

**PERBEDAAN PENERAPAN MEDIA EVALUASI *QUIZALIZE*
DAN *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
(Pada Pelajaran DDPK Siswa Kelas X MPLB Di SMK N 1 Painan)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

Departemen Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang



Oleh:

YUVIVA MINARKI ARKAF

2021/21053204

DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2026

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PERBEDAAN PENERAPAN MEDIA EVALUASI *QUIZALIZE* DAN *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

(Pada Pelajaran DDPK Siswa Kelas X MPLB Di SMK N 1 Painan)

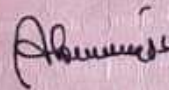
Nama : Yuviva Minarki Arkaf
BP/NIM : 2021/21053204
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Universitas : Universitas Negeri Padang

Disetujui oleh
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi



Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820514 200604 2 001

Padang, Februari 2026
Pembimbing



Dra Armida S, M.Si
NIP.19660206 199203 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi

Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Negeri Padang

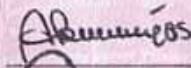
"PERBEDAAN PENERAPAN MEDIA EVALUASI QUIZALIZE DAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR"

(Pada Pelajaran DDPK Siswa Kelas X MPLB Di SMK N 1 Painan)

Nama : Yuviva Minarki Arkaf
BP/NIM : 2021/21053204
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2026

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	: Dra. Armida S, M.Si	
2	Anggota	: Dr. Dessi Susanti, M.Pd	
3.	Anggota	: Dr. Yuhendri, L. V. M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuviva Minarki Arkaf
NIM/ Tahun Masuk : 21053204 / 2021
Tempat/Tanggal Lahir : Empang Teras/ 18 Oktober 2003
Departemen/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Nomor Handphone : 082284833665
Judul : Perbedaan Penerapan Media Evaluasi Quizalize dan Kahoot
Terhadap Hasil Belajar (Pada Pelajaran DDPK Siswa Kelas X
MPLB Di SMK N 1 Painan)

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Kepala Departemen.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Februari 2026

Saya menyatakan



(Yuviva Minarki Arkaf)
NIM. 21053204

ABSTRAK

Yuviva Minarki Arkaf (2021/21053041): Perbedaan Penerapan Media Evaluasi *Quizalize* dan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran DDPK Kelas X MPLB Di SMK Negeri 1 Painan)

Pembimbing : Dra. Armida S, M.Si

Penelitian ini menyelidiki perbedaan penerapan media evaluasi *quizalize* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) X MLPB SMK Negeri 1 Painan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Sampel penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X MPLB 1 sebagai kelas eksperimen I dan MPLB 2 sebagai kelas eksperimen II. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, *idependent sample t-test*.

Hasil uji *Independent Sample Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas yang menggunakan *Quizalize* dan *Kahoot* ($p < 0,05$). Analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan *Quizalize* memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan *kahoot*. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan variabel lain, seperti motivasi dan literasi digital, guna memperoleh kajian yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: Hasil belajar , *Quizalize*, *Kahoot*

ABSTRACT

Yuviva Minarki Arkaf (2021/21053041): The Difference in the Implementation of Quizalize and Kahoot Evaluation Media on Students' Learning Outcomes (In the Basic Competency Program Subject for Grade X MPLB at SMK Negeri 1 Painan)

Supervisor: Dra. Armida S, M.Si

This study investigates the differences in the application of Quizalize evaluation media on student learning outcomes in the Basics of Vocational Program (DDPK) X MLPB subject at SMK Negeri 1 Painan. This study used a quantitative approach with an experimental design. The sample was determined using a purposive sampling technique, with class X MPLB 1 as experimental class I and MPLB 2 as experimental class II. Data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, and independent sample t-tests.

The results of the Independent Sample Test showed a significant difference in learning outcomes between classes using Quizalize and Kahoot ($p < 0.05$). The N-Gain analysis showed that the class using Quizalize achieved higher learning outcomes than the class using Kahoot. Future research is recommended to consider other variables, such as motivation and digital literacy, for a more comprehensive study.

