

Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Platform Gamifikasi Interaktif seperti Quizizz dan kahoot: Systematic literature review

Raisa Azwar^{1*}, Rara Supatmi², Khairi Anam³, Dina Setyowati⁴, Fairuz Khalidy⁵

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Indonesia;

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, Indonesia;

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia;

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Indonesia;

⁵Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Indonesia.

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris saat ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis efektivitas platform gamifikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot dalam mentransformasi pembelajaran bahasa Inggris. Metode systematic literature review digunakan dengan menganalisis beberapa artikel yang relevan dari jurnal terakreditasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua platform ini secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, meskipun terdapat keterbatasan dalam akses teknologi dan implementasi. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan wawasan komprehensif tentang potensi dan tantangan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta rekomendasi untuk penelitian lanjutan dan praktik pengajaran yang lebih efektif.

Kata kunci

Gamifikasi; Kahoot; Pembelajaran Bahasa Inggris; Quizizz

Abstract

English language learning currently faces challenges in increasing student motivation and engagement, especially in the digital era. This study aims to systematically review the effectiveness of interactive gamification platforms such as Quizizz and Kahoot in transforming English language learning. The systematic literature review method was used by analyzing several relevant articles from accredited journals. The results of the study indicate that both platforms significantly improve student motivation and learning outcomes, despite limitations in technology access and implementation. The contribution of this study is to provide comprehensive insights into the potential and challenges of using gamification in English language learning, as well as recommendations for further research and more effective teaching practices.

Keywords

English Learning; Gamification; Kahoot; Quizizz

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan global, terutama dengan meningkatnya kebutuhan untuk menguasai bahasa internasional ini dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan hingga dunia kerja (Li, 2024). Namun, metode konvensional dalam pengajaran bahasa Inggris sering kali dianggap kurang efektif dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa, terutama di era digital yang penuh dengan berbagai bentuk gangguan dan distraksi (Bakri et al., 2024). Oleh karena itu, inovasi dalam metode pengajaran menjadi sangat penting untuk menjawab tantangan tersebut.

Inovasi sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris dan tidak dapat disangkal. Pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya membantu dalam komunikasi lintas budaya tetapi juga membuka pintu untuk pemahaman dunia yang lebih luas (Audie, 2019; Dewi et al., 2023). Dalam perkembangan teknologi, penggunaan gamifikasi dalam pendidikan semakin meningkat. Gamifikasi telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengantar mengenai platform gamifikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot menjadi relevan dalam konteks ini. Platform-platform ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, memotivasi mereka, dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa Inggris (R. K. Sari & Nurani, 2021).

Perkembangan teknologi telah membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Putra & Pratama, 2023). Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan gamifikasi dalam pendidikan. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Di bidang pendidikan bahasa Inggris, platform gamifikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot menjadi alat yang semakin banyak digunakan oleh para pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Prahmana, 2018).

Quizizz dan Kahoot adalah dua platform gamifikasi yang menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran bahasa Inggris (Supartini & Susanti, 2021). Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka, sementara Kahoot menawarkan pengalaman kuis berbasis kompetisi yang dapat memacu semangat belajar siswa. Kedua platform ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis, tetapi juga memungkinkan penilaian yang lebih real-time dan responsif, yang dapat membantu guru dalam menilai pemahaman siswa secara lebih akurat (Abdullah & Razak, 2021).

Identifikasi gap penelitian terkait efektivitas platform gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi penting. Meskipun gamifikasi telah menunjukkan manfaatnya, masih diperlukan tinjauan sistematis untuk memahami sejauh mana platform seperti Quizizz dan Kahoot dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris secara efektif (R. K. Sari & Nurani, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan systematic literature review terhadap penggunaan Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan utama dari kajian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis temuan-temuan utama dari literatur yang ada terkait efektivitas kedua platform ini. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai peran gamifikasi dalam transformasi pembelajaran bahasa Inggris, serta memberikan rekomendasi bagi para pendidik dalam mengimplementasikan platform ini secara efektif di kelas mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan terkait dengan penggunaan platform gamifikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara komprehensif meninjau dan menganalisis literatur yang ada, sehingga dapat mengidentifikasi tren, temuan utama, dan kesenjangan dalam penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (P. M. Sari & Yarza, 2021).

