

Penerapan Quizalize sebagai Media Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surabaya

Inas Azmi Auliannisa¹, Faridah Arni², Syeila Magfiroh Aruji³, Wuni Handayani⁴, Wardah Apriani⁵, Richard Ghufron⁶, Nur Ainiyah⁷, Brilliant Rosy⁸

^{1,2,3,4,5,6,8}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁷SMK Negeri 1 Surabaya, Surabaya, Indonesia

¹inasazmi13@gmail.com, ²faridaharni5@gmail.com, ³magfirohsveila3@gmail.com, ⁴handayaniwuni23@gmail.com,
⁵wardah030496@gmail.com, ⁶richard.ghufron94@gmail.com, ⁷nurainiyahku@gmail.com, ⁸brilliantrosy@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan yakni mengetahui peningkatan media hasil belajar kelas XI MP SMKN 1 Surabaya dengan media asesmen Quizalize. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siklus I dan Siklus II. PTK ini menggunakan prosedur empat fase dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Lokasi penelitian ini pada SMKN 1 Surabaya dengan subjek penelitian yaitu kelas XI MP sebanyak 32 peserta didik terdiri dari 3 laki-laki dan 29 perempuan. Beberapa teknik pengumpulan data dilakukan dalam bentuk observasi, praktik evaluasi atau tes, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan penggunaan media asesmen interaktif Quizalize dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam elemen teknologi perkantoran. Terbukti mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang dimulai dari pra-siklus, hanya sebesar 20%, siklus I 55% tuntas, dan siklus II mengalami peningkatan signifikan menjadi 96% peserta didik mengalami tuntas belajar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Asesmen, Quizalize



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Penulis Korespondensi

Inas Azmi Auliannisa

Universitas Negeri Surabaya,

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

inasazmi13@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam perkembangan diri sebagai manusia. Pendidikan digunakan sebagai bentuk usaha dalam membina dan mengembangkan rohani, jasmani, dan kepribadian manusia (Safina, 2021). Oleh sebab itu, pendidikan merupakan fondasi dalam mewujudkan tujuan di kehidupan ini. Sehubungan dengan itu, melalui adanya pendidikan, setiap manusia memiliki peningkatan pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat untuk menjadikan manusia lebih baik lagi. Selain itu, dengan pendidikan akan memberikan setiap individu dalam pengalaman dan keterampilan yang berguna bagi masa depan. Pengalaman yang terbentuk merupakan salah satu proses dari pembelajaran.

Pembelajaran merupakan serangkaian usaha yang terstruktur dan sistematis untuk memperoleh atau meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pemanfaatan berbagai sumber daya yang ada di lingkungannya (Paling et al., 2023). Pelaksanaan pembelajaran tentunya melibatkan beberapa komponen yang saling terhubung dan berkesinambungan seperti tenaga pendidik, peserta didik, kurikulum, model pembelajaran yang termasuk metode dan strategi, sumber belajar, serta fasilitas pendukung yang memadai. Tenaga pendidik seperti guru menjadi kunci dalam berkembangnya pendidikan. Kompetensi dalam berinovasi yang dimiliki oleh setiap guru dapat membantu proses pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum dan zamannya. Kurikulum merdeka membentuk keterampilan berinovasi, mengolah media dan informasi, serta keterampilan hidup dan karir untuk peserta didik guna mendukung pembelajaran abad ke-21 (Amalia et al., 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi dan paradigma digitalisasi, penting bagi seorang guru profesional untuk melihat teknologi sebagai peluang untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran.

Proses pembelajaran sering kali terhambat karena terjadi permasalahan yang tidak diinginkan. Permasalahan ini menyebabkan ketidakmampuan seseorang untuk mencapai pengetahuan atau keterampilan yang dituju. Sebagaimana

pembelajaran yang terjadi di kelas XI MPLB SMKN 1 Surabaya menjadi permasalahan karena sebagian besar peserta didik memperoleh nilai teori di bawah 75, yang mana 75 merupakan nilai KKM dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Manajemen Perkantoran elemen teknologi perkantoran. Berdasarkan hasil observasi SMKN 1 Surabaya rentang nilai antara 0-25 sebanyak 8 peserta didik, rentang nilai antara 26-50 sebanyak 11 peserta didik, rentang nilai 51-75 sebanyak 7 peserta didik, rentang nilai 76-100 sebanyak 4 peserta didik. Rata-rata perolehan nilai dalam satu kelas yakni hanya sebesar 54,87.