Keywords: Learning Outcomes, Quizalize, Kahoot.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Perbedaan Penerapan Media Evaluasi Quizalize terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran DDPK Kelas X MPLB Di SMK Negeri 1 Painan”* dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak akan dapat terselesaikan tanpa pertolongan, rahmat, dan ridha dari Allah SWT, serta bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada::

1. Bapak Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dra. Armida S, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan perhatian memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi yang tak ternilai selama proses penyusunan

skripsi ini. Atas segala waktu, ilmu, dan dukungan yang diberikan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

4. Ibu Dr. Dessi Susanti, M.Pd selaku Dosen Penelaah yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Yuhendri.L.V, M.Pd selaku Dosen Penelaah yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak dan ibu Dosen Pendidikan Ekonomi serta dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
7. Kepala Sekolah dan guru-guru SMK Negeri 1 Painan yang telah memberikan saran dan kemudahan selama pengumpulan data dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Yuviva Minarki Arkaf, saya sendiri, apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena tetap bertahan di tengah rasa lelah, kurang percaya diri, dan kepanikan berlebihan yang sering datang tanpa aba-aba. Terima kasih karena tetap melangkah meskipun kerap meragukan diri sendiri dan merasa takut tidak cukup mampu. Semua proses, air mata, doa, dan usaha yang dijalani menjadi bukti bahwa saya mampu melewati masa-masa sulit dan menyelesaikan apa yang sempat terasa mustahil. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa keterbatasan bukan penghalang, dan bahwa keberanian untuk bertahan adalah bentuk kekuatan yang nyata.

9. Kepada tersayang Papa, Suhardi dan yang tercinta Mama, Ely Sovinal, S.Pd., Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kesabaran yang tidak pernah habis, serta dukungan yang selalu menguatkan di setiap langkah. Terima kasih telah menjadi tempat pulang paling tenang, dan sumber kekuatan ketika saya merasa ragu pada diri sendiri. Segala perhatian, pengorbanan, dan kasih sayang yang berikan menjadi alasan terbesar saya mampu bertahan dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga setiap lelah papa dan mama dibalas dengan kebaikan dan keberkahan yang berlimpah.
10. Kepada kakakku Silvina Hardian, Rehani Putri Rahmi, dan abangku Aldo Febriansyah, terima kasih atas perhatian, dukungan, dan kebersamaan yang selalu menguatkan di setiap proses yang saya jalani. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, penguat di saat lelah, dan pengingat untuk tetap bertahan ketika rasa ragu datang. Kehadiran kalian menjadi bagian penting yang memberi semangat hingga skripsi ini dapat diselesaikan
11. Kepada keluarga besar, terima kasih atas doa, perhatian, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap doa dan semangat yang mengalir menjadi penguat bagi saya untuk terus bertahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sahabat-sahabat dan rekan seperjuangan yang selalu memberikan bantuan, dorongan, dan kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini.

12. Terima kasih kepada sahabat seperjuanganku, Fanezia Clara Dita, Meri Elvionita, dan Tiara Annyssha Putri, yang selalu menemani proses panjang ini dengan cerita, tawa, dan saling menguatkan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang diberikan di saat lelah dan hampir menyerah. Kehadiran kalian membuat perjalanan menyelesaikan skripsi ini terasa lebih ringan dan bermakna.
13. Kepada sahabat terdekatku, Vivi Merdhatul Fazra Nelvita dan Dina Rahmawati, terima kasih atas kehadiran, perhatian, dan dukungan yang selalu ada di setiap proses yang saya jalani. Semoga kebersamaan, kebaikan, dan dukungan yang kalian berikan selalu dibalas dengan hal-hal baik, serta persahabatan ini tetap terjaga dalam setiap langkah kehidupan ke depan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
E. Tujuan Masalah.....	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
B. Pengaruh Antar Variabel.....	24
C. Penelitian Relevan.....	26
D. Kerangka Berpikir	28
E. Hipotesis.....	31
BAB III. METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian.....	32
B. Tempat penelitian.....	33
C. Definisi Operasional Variabel.....	33
D. Populasi dan Sampel	34