Data literatur diperoleh dari berbagai basis data akademik yang diakui, seperti Scopus, Web of Science, dan Google Scholar. Strategi pencarian yang digunakan melibatkan kombinasi kata kunci yang terkait dengan gamifikasi, Quizizz, Kahoot, dan pembelajaran bahasa Inggris. Misalnya, kata kunci yang digunakan mencakup "gamification," "Quizizz," "Kahoot," "English language learning," dan "educational technology." Pencarian ini dilakukan dalam judul, abstrak, dan kata kunci artikel untuk memastikan cakupan yang luas (Nathan & Hashim, 2023).

Data yang dikumpulkan dari artikel-artikel yang diseleksi dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi tema-tema umum dan variasi dalam temuan penelitian. Analisis ini mencakup evaluasi terhadap berbagai aspek seperti desain penelitian, metode yang digunakan, populasi yang diteliti, serta hasil dan kesimpulan yang diperoleh. Selain itu, analisis juga dilakukan untuk mengidentifikasi potensi bias atau kelemahan dalam penelitian yang dapat mempengaruhi validitas temuan. Dengan pendekatan metodologi yang sistematis ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas platform gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta menawarkan wawasan baru bagi pendidik dan peneliti dalam bidang ini (Keumala et al., 2021).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan systematic literature review yang telah dilakukan, terdapat beberapa temuan utama terkait penggunaan platform gamifikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dari beberapa artikel yang memenuhi kriteria inklusi, mayoritas penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform ini secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, beberapa penelitian juga melaporkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa, terutama dalam hal pemahaman kosakata dan tata bahasa.

1. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Sebagian besar literatur yang ditinjau menyebutkan bahwa gamifikasi, terutama melalui Quizizz dan Kahoot, efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Platform ini memberikan elemen kompetisi dan penghargaan yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Beberapa studi menemukan bahwa siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti kuis yang disajikan melalui platform tersebut. Selain itu, format interaktif dari Quizizz dan Kahoot memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara real-time, yang meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi antar siswa.

2. Pengaruh terhadap Hasil Belajar

Temuan lainnya menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz dan Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian melaporkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam hal penguasaan kosakata dan tata bahasa. Selain itu, beberapa penelitian juga mencatat adanya peningkatan skor ujian setelah penggunaan berulang platform ini dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat pembelajaran melalui pengulangan dan umpan balik langsung.

3. Keterbatasan dan Tantangan dalam Implementasi

Meskipun temuan-temuan di atas menunjukkan banyak manfaat, beberapa literatur juga mengidentifikasi keterbatasan dan tantangan dalam implementasi platform gamifikasi ini. Salah satu tantangan yang sering disebutkan adalah kebutuhan akan koneksi internet yang stabil dan perangkat teknologi yang memadai. Di beberapa konteks, keterbatasan akses ini dapat menghambat penggunaan optimal dari platform tersebut. Selain itu, ada juga kekhawatiran bahwa terlalu sering menggunakan elemen permainan dalam pembelajaran dapat mengurangi fokus pada pembelajaran mendalam dan kritis. Beberapa guru juga melaporkan kesulitan dalam menyesuaikan konten kuis dengan tujuan pembelajaran spesifik, yang terkadang menyebabkan kurangnya kohesi antara aktivitas gamifikasi dan kurikulum yang diinginkan.