Permasalahan ini tentunya menyebabkan peserta didik mengalami keteringgalan capaian pembelajaran yang sudah ditentukan. Hal yang perlu disoroti lagi adalah, peserta didik mendapatkan nilai keterampilan yang bagus dan bisa melaksanakan praktik secara langsung, namun secara teori mereka tidak bisa menjawab. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Guru pengampu, peserta didik tidak memiliki minat yang tinggi dalam mengerjakan asesmen. Asesmen merupakan bagian integral dari tahapan pembelajaran. Ketercapaian peserta didik dalam pembelajaran diukur melalui asesmen. Peningkatan peserta didik dapat didorong melalui pendekatan dan penggunaan asesmen yang tepat karena akan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan memiliki umpan balik, sejalan dengan itu kualitas pendidikan akan semakin meningkat (Septyana et al., 2024).

Keberhasilan ketuntasan usaha seseorang dalam menyelesaikan tugas belajar akan diukur dengan asesmen. Hasil belajar yang diukur melalui asesmen merupakan hasil perolehan dari pengalaman belajar yang telah dilakukan. Guru memiliki peran krusial pada saat peserta didik mengalami rendahnya hasil belajar karena guru perlu mengambil tindakan dan mengadopsi alternatif pendekatan supaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam kasus yang diangkat guru perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran elemen teknologi perkantoran. Inovasi yang dilakukan berupa adopsi teknologi dalam proses pembelajaran supaya lebih menarik. Teknologi saat ini sangat beragam, banyak platform pembelajaran yang memiliki fitur asesmen yang komprehensif dan interaktif.

Beberapa tahun terakhir asesmen konvensional mulai bertransformasi menjadi asesmen digital yang interaktif. Asesmen interaktif berbasis *games* nantinya akan menstimulus rasa ingin tahu dan rasa ingin menghadapi tantangan. Salah satu hal yang mempengaruhi keberhasilan asesmen adalah motivasi peserta didik (Robbani & Sumartini, 2023). Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik mendorong kegigihan, keuletan, dan ketekunan mereka untuk menghadapi tantangan belajar. Perlu adanya stimulus seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Transformasi asesmen dari *Paper Based Test* menjadi digital merupakan salah satu upaya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan asesmen. Selain itu penerapan teknologi dalam asesmen menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Pratiwi et al., 2023). Peserta didik akan lebih memahami materi apabila proses pembelajarannya disesuaikan dengan zamannya (Ashari et al., 2023).

Permasalahan yang telah diuraikan menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran. Selama proses pembelajaran peserta didik dapat melaksanakan praktik dan mendapatkan nilai tinggi, sedangkan pada asesmen kognitif peserta didik sebagian besar mendapatkan nilai di bawah ketentuan. Quizalize sebagai media asesmen interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media kuis online saat ini banyak dijumpai, namun penggunaan Quizalize masih belum banyak digunakan. Quizalize merupakan platform daring yang dijadikan alat evaluasi dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan Quizalize dalam mengukur hasil belajar dalam bentuk kognitif atau teori. Quizalize memiliki berbagai fitur yang membantu guru dalam melaksanakan asesmen, bentuk soalnya pun beragam (Utari et al., 2021). Model soal yang bervariasi bisa berbentuk pilihan ganda, mencocokkan, isian singkat, dan tentunya bisa berbasis *games*. Tampilan yang bervariasi dapat menarik perhatian peserta didik (Nurjannah et al., 2023). Quizalize ini memiliki ruang virtual yang interaktif dan komprehensif seperti adanya fitur Leaderboard yang mengetahui ranking peserta didik, kemudian hasil analisis juga dapat diunduh dalam bentuk excel sehingga memudahkan guru dalam mengolah nilai.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai artikel yang mendukung pada penelitian ini. Pertama, Nasution & Rina Hayati Maulidiah (2024) menunjukkan penggunaan Quizalize sebagai media asesmen dapat meningkatkan pemahaman, antusias, dan keaktifan peserta didik pada aktivitas pembelajaran. Kedua, Barakawan & Heriyawati (2024) sejalan dengan penelitian sebelumnya yang memperkuat bahwa media Quizalize dapat meningkatkan keaktifan, antusias, dan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, Nugroho et al., (2023) memiliki hasil penelitian bahwa media Quizalize pada peserta didik kelas VII mengalami peningkatan dalam ketuntasan materi yang dilihat dari peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II, siklus ke-I memperoleh nilai sebesar 46,87% dan siklus ke-II sebesar 87,5%.