E. Variabel dan Data Penelitian.....	36
BAB VI. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Profil Sekolah.....	46
B. Hasil Penelitian	48
BAB V. PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Nilai UAS Kelas X MPLB	4
Tabel. 2 Jumlah Siswa Kelas X MPLB SMK N 1 Painan.....	34
Tabel. 3 Nilai UAS Siswa Kelas X MPLB	35
Tabel. 4 Kriteria Gain Ternormalisasi	45
Tabel. 5 Hasil Pre Test	83
Tabel. 6 Hasil Data Posttest	84
Tabel. 7 Uji Normalitas	86
Tabel. 8 Uji Homogenitas	87
Tabel. 9 uji Independent Sample t-test.....	88
Tabel. 10 N-Gain	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Media Quizalize	19
Gambar 2 Tampilan Media Kahoot	22
Gambar 3. Kerangka Berpikir.....	31
Gambar . 4 Penjelasan jawaban yang benar.....	55
Gambar 5. Penjelasan Jawaban yang benar	61
Gambar 6. Penjelasan Jawaban yang benar	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Isi.....	104
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen I.....	105
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen II.....	112
Lampiran 4 Bahan Ajar.....	121
Lampiran 5 Nilai Pre Test.....	127
Lampiran 6 Nilai Posttest.....	131
Lampiran 7 Soal Pre Test.....	132
Lampiran 8 Soal Post Test	137
Lampiran 9 Uji Normalitas	143
Lampiran 10 Uji Homogenitas.....	143
Lampiran 11 Independent Sample Test.....	143
Lampiran 12 Dokumentasi Kelas Eksperimen I	144
Lampiran 13 Dokumentasi Kelas Eksperimen II.....	146
Lampiran 14 Dokumentasi Media Evaluasi Quizalize.....	148
Lampiran 15 Dokumentasi Media Kahoot.....	148
Lampiran 16 . Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat	149
Lampiran 17.Surat Keterangan Siap Penelitian	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang terarah, efektif, dan efisien melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan karena hal ini berhubungan erat dengan pendekatan yang dipilih, metode yang diterapkan, strategi yang digunakan guru, serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya tercermin dari capaian akademik peserta didik, tetapi juga dari perkembangan karakter, keterampilan, serta sikap positif yang mereka miliki. Oleh sebab itu, pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi, mengasah kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi dengan teman sebayanya, serta mengembangkan potensi diri secara optimal. Sejalan dengan itu, guru dituntut untuk senantiasa berinovasi dalam memilih model maupun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara menyeluruh.

Dalam Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, khususnya Pasal 7 Ayat (2), dijelaskan bahwa strategi pembelajaran harus dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bermutu. Strategi tersebut ditandai dengan beberapa karakteristik, yaitu: (a) memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan materi dalam permasalahan atau konteks kehidupan nyata; (b) mendorong terjadinya interaksi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran; (c) memaksimalkan pemanfaatan berbagai sumber daya yang tersedia baik di lingkungan satuan pendidikan maupun di lingkungan masyarakat; serta (d) memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaannya (RISET, 2022).

Perkembangan teknologi telah meluas secara global, termasuk ke Indonesia yang turut mengikuti arus kemajuan tersebut. Laju perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat dan cenderung sulit untuk dibatasi (Segara et al., 2025). Kondisi ini mendorong setiap lembaga pendidikan untuk terus berupaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikannya agar mampu bersaing (Rahmawati et al., 2021). Hasil belajar memiliki posisi yang sangat penting dalam bidang pendidikan, sehingga pemerintah Indonesia terus berupaya menjamin pemerataan akses pendidikan sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai daerah. Hasil belajar merefleksikan kemampuan nyata peserta didik setelah melalui proses penyampaian dan penerimaan pengetahuan dari individu yang lebih dewasa atau memiliki kompetensi yang memadai (Fernando et al., 2024). Dengan demikian, tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran yang dijalani siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah (Rahman, 2022).