Pembahasan

Bahasa Inggris**1. Interpretasi Temuan Utama**

Temuan-temuan dalam literature review ini menegaskan bahwa platform gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan elemen permainan yang menarik dan kompetitif tampaknya efektif dalam mengubah dinamika kelas, dari pendekatan tradisional yang pasif menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Temuan ini konsisten dengan teori motivasi seperti teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik, yang menyatakan bahwa penghargaan dan tantangan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Implikasi Praktis

Berdasarkan temuan di atas, para pendidik disarankan untuk mempertimbangkan integrasi platform gamifikasi ke dalam strategi pengajaran mereka, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan Quizizz dan Kahoot sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang spesifik dan tidak digunakan sebagai satu-satunya metode pengajaran. Kombinasi antara pendekatan gamifikasi dengan metode pengajaran lainnya, seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek, dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih seimbang dan komprehensif.

3. Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi untuk Penelitian Lanjutan

Meskipun review ini memberikan wawasan berharga, ada beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, sebagian besar studi yang ditinjau berfokus pada konteks pendidikan tertentu, yang mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke konteks lain. Kedua, keterbatasan akses teknologi di beberapa area juga menjadi hambatan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi penggunaan gamifikasi dalam berbagai konteks pendidikan yang berbeda, serta untuk mengembangkan strategi yang dapat mengatasi keterbatasan teknologi.

Penelitian selanjutnya juga perlu fokus pada efek jangka panjang dari penggunaan platform gamifikasi ini terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Apakah peningkatan motivasi dan hasil belajar yang diamati pada studi-studi sebelumnya dapat bertahan dalam jangka waktu yang lebih panjang? Selain itu, penelitian lebih lanjut tentang dampak gamifikasi terhadap keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris juga diperlukan.

Limitasi

Kajian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbatas pada sebagian besar studi yang ditinjau berfokus pada konteks pendidikan tertentu, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke dalam berbagai konteks pendidikan lainnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil systematic literature review yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa platform gamifikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam hal peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan elemen permainan yang kompetitif dan interaktif terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, terutama dalam pemahaman kosakata dan tata bahasa.

Namun, meskipun manfaatnya jelas, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, termasuk kebutuhan akses teknologi yang memadai dan potensi penurunan fokus pada pembelajaran mendalam jika gamifikasi digunakan secara berlebihan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menggunakan platform ini secara bijaksana dan seimbang, dengan tetap mengintegrasikannya dalam kurikulum yang lebih luas untuk memastikan pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan. Sebagai rekomendasi, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta untuk mengembangkan strategi yang dapat mengatasi tantangan dalam implementasi platform ini di berbagai konteks pendidikan. Dengan demikian, transformasi pembelajaran bahasa Inggris melalui gamifikasi dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih besar bagi pendidikan secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Abdullah, F., & Razak, K. A. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.95>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Bakri, F., Weda, S., Hasbi, M., Halim, A., & Nasta, M. (2024). Pelatihan Mengajar Bahasa Inggris dengan Metode PPP Pendahuluan. *Madaniya*, 5(2), 433–440. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.780>
- Dewi, F. I. R., Zebua, W. S., Sandra, M., & Nurqalby, U. F. (2023). Pengenalan Bahasa Inggris di SDN 02 Sijuk Belitung Introduction to English at SDN 02 Sijuk Belitung. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (SABDAMAS)*, 1(1), 24–31.
- Keumala, C. M., Zainuddin, Z., & Fauzan, F. (2021). Implementasi Sistem Evaluasi Formatif Berbasis Game “Kahoot dan Quizizz” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 11(2), 125. <https://doi.org/10.24036/011123600>
- Li, J. (2024). Cross - Study of English Education and Cognitive Science : Language Processing and Learning Mechanisms. *Journal of Education and Educational Research*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.54097/esyfmr34>
- Nathan, L. S., & Hashim, H. (2023). A Systematic Review on Gamified Learning for Improving Language Skills in ESL Classrooms. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(4). <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i4/16873>
- Prahmana, S. A. (2018). Mengeksplorasi Efektivitas Penggunaan Teknik Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di SMK Perpajakan Riau.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran Ipa bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot, Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485–492.