

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *KAHOOT!* DAN *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PENILAIAN PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 GADINGREJO

Oleh

CINDY AYU KINANTI

Era digital, pendidikan mengalami kemajuan pesat, terutama dalam hal penggunaan teknologi yang mendukung evaluasi pembelajaran. Penilaian *online* menjadi salah satu metode penilaian yang semakin populer karena fleksibilitas dan efisiensinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *Kahoot!* dan *Quizizz* sebagai media penilaian dalam pembelajaran Informatika terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Gadingrejo. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas Eksperimen yang menggunakan *Quizizz* dan kelas Kontrol yang menggunakan *Kahoot!*. Instrumen menggunakan soal *Pretest Posttest* dan angket tanggapan peserta didik dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-assessment* berbasis *Kahoot!* dan *Quizizz* meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Menurut analisis data menggunakan uji *N-Gain* dan uji-T, *Kahoot!* menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif. Sedangkan *Quizizz* menawarkan umpan balik yang lebih rinci. Oleh karena itu, keduanya berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dapat membantu guru memilih media penilaian digital untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: *E-assessment*, *Kahoot!*, *Quizizz*, Hasil Belajar, Pembelajaran Informatika.

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF USING KAHOOT! AND QUIZIZZ AS ASSESSMENT MEDIA IN INFORMATICS LEARNING ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AT SMA NEGERI 1 GADINGREJO

By

CINDY AYU KINANTI

In the era digital, education has advanced rapidly, especially in terms of utilizing technology to support learning assessment. E-assessment has emerged as a popular method due to its flexibility and efficiency. This study aims to examine the effectiveness of using Kahoot! and Quizizz as e-assessment tools in Informatics Learning and their impact on students learning outcomes at SMA Negeri 1 Gadingrejo. The sampling technique employed was purposive sampling, and the research method used was an experimental design with a Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample consisted of an experimental class utilizing Quizizz and a control class using Kahoot!. Data collection instruments included Pretest and Posttest questions, as well as student and teacher response questionnaires. The results revealed that Kahoot! and Quizizz based e-assessment significantly improved students learning outcomes. Based on N-Gain and T-Test analyses, Kahoot! was found to provide a more interactive and competitive learning experience, while Quizizz offered more detailed feedback. Therefore, both platforms effectively enhanced student achievement. This study may serve as a reference for educators in selecting appropriate e-assessment tools to support the learning process.

Key words: e-assessment, Kahoot!, Quizizz, Learning Outcomes, Informatics Learning.