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Seseorang dinyatakan telah menguasai suatu materi apabila capaian hasil belajarnya melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (H. R. Setiawan, 2024). Hasil belajar dinyatakan tercapai apabila peserta didik menunjukkan adanya perubahan serta peningkatan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pencapaian tersebut dibuktikan melalui nilai evaluasi yang diberikan guru, baik dalam bentuk ulangan maupun tes. Dalam konteks pembelajaran, hasil belajar berfungsi sebagai indikator untuk menilai sejauh mana siswa memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, capaian hasil belajar yang optimal menjadi harapan utama dalam setiap proses pembelajaran (Yandi dkk, 2023),

Berdasarkan observasi awal dilakukan penulis selama melakukan Program Lapangan Kependidikan (PLK) pada periode Juli-Desember 2024 di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Paianan. Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkn bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran DDPK yang perlu diperhatikan. Salah satu permasalahan yang paling mencolok adalah hasil belajar siswa banyak yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel. 1 Nilai UAS Kelas X MPLB

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah			
		Tuntas (Σ)	%	Tidak Tuntas (Σ)	%
X MPLB 1	31	10	32,25%	21	67,75%
X MPLB 2	33	15	45,45%	18	54,55%

Sumber : Olah Data Primer (2025)

Berdasarkan perolehan penilaian hasil ujian akhir semester siswa kelas X MPLB dapat dilihat bahwa nilai terendah berada pada kelas X MPLB 1 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 32,25% dan tidak tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase sebesar 67,75% dan, sedangkan pada kelas X MPLB 2 jumlah siswa yang tuntas itu sebanyak 45,45%.

Banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya menurut (Slameto, 2010), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah (1) faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan, (2) faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu, seperti faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor sekolah, Faktor sekolah terdiri dari metode yang digunakan guru, kurikulum, tugas sekolah, media yang digunakan guru, fasilitas sekolah, dan lain sebagainya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Beragam kreativitas dapat

dikembangkan melalui penggunaan media digital, salah satunya melalui pendekatan inovatif yang saat ini banyak diterapkan, yaitu gamifikasi. Gamifikasi atau adaptasi game dalam pembelajaran merupakan pendekatan dimana konsep dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi dan hasil pembelajaran peserta didik (Zeybek & Saygi, 2023). Dalam gamifikasi ini melibatkan penggunaan elemen- 7 elemen permainan seperti sistem poin, adanya tingkatan level yang berbeda, adanya tantangan dalam game, serta adanya penghargaan dalam pembelajaran. Sehingga hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Beberapa fenomena yang penulis lihat guru selama ini menggunakan media berupa powerpoint dan video pembelajaran, meskipun media tersebut bervariasi namun sebagai alat bantu, belum mampu menumbuhkan analisis siswa. Pada kenyataan di lapangan peneliti melihat penggunaan media evaluasi interaktif berupa pemanfaatan game belum dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru untuk melihat penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara yang didapat dari guru dengan inisial MLF mata pelajaran yang diampu adalah Dasar Kejuruan pada elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja yang dilakukan pada tanggal 15 September 2025 menyatakan bahwa:

“Penggunaan media pembelajaran dan media evaluasi berbasis web masih belum diterapkan di kelas. Proses pembelajaran lebih banyak

mengandalkan buku paket, LKPD, serta presentasi. Evaluasi pun masih dilakukan secara konvensional melalui tes tertulis dan penugasan berbasis kertas.”

Berdasarkan wawancara yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media evaluasi yang digunakan berbasis web belum dimanfaatkan sehingga proses evaluasi masih dilakukan secara konvensional melalui tes tertulis dan penugasan berbasis kertas. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran belum optimal dan masih perlu ditingkatkan agar lebih relevan dengan tuntutan era digital serta kebutuhan dunia kerja modern.

