

## PENGUNAAN APLIKASI KAHOOT DAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR AKUNTANSI

Ayudho Selviani<sup>1</sup>, Rossa Ayuni<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Bengkulu<sup>1</sup>, Universitas Muhammadiyah Bengkulu<sup>2</sup>

[ayudhoselviani@umb.ac.id](mailto:ayudhoselviani@umb.ac.id)<sup>1</sup>, [rossaayuni@umb.ac.id](mailto:rossaayuni@umb.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* pada mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*). Hasil penelitian didapatkan bahwa analisis perbandingan *pretest* antar kelompok menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar  $0,022 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan kemampuan awal mahasiswa antara kelas *Kahoot* dan kelas *Quizizz*. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, terdapat variasi kemampuan awal yang mungkin dipengaruhi oleh faktor individual atau kelas. Lebih lanjut, hasil *posttest* antar kelompok menunjukkan nilai Sig. sebesar  $0,002$ , yang juga lebih kecil dari  $0,05$ . Ini menandakan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan media yang berbeda (*Kahoot* dan *Quizizz*) terjadi perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dalam hal ini, kelompok yang menggunakan *Kahoot* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan *Quizizz*. Dengan demikian, kedua aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* terbukti efektif, *Kahoot* terbukti lebih unggul dalam mendorong peningkatan hasil belajar mahasiswa, khususnya dalam pembelajaran yang membutuhkan daya serap cepat dan kompetisi sehat seperti dalam mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi.

**Kata Kunci :** Kahoot; Media Pembelajaran Interaktif; Quizizz;

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to analyze the effectiveness of using the Kahoot and Quizizz applications in the Basics of Accounting course. The research method used a quantitative approach with a quasi-experiment research type. The results of the study showed that the comparative analysis of the pretest between groups showed that the Sig. value was  $0.022 < 0.05$ , which means that there was a significant difference in the initial abilities of students between the Kahoot class and the Quizizz class. This indicates that before the treatment, there was a variation in initial abilities that might be influenced by individual or class factors. Furthermore, the posttest results between groups showed a Sig. value of  $0.002$ , which is also smaller than  $0.05$ . This indicates that after being given treatment with different media (Kahoot and Quizizz) there was a significant difference in learning outcomes between the two groups. In this case, the group using Kahoot showed higher learning outcomes compared to the group using Quizizz. Thus, both Kahoot and Quizizz applications have proven to be effective, Kahoot has proven to be superior in encouraging increased student learning outcomes, especially in learning that requires fast absorption and healthy competition such as in the Basics of Accounting course.*

**Keywords :** Kahoot; Interactive Learning Media; Quizizz;



---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Pembelajaran yang dulunya berpusat pada dosen kini beralih menjadi *student-centered learning* dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai pendukung proses interaksi pembelajaran. Mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi sebagai bagian dari kurikulum di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam memahami konsep-konsep dasar yang kompleks dan seringkali dianggap sulit.

Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* dan *Quizizz* menjadi alternatif yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman mahasiswa secara menyenangkan dan kompetitif. Kedua aplikasi ini memungkinkan dosen untuk menyampaikan materi dan mengevaluasi pemahaman mahasiswa secara *real-time* melalui kuis berbasis permainan (*game-based learning*). Namun, efektivitas penerapan media ini pada konteks pembelajaran Dasar-dasar Akuntansi di perguruan tinggi masih memerlukan kajian yang lebih mendalam.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran Akuntansi. Menurut (Ilmi, 2023), media *Quizizz* memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang juga mempengaruhi nilai mahasiswa. Aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan pengajar untuk menciptakan kuis interaktif yang menarik. Kedua aplikasi ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Menurut (Abdillah, 2022), penggunaan aplikasi ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Meskipun penelitian tersebut memberikan bukti bahwa media interaktif digital memiliki potensi besar, penelitian yang secara spesifik membandingkan efektivitas *Kahoot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran mata kuliah Dasar-dasar Akuntansi di perguruan tinggi masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan di jenjang pendidikan dasar dan menengah, bukan pada mata kuliah di perguruan tinggi. Penelitian yang membandingkan dua platform interaktif sekaligus (*Kahoot* dan *Quizizz*) dalam konteks Dasar-dasar Akuntansi masih sangat jarang ditemukan. Penelitian sebelumnya belum secara menyeluruh mengkaji pengaruh keduanya terhadap keterlibatan belajar (*engagement*) dan pemahaman konsep Dasar-dasar Akuntansi mahasiswa secara simultan. Adapun kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan dua media interaktif populer dalam pembelajaran Dasar-dasar Akuntansi dan melakukan analisis perbandingan efektivitas keduanya berdasarkan persepsi dan hasil belajar mahasiswa.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* pada mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi?, sedangkan tujuan penelitian ini yaitu Untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* pada mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) serta dukungan data kualitatif dari kuesioner persepsi mahasiswa. Menurut (Abraham, 2022) *quasi-eksperimen* didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Populasi penelitian adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Dasar-dasar Akuntansi, dengan pembagian kelompok yang menggunakan *Kahoot* dan *Quizizz* dalam sesi pembelajaran berbeda.



## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*). Pendekatan ini dipilih untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang mengambil mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi pada semester berjalan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut (Subhaktiyasa, 2024) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel di mana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti.

<b>Kelompok A</b>	Menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i>
<b>Kelompok B</b>	Menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari soal tes *pretest* dan *posttest* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh ahli.

Penelitian menggunakan desain *non-equivalent control group design* dengan perlakuan berbeda namun materi pembelajaran yang sama. Menurut (Rejeki, 2021) *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Adapun tahapan penelitian sebagai berikut :

1. *Pretest*, dilaksanakan pada kedua kelompok untuk mengukur pengetahuan awal sebelum pembelajaran berbasis media diberikan.
2. Perlakuan, pemberian pembelajaran selama 2 pertemuan menggunakan aplikasi *Kahoot* (kelompok A) dan *Quizizz* (kelompok B).
3. *Posttest*, dilaksanakan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar.
4. Evaluasi Efektivitas, dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*.

Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Uji *Paired Sample T-Test*, digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dalam masing-masing kelompok.
2. Uji *Independent Sample T-Test*, digunakan untuk membandingkan efektivitas antara kelompok *Kahoot* dan *Quizizz*.
3. Analisis dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik yakni SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan dengan uji *Shapiro wilk* karena jumlah data kurang dari 50, dasar pengambilan keputusan menggunakan tingkat *alpha* 5% atau 0,05, dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika nilai Sig. > 0,05, maka asumsi normalitas terpenuhi

Jika nilai Sig. < 0,05, maka asumsi normalitas tidak terpenuhi

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

		Tests of Normality						
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Pretest	Kahoot	,154	15	,200*	,957	15	,636	
	Quizizz	,114	15	,200*	,980	15	,970	
Posttest	Kahoot	,181	15	,200*	,919	15	,184	
	Quizizz	,179	15	,200*	,941	15	,393	

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Berdasarkan hasil pada tabel diatas, diketahui nilai Sig. Untuk masing-masing data pada *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas lebih besar dibandingkan 0,05. Hal ini berarti asumsi normalitas terpenuhi.

### B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik *Levene's Test*. Dasar pengambilan keputusan menggunakan tingkat *alpha* 5% atau 0,05, dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika nilai Sig. > 0,05, maka asumsi homogenitas terpenuhi

Jika nilai Sig. < 0,05, maka asumsi homogenitas tidak terpenuhi

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Pretest	Based on Mean	3,885	1	28	,059	
	Based on Median	3,489	1	28	,072	
	Based on Median and with adjusted df	3,489	1	23,245	,074	
	Based on trimmed mean	3,828	1	28	,060	
Posttest	Based on Mean	,315	1	28	,579	
	Based on Median	,207	1	28	,653	
	Based on Median and with adjusted df	,207	1	27,238	,653	
	Based on trimmed mean	,269	1	28	,608	

Berdasarkan hasil uji homogenitas data pada tabel diatas, diketahui nilai Sig. dari *pretest* sebesar 0,059. Nilai Sig. ini lebih besar dibandingkan 0,05. Hal ini berarti antara data *pretest* kelas Kahoot dan kelas Quizizz memiliki varians yang homogen, sedangkan nilai Sig. dari *posttest* sebesar 0,579. Nilai Sig. ini lebih besar dibandingkan 0,05. Hal ini berarti antara data *posttest* kelas Kahoot dan kelas Quizizz memiliki varians yang homogen.

### C. Uji Paired Sample T-Test

Menurut (Montolalu, 2018) uji-t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) mendapat 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-33	14,02789	2,56113	-34,57143	-24,09523	11,453	29	,000	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 maka  $0,000 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

### D. Uji Independent Sample T-Test

Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas, dengan ketentuan sebagai berikut :



Jika nilai Sig. > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan hasil

Jika nilai Sig. < 0,05, maka terdapat perbedaan hasil

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Kahoot	15	35,7333	8,20685	2,11900
	Quizizz	15	45,8667	14,00952	3,61724
Posttest	Kahoot	15	65,6000	7,82669	2,02084
	Quizizz	15	74,6667	6,70465	1,73113

## Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	3,885	,059	-2,417	28	,022	-10,13333	4,19221	18,72068	1,54599
	Equal variances not assumed			-2,417	22,596	,024	-10,13333	4,19221	18,81416	1,45251
Posttest	Equal variances assumed	,315	,579	-3,407	28	,002	-9,06667	2,66095	14,51737	3,61597
	Equal variances not assumed			-3,407	27,355	,002	-9,06667	2,66095	14,52316	3,61017

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai Sig. dari *pretest* sebesar 0,022. Nilai Sig. ini lebih kecil dibandingkan 0,05. Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan hasil *pretest* pada kelas Kahoot dan kelas Quizizz, sedangkan nilai Sig. dari *posttest* sebesar 0,002. Nilai Sig. ini lebih kecil dibandingkan 0,05. Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan hasil *posttest* pada kelas Kahoot dan kelas Quizizz.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* baik pada kelas yang menggunakan aplikasi Kahoot maupun yang menggunakan Quizizz. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Artinya, penggunaan kedua media pembelajaran interaktif ini berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi.

Selanjutnya, analisis perbandingan *pretest* antar kelompok menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar 0,022 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan kemampuan awal mahasiswa antara kelas Kahoot dan kelas Quizizz. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, terdapat variasi kemampuan awal yang mungkin dipengaruhi oleh faktor individual atau kelas.

Lebih lanjut, hasil *posttest* antar kelompok menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,002, yang juga lebih kecil dari 0,05. Ini menandakan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan media yang berbeda (Kahoot dan Quizizz) terjadi perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dalam hal ini, kelompok yang menggunakan Kahoot menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan Quizizz.

Temuan ini konsisten dengan studi sebelumnya (Mattawang, 2023) Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA memiliki dampak yang signifikan. Terdapat peningkatan prestasi belajar siswa. Melalui interaksi yang interaktif dan menarik dalam format permainan kuis, Kahoot mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan kemampuan mereka dalam mengingat informasi yang diajarkan.

Dengan demikian, meskipun kedua aplikasi terbukti efektif, Kahoot terbukti lebih unggul dalam mendorong peningkatan hasil belajar mahasiswa, khususnya dalam pembelajaran yang



membutuhkan daya serap cepat dan kompetisi sehat seperti dalam mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan penelitian ini yaitu berdasarkan analisis perbandingan *pretest* antar kelompok menunjukkan terdapat perbedaan signifikan kemampuan awal mahasiswa antara kelas *Kahoot* dan kelas *Quizizz*. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, terdapat variasi kemampuan awal yang mungkin dipengaruhi oleh faktor individual atau kelas. Hasil *posttest* antar kelompok menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan media yang berbeda (*Kahoot* dan *Quizizz*) terjadi perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dalam hal ini, kelompok yang menggunakan *Kahoot* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan *Quizizz*.

Adapun saran untuk penelitian ini yaitu :

1. Bagi Dosen/Pengajar  
Disarankan agar dosen lebih aktif memanfaatkan aplikasi pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* dan *Quizizz* dalam proses perkuliahan, khususnya pada mata kuliah dengan karakter materi yang konseptual seperti Dasar-Dasar Akuntansi. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan hasil belajar secara signifikan.
2. Bagi Institusi Pendidikan  
Lembaga pendidikan tinggi sebaiknya mendukung penggunaan teknologi pembelajaran digital dengan menyediakan pelatihan dan fasilitas pendukung, agar dosen dapat mengimplementasikan media interaktif berbasis TIK secara optimal dan berkelanjutan.
3. Bagi Mahasiswa  
Mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif tidak hanya sebagai sarana hiburan dalam belajar, tetapi juga sebagai motivasi untuk lebih memahami materi kuliah dengan cara yang menyenangkan dan partisipatif.
4. Bagi Peneliti  
Melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan lebih banyak variabel, seperti motivasi belajar atau tingkat kepuasan mahasiswa.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini. Secara khusus disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah mendanai kegiatan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan media pembelajaran interaktif dan peningkatan kualitas pendidikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah, R. K. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 92-102.
- Abraham, I. &. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476-2482.
- Budiono, D., Farida, N., & Ratnawuri, T. (2023). Pengembangan e-lkm interaktif berorientasi profetik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 8(1), 127-138.
- Fitria, N., Dewi, T. A., & Budiono, D. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif program lectora inspire berbasis android. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 263-273.
- Ilmi, Y. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *PROGRESS : Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 6(1), 16-23.



- Mattawang, M. &. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33-42.
- Montolalu, C. L. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Jurnal Matematika dan Aplikasi*, 7(1), 44-46.
- Rejeki, S. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Daerah Kelas IV SD Negeri Ceungceuum. *Jurnal PGSD*, 7(2), 54-60.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.