latar belakang yang dipaparkan oleh peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Quizalize sebagai Media Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surabaya”. Tentunya setiap penelitian memiliki tujuan, tujuan dari penelitian PTK ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memadukan teknologi dalam pelaksanaannya yakni menggunakan bantuan media asesmen Quizalize. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan

dapat menambah kontribusi dan sumber acuan dalam inovasi teknologi pembelajaran khususnya dalam media asesmen interaktif.

2. PEMBAHASAN

2.1 Media Asesmen

Media merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Bantuan media pembelajaran dapat membuat penyampaian materi dari guru ke peserta didik lebih efektif dan mudah dipahami. Selain itu, media akan membantu peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Penggunaan media pembelajaran saat ini sangat bervariasi karena pesatnya teknologi digital. Saat ini media pembelajaran dapat digunakan sebagai media asesmen untuk menilai keberhasilan peserta didik.

Asesmen memiliki peran penting dalam mengukur pemahaman peserta didik. Melalui asesmen guru dapat mengetahui ketercapaian materi yang telah dipahami oleh peserta didik, sehingga guru dapat melakukan rencana tindak lanjut kedepannya. Sebagai media ukur pemahaman peserta didik, asesmen harus memiliki unsur komprehensif, melibatkan semua pihak untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan yang mana hasilnya akan dijadikan dasar untuk memberikan layanan pendidikan dan menyusun suatu rancangan pembelajaran, berkelanjutan yang dilakukan dengan teratur dan terjadwal, bersifat objektif, *reliability*, dan bermakna (Maulani et al., 2024).

Asesmen membutuhkan media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar. Media yang lebih variatif dan inovatif nantinya akan membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi pada saat belajar dan juga peserta didik akan terlibat secara aktif dalam mengerjakan asesmen. Media asesmen dengan mengadopsi teknologi akan membawa warna baru dalam bidang pendidikan karena terdapat variasi soal sesuai standar pendidikan, penghematan waktu (efisien), atusiasme/ motivasi peserta didik, keterlibatan peserta didik, dan efektivitas evaluasi. Media asesmen yang memiliki unsur interaktif dan berbasis *games* dapat meningkatkan kerja sama dan interaksi antar peserta didik (Irwani et al., 2019). Penggunaan platform digital sebagai media asesmen juga memungkinkan untuk guru mengetahui perkembangan individu secara *real-time* dan dapat memberikan umpan balik secara langsung (Cornide-Reyes et al., 2020). Dengan demikian media asesmen akan berdampak pada hasil belajar karena manfaat yang ditawarkan sangat beragam, tidak hanya mengenai keakuratan penilaian hasil belajar tetapi juga menciptakan lingkungan yang terbuka, transparan, adil, responsif, dan inklusif.

2.2 Quizalize

Teknologi digital dengan adaptasi umpan balik yang cepat dapat memberikan dukungan belajar kepada peserta didik (Reinhold et al., 2024). Quizalize adalah *platform* asesmen digital berbasis *games* yang memiliki fitur umpan balik dan responsif terhadap peserta didik. Quizalize dapat membantu guru dalam memberikan ruang kelas virtual yang memiliki jenis variasi penilaian yang beragam, platform ini dapat diakses melalui alat elektronik seperti komputer, *smartphone*, laptop, dan sejenisnya (Wahyuni et al., 2022). Konsep yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja tentunya akan mempermudah dalam aksesnya. Quizalize juga menyediakan berbagai bahasa supaya memudahkan penggunaannya.