Platform belajar yang bisa digunakan dalam evaluasi berbasis game salah satunya adalah quizalize dan kahoot. *quizAlize* adalah platform online yang berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk latihan dan evaluasi di kelas. Aplikasi ini merupakan alat penilaian formatif digital dan gamifikasi yang digunakan untuk menilai kinerja siswa serta memahami kebutuhan individu mereka selama proses pembelajaran. Kemampuan akses ke Quizalize tersedia melalui komputer, tablet, handphone dan lainnya yang berbasis internet (Nugroho et al., 2023). Sedangkan kahoot adalah aplikasi kuis berbasis daring yang digunakan sebagai media evaluasi maupun pembelajaran interaktif. Kahoot memudahkan guru dalam memberikan soal yang bervariasi, sementara siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat aktif karena tampilannya yang menarik serta adanya elemen permainan (Budianto & Arifin et al., 2021).

Clark dan Mayer menyatakan bahwa media interaktif seperti komputer, platform e-learning, atau kuis daring sangat membantu mendorong pembelajaran mandiri. Tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengontrol kecepatan dan jalannya pembelajaran, media ini juga memberikan umpan balik secara cepat dan langsung terhadap kesalahan atau pemahaman yang kurang tepat. Umpan balik yang cepat ini sangat penting dalam proses belajar karena membantu siswa segera memperbaiki pemahaman dan menghindari miskonsepsi. Dengan demikian, penggunaan media interaktif menjadi strategi efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, personal, dan berorientasi pada pemahaman yang mendalam Syafei, I (2025) .

Quizalize dan Kahoot menyediakan pengalaman evaluasi yang memungkinkan peserta didik belajar melalui pendekatan berbasis permainan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Dalam implementasinya, media tersebut memadukan berbagai elemen seperti visual (gambar dan warna), audio, kecepatan respon, serta stimulasi penglihatan yang secara simultan mengaktifkan perhatian dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan yang dikatakan Mayer dalam Siregar, B.H et al (2022) bahwa otak manusia memiliki dua saluran dalam memproses informasi berdasarkan bagaimana informasi itu disajikan. Saluran pertama yaitu visual (penglihatan) dan yang kedua yaitu audio (pendengaran). Ketika seseorang disajikan informasi visual berupa gambar, video, bagan, maupun tulisan maka semua informasi itu akan masuk dan diproses ke saluran visual.

Begitu juga Ketika seseorang disajikan informasi audio berupa narasi, maupun kata-kata yang diucapkan maka semua informasi itu akan masuk dan diproses ke saluran audio. Dengan dua saluran ini, seseorang dapat belajar dengan lebih banyak informasi karena presentasi materi yang diproses secara berbeda. Dalam penelitian ini media evaluasi ini sering kali melibatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi dan interaktivitas. Yang mana teori ini menjelaskan bagaimana elemen dalam multimedia mempengaruhi pemrosesan informasi kognitif siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar.

Pemrosesan informasi ini mengacu pada teori belajar kognitif (Piaget) dan berorientasi pada kemampuan siswa dalam mengolah informasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir atau pengembangan intelektual. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi internal dan eksternal individu. Dimana kondisi internal keadaan dari individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal, rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan output dalam hasil belajar Nursalim, et al (2022)

Dalam beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media quizalize dan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Aisah, 2025) penggunaan Quizalize sebagai media interaktif berbasis game

