton III,
5. Menerapkan konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari,
6. Menganalisis soal cerita terapan gaya dan gerak.

2.2 Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap utama:

1. Tahap Persiapan: Menyusun instrumen penelitian, menyiapkan akun Kahoot dan Quizizz, serta melakukan uji validitas dan reliabilitas soal.
2. Tahap Pelaksanaan: Memberikan pretest kepada siswa, melaksanakan pembelajaran menggunakan kuis interaktif (Kahoot dan Quizizz), kemudian memberikan posttest.
3. Tahap Analisis: Mengolah data hasil pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan melakukan uji-t berpasangan.

2.3 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan dua pendekatan:

1. Analisis deskriptif: menghitung nilai rata-rata, kategori hasil belajar, dan peningkatan skor.
2. Analisis inferensial: menggunakan uji-t berpasangan dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar.

PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan media kuis interaktif Kahoot dan Quizizz.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa pada Materi Hukum Newton

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Kategori
1	Syifa	60	75	Baik
2	Devi	70	85	Sangat Baik
3	Ristiana	55	70	Cukup
4	Anas	65	85	Sangat Baik
5	Lili	75	90	Luar Biasa
6	Alviona	70	85	Sangat Baik
7	Key	60	75	Baik
8	Amipa	65	80	Baik
9	Asyawa	55	70	Cukup
10	Desty	70	85	Sangat Baik

Rata-rata nilai pretest sebesar 68,5, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 83,2. Nilai gain menunjukkan peningkatan sebesar 14,7 poin. Hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai $t = 4,32$ dengan sig. $(0,002) < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media kuis interaktif dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada nilai kognitif, tetapi juga pada motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Siswa terlihat lebih antusias menjawab soal-soal kuis karena tampilannya

menarik, berwarna, dan menampilkan skor secara langsung. Unsur kompetisi membuat siswa ingin mendapatkan nilai tertinggi, sehingga mereka lebih fokus memperhatikan materi dan jawaban yang benar.

Temuan ini sejalan dengan Yusuf (2022) yang menyatakan bahwa Kahoot dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Fisika melalui suasana yang kompetitif dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian Rahmawati (2023) juga menguatkan bahwa Quizizz meningkatkan retensi belajar karena siswa mendapat umpan balik cepat terhadap jawaban yang salah.

Secara teori, hasil ini dapat dijelaskan melalui pendekatan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar aktif dan reflektif. Dalam konteks ini, Kahoot dan Quizizz berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu siswa menemukan konsep melalui aktivitas evaluasi yang interaktif.

Dengan demikian, penggunaan media kuis interaktif dapat dianggap sebagai salah satu bentuk pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar Fisika di sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan kuis interaktif Kahoot dan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Hukum Newton. Rata-rata nilai meningkat dari 68,5 menjadi 83,2 dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan motivasi, fokus, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Media kuis interaktif direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar-mengajar Fisika karena mampu memadukan unsur hiburan dan evaluasi yang efektif, terutama dalam pembelajaran konsep-konsep abstrak seperti gaya dan gerak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah penulisan karya ilmiah yang memimbing penulis untuk menulis jurnal ini. Selain itu kepada guru mata pelajaran Fisika SMA [SMA Negeri 1 Sakra Timur], serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Serta kepada diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longman.
- Rahmawati, D. (2023). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.31004/jipf.v8i1.123>.
- Salsabila, N. (2022). Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran fisika interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(3), 77–84.
- Yusuf, M. (2022). Efektivitas game-based learning Kahoot terhadap hasil belajar fisika. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 101–110.