Tentunya platform digital untuk asesmen tidak hanya Quizalize, melainkan terdapat aplikasi lainnya seperti Kahoot, Quizlet, Blooket, dan Quizizz (Mare et al., 2024). Pada bagian *dashboard* guru sangat informatif karena memberikan informasi yang komprehensif yakni menampilkan tingkat penguasaan masing-masing peserta didik, kuis dapat dijadikan sebagai mode kompetisi sehingga lebih interaktif dan kolaboratif. Quizalize dapat diakses dengan mode gratis dalam mendaftar hingga menerapkan kepada 6 kelas dengan jumlah peserta didik yang tidak terbatas. Dalam pembuatan soal juga dimudahkan oleh Quizalize, pengguna dapat menggunakan soal yang sudah ada dan juga dapat membuat soal baru. Selain itu, pengguna tidak perlu menyalin soal satu per-satu dari dokumen ke platform, pengguna bisa unggah dokumen tersebut di Quizalize nanti akan diintegrasikan menjadi soal. Namun, masih banyak guru yang belum mengenal Quizalize, sehingga *platform* ini menjadi salah satu terobosan inovatif dalam dunia pendidikan.

2.3 Hasil Belajar

Proses pembelajaran yang telah dilalui peserta didik dapat dinilai ketercapaiannya dari hasil belajar yang telah dikerjakan melalui asesmen. Hasil belajar sendiri mencakup tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (ketrampilan). Ketiga ranah tersebut dikelompokkan menggunakan sistem taksonomi yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom (Magdalena et al., 2020). Penelitian ini diketahui terdapat permasalahan pada hasil belajar ranah kognitif pada peserta didik.

Perolehan hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal, faktor eksternal berasal dari lingkungan sekolah, kurikulum, metode pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, ruang kelas, dan media belajar, sedangkan faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik seperti kondisi fisik dan psikologis (Nahdania & Ain, 2024). Dalam dunia pendidikan sering dipahami bahwa keberhasilan peserta didik tidak ditentukan nilai yang

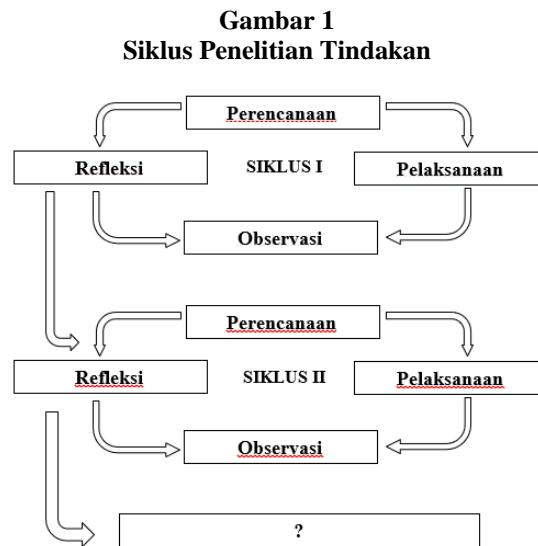
tertera pada ijazah atau raport, melainkan pengukuran keberhasilan bidang kognitif yang dilihat dari hasil belajar yang telah dicapai peserta didik. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam unit program pembelajaran (Harefa, 2023). Dapat disimpulkan hasil belajar adalah kunci keberhasilan mengajar yang tidak hanya dilihat dari nilai raport saja, melainkan dibutuhkan media asesmen yang bisa melacak cara proses berfikir peserta didik lebih dalam.

Oleh sebab itu, umpan balik dalam asesmen belajar sangat dibutuhkan untuk peserta didik agar mereka dapat menyelesaikan permasalahan dalam hasil belajarnya (Hattie & Timperley, 2007). Jenis umpan balik yang digunakan dapat beragam mulai dari umpan balik korektif yakni peserta didik diberikan secara diktomis jawaban benar dan salah, hingga jenis umpan balik penjelasan yang mana adanya informasi tambahan yang mendasari peserta didik mengalami kesulitan. Pengoptimalan media asesmen dengan teknologi membuat asesmen lebih komprehensif untuk mengevaluasi hasil belajar, mempertimbangkan akademik, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan relevan sesuai dengan zamannya.

3. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian berlokasi di SMK Negeri 1 Surabaya. Jangka waktu pengerjaan penelitian ini selama 3 bulan, yakni dari bulan Februari 2025 - April 2025, meliputi dari kegiatan perencanaan hingga akhir pembuatan artikel Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dari Penelitian adalah peserta didik kelas XI MP SMK Negeri 1 Surabaya dengan masing-masing peserta didik yang terdiri dari 3 laki-laki dan 29 perempuan dan total keseluruhan peserta didik sebanyak 32 orang. hal yang akan peneliti analisis adalah Hasil Belajar (*learning outcome*) peserta didik setelah penerapan media asesmen dengan berbantuan teknologi menggunakan Quizalize.

Metode penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas. PTK memiliki pengertian suatu peninjauan terhadap proses pembelajaran dalam bentuk sebuah tindakan, yang dirancang sengaja dimunculkan dan berlangsung secara bersamaan di dalam sebuah kelas (Arikunto et al., 2015). Pelaksanaan PTK ini terdiri dari Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdapat empat tahapan pokok, yang terdiri dari perencanaan, aksi atau tindakan, observasi dan refleksi.



Sumber: Kemmis & Mc Taggart dalam Arikunto et al. (2015)

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini yakni observasi, praktik evaluasi atau tes, dokumentasi, wawancara. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan langsung saat KBM berjalan. Teknik evaluasi/tes secara umum peneliti gunakan untuk mengetahui perkembangan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan. Teknik yang digunakan dengan menerapkan bantuan teknologi yakni menggunakan Quizalize untuk mengetahui hasil belajar. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar aktivitas penelitian tindakan kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada guru mata pelajaran.

Penelitian ini dapat dikatakan memiliki ketercapaian jika rata-rata nilai peserta didik mampu meraih KKM sebesar 75% dari banyaknya subjek penelitian. Apabila subjek penelitian kurang dari 75% yang mencapai KKM maka penelitian ini dikatakan belum tercapai. Teknik analisis yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu analisis data

kualitatif serta analisis data kuantitatif. Analisis Kualitatif digunakan meliputi pengumpulan data (*data collection*), data reduksi (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*data conclusion drawing/verification*) (Miles & Huberman, 1992). Kemudian, dalam hal analisis data kuantitatif dilakukan dalam dua hal. Pertama mengukur nilai akhir individu. Kedua, persentase jumlah peserta didik yang berhasil memiliki ketercapaian KKM.

Rumus Pertama:

$$n = b \times 5$$

Keterangan:

n = Jumlah Nilai
 b = Jumlah Soal Benar

Rumus Kedua:

$$\frac{F}{P} = A \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase peserta didik yang tuntas
 F = Peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75
 A = Banyaknya peserta didik yang mengikuti tes

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan selama pelaksanaan siklus pembelajaran I dan II disajikan dalam proyek penelitian tindakan kelas di SMKN 1 Surabaya. Tahap pra-siklus diselesaikan oleh peneliti untuk mengumpulkan data hasil pembelajaran yang akurat sebelum pelaksanaan siklus I. Adapun hasil setiap tahapan disajikan dalam pembahasan berikut.

4.1 Pra-siklus

Tindakan Pra-siklus dilaksanakan saat awal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengamati dan mengumpulkan informasi tentang pengetahuan peserta didik mengenai elemen Teknologi Perkantoran peserta didik kelas XI MP SMK Negeri 1 Surabaya. Peserta didik yang mengikuti kegiatan pra-siklus memperoleh capaian pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1
Nilai Tes Pra Siklus

Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Peserta didik	Persen
85-100	A	Sangat Baik	1	3%
75-84	B	Baik	5	17%
65-74	C	Cukup	0	0%
55-64	D	Kurang	10	33%
<54	E	Sangat Kurang	14	47%
Jumlah Peserta Didik				30
Jumlah Nilai				146
Rata-rata Nilai				54,87

(sumber: olahan data peneliti)

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, terdapat satu peserta didik yang memperoleh nilai A atau dengan keterangan (Sangat Baik), lima peserta didik memperoleh nilai B atau dengan keterangan (Baik), nol peserta didik memperoleh nilai C atau dengan keterangan (Cukup), sepuluh peserta didik memperoleh nilai D atau dengan keterangan (Kurang), dan empat belas peserta didik memperoleh nilai E atau dengan keterangan (Sangat Kurang).