membantu meningkatkan pemahaman siswa materi bangun ruang, dengan hasil yang lebih baik dibanding pembelajaran konvensional karena aspek interaktivitas dan evaluasi langsung melalui soal-soal game. Selain itu, Nawawi et al (2024) mengatakan bahwa Kahoot efektif meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa karena menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Temuan ini memperkuat bahwa media evaluasi berbasis game seperti Kahoot berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di SMK N 1 Painan, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Perbedaan Penerapan Media Evaluasi *Quizalize* dan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Pelajaran DDPK Kelas X MPLB Di SMK N 1 Painan.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Hasil belajar siswa rendah terlihat dari Ujian Akhir Semester dengan ketuntasan hanya berkisaran 45,45% yang berada di kelas X MPLB 1 dari dua kelas yang ada.
2. Penggunaan media evaluasi interaktif belum diterapkan dan masih menggunakan lembaran kertas, hal ini dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang penulis lakukan berfokus dan terarah, maka penulis membatasi penelitian ini mengenai Perbedaan Penerapan Media Evaluasi *Quizalize* dan *Kahoot* Terhadap hasil belajar siswa (Pada Pelajaran DDPK Siswa Kelas X MPLB Di SMK N 1 Painan).

D. Perumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas , maka peneliti merumuskan masalah yaitu

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara menggunakan media evaluasi *Quizalize* dengan menggunakan media *Kahoot*?

E. Tujuan Masalah

Dari batasan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media evaluasi *quizalize* dengan media evaluasi *Kahoot*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah

1. Manfaat Peneliti
 - a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan penulis dalam penerapan media evaluasi *Quizalize* terhadap hasil belajar
 - b. Sebagai pengembang ilmu khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti masalah yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk memahami pembelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

b. Secara praktis

1) Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Bagi Guru

Menjadi masukan dan menambah wawasan tentang penggunaan media evaluasi Quizalize terhadap hasil belajar siswa.

3) Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai pengaruh media evaluasi Quizalize terhadap hasil belajar siswa, serta acuan dalam menyusun rancangan penelitian yang lebih baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara media evaluasi quizalize dan media evaluasi kahoot di SMK N 1 Painan.

Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar dari *Pre Test* ke *Post Test*, namun peningkatan pada kelas eksperimen I lebih besar dibandingkan kelas eksperimen II. Selain itu, terlihat dari rata-rata *Post Test* kelas eksperimen I yang lebih tinggi, serta nilai N-Gain yang lebih besar. Nilai N-Gain pada kedua kelas berada pada kategori efektivitas sedang, tetapi kelas eksperimen memiliki tingkat efektivitas yang lebih baik, sehingga dapat dimaknai bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran pada kelas eksperimen II.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media evaluasi quizalize pada kelas eksperimen I telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dibandingkan dengan media evaluasi Kahoot.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media evaluasi digital seperti Quizalize dan Kahoot secara terencana dan berkelanjutan, khususnya dalam pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penggunaan Quizalize dapat dioptimalkan untuk melatih refleksi dan pemahaman konseptual melalui umpan balik diagnostik, sedangkan Kahoot dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kecepatan berpikir, fokus, dan strategi pengambilan keputusan siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan kegiatan evaluasi berbasis digital tidak hanya sebagai sarana memperoleh nilai, tetapi juga sebagai kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam menganalisis permasalahan, mengevaluasi jawaban, dan merefleksikan kesalahan agar pemahaman konsep semakin mendalam.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih mendalam pengaruh media evaluasi digital terhadap hasil belajar dengan memperluas variabel penelitian, menambahkan jenis soal

berbasis esai atau proyek, serta mengkaji aspek refleksi secara lebih mendalam agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). (2009). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (15 Ed.). Rineka Cipta.
- Auliannisa dkk. (2025). Penerapan Quizalize sebagai Media Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 6(1), 19–27.
- Azzahra, T. R., Agoestanto, A., & Kharisudin, I. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran (Search, Solve, Create, and Share) SSCS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2739–2751. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2443>
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic literature review: Efektivitas penggunaan media evaluasi digital dalam pembelajaran matematika. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 207-.
- BK, M. K. U., & Hamna, H. (2022). Strategi Pembentukan Karakter Islami Siswa Sekolah Dasar di Masa Transisi Covid-19 Menuju Aktivitas New Normal. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 135–148.
- Budianto, A. (2019). Budianto, A. *Candi*.
- Brookhart, S. M. (2016). How to use grading to improve learning. In Ascd.
- Cicchino, M. I. (2015). Using game-based learning to foster critical thinking in student discourse. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 9(2).

- Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities*. University of Illinois.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* (23rd ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Humaira, M., & Meilana, S. F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran KAHOOT Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 4603-4612.
- Idra putri. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching Teaching and Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IX. 8 Semester Juli-Desember 2022 MTsN 1 Kota Padang Oleh Idra Putri Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Kota Pada*. 1(12), 2519–2530.
- Iim Isnawati, Qurrotul Anfa, L. A. R. (2025). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 15(3), 723–731.
- Irawan, A. R. I. (2014). *Pengaruh Kecerdasan Numerik dan Penguasaan* . 4(1), 46–55.
- J Utomo, P. P. (2022). *Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial di Sekolah Dasar*. 1(1), 25–32.
- Jumaisyaroh, T., & Hasratuddin, E. E. N. (n.d.). ISSN: 2088-687X *Pembelajaran Berbasis Masalah AdMathEdu | Vol . 5 N. 1 | Juni 2015* 5(1).
- Kaniawati, D. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Khusnul Khatima Soepardi, Musfira, N. I. (2025). Penerapan Model

- Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 478–488.
- Kusumastuti, A., Khairon, Ahmad Mustamil, & Achamadi, Taufan Ali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1 Ed.). Penerbit Dee Punlish
- Mertayasa, M. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis HOTS Terhadap kemampuan berpikir kritis*. 9, 343–353.
- Moza, F. (2025). Jurnal Silogisme. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 2(2), 74–83.
- Nawawi, W. P., Apriza, B., & Nugroho, P. B. (2025). The Application of Kahoot Game Media to Math Learning Outcomes in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2), 375-384.
- Nugroho, S. A., Rohmawati, L., Rahayu, T., & Wiji, T. F. (2023). *Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII*. 1(2), 56–67.
- Nur Aisah, A. E. (2025). *Meningkatkan pemahaman siswa terhadap bangun ruang dengan quizalize: inovasi soal interaktif berbasis game*. 9(2), 181–190.
- Nursalim, M., Sujarwananto, M. P., Yuliana, I., Rifayanti, Z. E. T., Jannah, N. L., Adhe, K. R., ... & M Bambang Edi Siswanto, M. (2022). *Antologi Neurosains dalam Pendidikan*. Jakad Media Publishing.
- Prameswari, S. W., Suharno, S., & Sarwanto, S. (2018). *Inculcate Critical*

- Thinking Skills in Primary Schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 742–750.
- Rizqiyah, S. (2023). *Majalah Pembelajaran Pengaruh Model Pembelajaran Connecting , Organizing , Reflecting , And*. 6(2), 176–185.
- Santos, M. C. and R. (2017). “GameBased Learning: The Use of Kahoot in teacher education.” *International Symposium on Komputer in Education (SIE)*.
- Santrock, J. W. (2019). *Children Fourteenth Edition*. New York: Mc.Graw-Hill.
- Saragih, A. (2024). Penerapan media asesmen interaktif Quizalize untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru (JPPG)*.
- Simorangkir, L., Tampubolon, L. F., Sitepu, A. B., & Barus, M. (2021). *Upaya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis*. Penerbit NEM.
- Siregar, B. H. (2024). *Teori & praktis multimedia pembelajaran interaktif*. umsu press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Raneka cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif , Kua;itatif dan R& D*. ALFABETA.
- Sukarelawan, I., Insratno, Toni Kus, & Ayu, Suci Musvita. (2024). *N-Gain Vc Stacking Analisis Perubahan Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (1st Ed.). Penerbit Suryacahya.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik, pembelajaran afektif, kognitif, dan*

psikomotorik konsep dan aplikasinya. PT Rjagrafindo Persada.

Umami Amila Sholiha Marpaung, Ismail Saleh Nasution, M. A. S. S. (2025). 7434-
Article Text-47369-1-10-20250308. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8,
3223–3228.