Hanya 20% peserta didik yang mengalami ketercapaian mengerjakan soal, sedangkan 80% lainnya peserta didik belum mengalami ketercapaian belajar. Dengan nilai KKM 75, nilai rata-rata kelas pada pra-siklus adalah 54,87 yang masih di bawah KKM.

Paper Based Test merupakan media asesmen yang digunakan sebagai alat penilaian pada pelaksanaan pra-siklus. Hal pertama dilakukan yakni Peserta didik mengerjakan soal-soal pada buku paket, tetapi hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik merasa jenuh dan hanya mengerjakannya sebagai latihan belajar. Oleh sebab itu, peneliti akan menggunakan bantuan media teknologi Quizalize untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti kemudian menyusun bahan ajar dan sintaks pembelajaran yang digunakan dalam dua siklus.

4.2 Siklus I

Siklus I diterapkan proses pembelajaran pada materi Microsoft Word pada elemen Teknologi Perkantoran. Pada kegiatan setiap siklus terdapat guru lain sebagai observer dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pada siklus I peneliti menggunakan bantuan media Quizalize sebagai media asesmen, adapun hasilnya diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2
Nilai Tes Siklus I

Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Keterangan	Jumlah	Persentase
85-100	A	Sangat Baik	12	39%
75-84	B	Baik	5	16%
65-74	C	Cukup	10	33%
55-64	D	Kurang	2	6%
<54	E	sangat kurang	2	6%
Jumlah Peserta Didik			31	
Jumlah Nilai			2345	
Rata-rata Nilai			75,64	

(sumber: olahan data peneliti)

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, terdapat 12 peserta didik yang mendapatkan nilai A atau dengan keterangan (Sangat Baik), 5 peserta didik mendapatkan nilai B atau dengan keterangan (Baik), 10 peserta didik mendapatkan nilai C atau dengan keterangan (Cukup), 2 peserta didik mendapatkan nilai D atau dengan keterangan (Kurang), dan 2 peserta didik mendapatkan nilai E atau dengan keterangan (Sangat Kurang). Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik belum mencapai target yang ditetapkan peneliti, yaitu peserta didik mendapatkan nilai KKM 75. Dari peserta didik yang belum ketercapaian nilai KKM, sebanyak 45% peserta didik tidak tercapai, sedangkan peserta didik yang tercapai sebanyak 55%. Hal ini diakibatkan karena peserta didik kurang terpengaruh atau termotivasi akan belajar sehingga sulit memahami materi belajar yang telah diberikan. Kekurangan pada siklus I ini perlu segera diatasi pada siklus berikutnya dengan membuat modul ajar dan skenario pembelajaran yang menggunakan media Quizalize pada bahan ajar Microsoft Excel untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran interaktif.

4.3 Siklus II

Microsoft Excel merupakan pokok bahasan dari siklus II. Penjelasan tentang Microsoft Excel diberikan oleh guru. Hasil refleksi siklus I diperiksa pada siklus II, dengan menggunakan Quizalize, media tersebut sama dengan media yang dipakai pada Siklus sebelumnya. Sejalan dengan indikator penyelesaian, sejumlah penyempurnaan diterapkan untuk meningkatkan proporsi peserta didik yang mengalami tuntas belajar. Setidaknya sebesar 75% peserta didik perlu menerima nilai ≥ 75 . Adapun data yang diperoleh, yaitu:

Tabel 3
Nilai Tes Siklus II

Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Peserta didik	Persen
85-100	A	Sangat Baik	23	72%
75-84	B	Baik	7	22%
65-74	C	Cukup	1	3%
55-64	D	Kurang	1	3%
<54	E	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah Peserta Didik				32
Jumlah Nilai				2085
Rata-rata Nilai				87,65

(sumber: olahan data peneliti)

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, peserta didik yang memperoleh nilai A atau dengan keterangan (Sangat Baik) berjumlah 23 orang, peserta didik yang memperoleh nilai B atau dengan keterangan (Baik) berjumlah 7 orang, peserta didik yang memperoleh nilai C atau dengan keterangan (Cukup), peserta didik yang memperoleh nilai D atau dengan keterangan (Kurang), dan peserta didik yang memperoleh nilai E atau dengan keterangan (Sangat Kurang) berjumlah 0 orang. Berdasarkan analisis tabel di atas, nilai rata-rata siklus II adalah 87,65, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik telah meningkat di atas KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah berhasil menggunakan bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Elemen Teknologi Perkantoran dibandingkan dengan pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Selanjutnya, 94% peserta didik mengalami ketercapaian belajar, sedangkan 6% tidak tercapai. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berhasil atau komprehensif. Refleksi yang diperoleh setelah pelaksana siklus II meliputi:

- Peserta didik tidak menghadapi hambatan terkait koneksi internet di sekolah. Hal ini terjadi karena peneliti mengantisipasi temuan refleksi pada siklus I. Selain itu, lokasi kelas sekolah diubah dari daerah sinyal buruk menjadi daerah sinyal stabil pada siklus 2.
- Peserta didik lebih memahami Quizalize pada siklus 2, karena pada siklus 1 beberapa peserta didik belum mengenal Quizalize.
- Peserta didik lebih siap secara mental dalam mengerjakan quiz. Mereka terlihat tenang karena sudah diberikan materi dengan baik, kesiapan sinyal, dan lebih mengenali Quizalize.

Tabel 4
Ringkasan Tes Setiap Siklus

Indikator Keberhasilan	Prasiklus		Siklus I		siklus II	
	F	%	F	%	F	%
<75	24	80%	14	45%	2	6%
≥75	6	20%	17	55%	30	94%
Jumlah	30	100%	31	100%	32	100%
Rata-Rata Nilai	54,87		75,64		87,65	
Keberhasilan	Belum tercapai		Belum Tercapai		Tercapai	

(sumber: olahan data peneliti)

Berdasarkan keterangan tabel ringkasan tes setiap siklus dapat disimpulkan hasil belajar (*learning outcome*) peserta didik meningkat. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil nilai perolehan rata-rata siklus I, yaitu 75,64 dan kemudian meningkat menjadi 87,65, yang menunjukkan peningkatan pengetahuan sebesar 7,36%. Peningkatan ini menunjukkan bagaimana Quizalize dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Telah terbukti bahwa penggunaan teknologi untuk membuat penilaian pada akhir pembelajaran meningkatkan hasil belajar (*learning outcome*) peserta didik. Selain itu, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan mengerjakan evaluasi

selama pengamatan pembelajaran di kelas. Selain membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis, Quizalize mendorong peserta didik untuk berpikir dan menganalisis secara aktif (Marpaung et al., 2025).

5. KESIMPULAN

Penggunaan Quizalize sebagai alat asesmen untuk membuat peningkatan hasil belajar komponen teknologi perkantoran Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surabaya terbukti dapat mengalami peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Peningkatan kognitif ditunjukkan dengan hasil yang diawali pada pra-siklus dengan nilai rata-rata kelas 54,87 peserta didik yang memiliki ketercapaian hanya sebesar 20% (6 dari 30 peserta didik), kemudian meningkat pada siklus I menjadi nilai rata-rata 75,64 dan peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar sebesar 55% (17 dari 31 peserta didik). Akhir siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan sebesar 87,65 dan peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar sebesar 94% (30 dari 32 peserta didik). Melalui siklus II, proporsi peserta didik yang memiliki ketercapaian dalam belajar juga meningkat, sebanyak 94% peserta didik memiliki ketercapaian dan menunjukkan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti menyarankan bahwa kita sebagai guru harus terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, misalnya dengan memanfaatkan berbagai variasi media pembelajaran yang berbasis teknologi agar pembelajaran terkesan menyenangkan, sehingga dapat meminimalisir rasa bosan pada peserta didik. Selain itu, peneliti juga menyarankan agar sekolah bisa terus memantau dan fasilitas yang dibutuhkan guna mendukung proses pembelajaran.

ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti sesungguhnya berterima kasih terhadap semua pihak-pihak yang berkontribusi dan melakukan bantuan. Ucapan terima kasih terutama kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru Manajemen Perkantoran SMKN 1 Surabaya dan jajarannya yang telah membantu hingga akhir. Peneliti juga sesungguhnya berterima kasih kepada kelas XI MP SMKN 1 Surabaya yang telah bersedia menjadi responden penelitian. Peneliti juga menghargai dukungan dan bantuan dari setiap pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222–232. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revi). PT Bumi Aksara.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Barakawan, U., & Heriyawati, D. F. (2024). The Implementation of The Quizalize Application in Improving Academic Writing Skills of EFL Students. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 11(2), 426–434. <https://doi.org/10.30605/25409190.738>
- Cornide-Reyes, H., Riquelme, F., Monsalves, D., Noel, R., Cechinel, C., Villarroel, R., Ponce, F., & Munoz, R. (2020). A Multimodal Real-Time Feedback Platform Based on Spoken Interactions for Remote Active Learning Support. *Sensors*, 20(21), 6337. <https://doi.org/10.3390/s20216337>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mare, M. S., Henry Eryanto, & Faslah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3688–3696. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i9.1518>
- Marpaung, U. A. S., Nasution, I. S., & Saragih, M. A. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalizer terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2), 3223–3228. <https://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/7434/5309>
- Maulani, G., Septiani, S., Susilowaty, N., Rusmayani, N. G. A. L., Sukamdi, Evenddy, S. S., Lasri, Nababan, H. S., Setiadi, K., Rahayu, I., Simanungkalit, L. N., Edi, S., Sari, N., Atin, S., Thoif, M., Raju, M. J., Saptadi, N. T. S., Rosalinda, Syafriansyah, M., & Nurlely, L. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Sada Kurnia Pustaka.
- Miles, B. M., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. UIP.

- Nahdania, S., & Ain, S. Q. (2024). Menggali Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Negeri 001 Tanjung. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 195–205. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3775>
- Nasution, G. K., & Rina Hayati Maulidiah, I. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Digital Quizalize Berbasis Game Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1 SMPN 3 KISARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 149–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i2>
- Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiana, N., & Danial, D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize Dalam Pembelajaran Siswa Di MAN 2 SINJAI. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62>
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., S. L. L., Indah, N., Nurhamdiah, Hilir, A., & Sholihan. (2023). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Azis, A. A., Hamid, M. G., & Aslam, A. P. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Media Asesmen Online Berbasis Gamifikasi Bagi Kelompok Guru Komunitas Teacher Trendi. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 22–28. <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M/article/view/128>
- Reinhold, F., Leuders, T., Loibl, K., Nückles, M., Beege, M., & Boelmann, J. M. (2024). Learning Mechanisms Explaining Learning With Digital Tools in Educational Settings: a Cognitive Process Framework. *Educational Psychology Review*, 36(1), 14. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09845-6>
- Robbani, I. A., & Sumartini, T. S. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 185–192. <https://doi.org/10.31980/pme.v2i2.1420>
- Safina, W. L. (2021). *Artikel Peran Guru Dalam Pengembangan Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/cxyj7>
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 24 MALANG. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063v4i4p7>
- Singgih Adi Nugroho, Laely Rohmawati, Titin Rahayu, Tegar Faik Wiji Wicaksono, Asep Purwo Yudi Utomo, & Diyamon Prasandha. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.113>
- Utari, W., Tambunan, E. R., Arrasyid, I. C., Fauziyah, M., Nisrina, R. H., Yesika Damanik, A. M., Putri, H. E., & Sari, N. T. A. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematis Siswa. *IJOCSEE: Indonesian Journal of Community Service in Engineering & Education*, 1(2), 142–152. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/34194/16484>
- Wahyuni, N., Djonnaidy, S., Miladiyenti, F., Fitria, N., & Ramadhani, A. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Educandy sebagai Integrasi Technology-Based Learning Strategies untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas: Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, 4(1), 51–57. <https://doi.org/10.30630/jppm.v4i1.693>