

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI AKL 3 DALAM MATA PELAJARAN PERPAJAKAN MELALUI MEDIA KUIS DIGITAL**

**Kiky Handayani<sup>1</sup>, Miranti<sup>2</sup>, Meisyalerita<sup>3</sup>, Magdalena<sup>4</sup>, Nenda<sup>5</sup>, Nindi<sup>6</sup>, Indah<sup>7</sup>, Nursawiyah<sup>8</sup>**

<sup>1,3,4,5,6,7,8</sup>Universitas Riau, Indonesia

<sup>2</sup>SMKN 1 Pekanbaru, Indonesia

Corresponden E-mail; [nindynptsr@gmail.com](mailto:nindynptsr@gmail.com)

### **Abstrak**

Pendidikan berkualitas menjadi kunci dalam membentuk generasi muda yang unggul di tengah tuntutan abad ke-21. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, termasuk melalui pemanfaatan media kuis interaktif berbasis aplikasi. Namun, masih terdapat keterbatasan pemanfaatan media digital dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Perpajakan di tingkat SMK. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus untuk menguji efektivitas media kuis digital Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI AKL 3 SMK Negeri 1 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 85,20 sebelum tindakan menjadi 89,80 setelah penggunaan media kuis digital, yang mencerminkan peningkatan signifikan. Selain itu, ditemukan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, dan pemahaman konsep perpajakan. Penerapan media kuis digital juga mendorong antusiasme peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Oleh karena itu, integrasi media kuis digital dalam proses pembelajaran sangat direkomendasikan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan mendukung pembelajaran aktif yang relevan dengan era digital.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran Digital; Quizizz

### **Abstract**

*Quality education is key to shaping a superior young generation amid the demands of the 21st century. The development of digital technology provides significant opportunities to improve learning effectiveness, including through the use of interactive quiz media based on applications. However, there are still limitations in the use of digital media to improve learning outcomes, especially in taxation subjects at the vocational high school level. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method over two cycles to test the effectiveness of the digital quiz platform Quizizz on the learning outcomes of students in class XI AKL 3 at SMK Negeri 1 Pekanbaru. The research findings revealed that the average student scores improved from 85.20 before the intervention to 89.80 after the use of the digital quiz platform, reflecting a significant increase. Additionally, there was an increase in learning motivation, active engagement in the learning process, and understanding of taxation concepts. The implementation of digital quiz media also encouraged students' enthusiasm for independent and collaborative learning. Therefore, the integration of digital quiz media into the learning process is highly recommended as an innovative strategy to enhance learning outcomes and support active learning relevant to the digital era.*

**Keywords:** Digital learning media; Quizizz

### **Pendahuluan**

Pendidikan yang bermutu sangat penting untuk membina generasi muda yang berkualitas. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi sangat penting untuk memfasilitasi hasil belajar yang efektif. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendidikan, termasuk metode, media, dan hasil belajar. Media diperlukan untuk

memfasilitasi proses penyampaian materi ajar oleh pendidik kepada peserta didik. Guru membutuhkan metode pembelajaran sebagai alat untuk menyusun strategi penyampaian materi ajar. Pendidikan mencakup pengembangan potensi manusia dan pembelajaran melalui pengalaman kerja. Pendidikan dapat dilakukan oleh individu, kelompok, atau organisasi untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan persyaratan lain untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, signifikansi teknologi dalam pendidikan telah berkembang. Kemajuan teknologi telah menyebabkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan hidup. Ini termasuk pembelajaran elektronik, platform pembelajaran petualangan, dan aplikasi pendidikan. Selain itu, teknologi memfasilitasi kehadiran di sekolah bagi individu yang kurang mampu yang tinggal di daerah pedesaan atau kota kecil. Ketika menggunakan teknologi untuk tujuan pendidikan, penting untuk mempertimbangkan masalah keamanan data dan kewarganegaraan. Dalam hal ini, pendidikan biasanya membutuhkan media sebagai sarana untuk meningkatkan dan melengkapi kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran di abad 21 tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi. Pembelajaran abad 21 dapat diartikan sebagai proses adaptasi teknologi, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Hal ini sesuai dengan pandangan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, yang menyampaikan sambutan pada sesi diskusi panel III tentang Bagaimana Pandemi Covid-19 Membentuk Masa Depan Inovasi dan Teknologi. Beliau menegaskan bahwa adaptasi teknologi bagi pendidikan menjadi hal yang sangat penting di masa yang penuh tantangan ini. Tentu saja, inisiatif pembelajaran abad 21 ini bertujuan untuk menegakkan dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Akibatnya, pola pembelajaran pun berubah akibat perubahan kurikulum, teknologi, dan media. Dalam menghadapi globalisasi, peran teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang (Purwoko et al., 2020). Perkembangan dan modernisasi teknologi bagi gelombang besar yang tak terbendung, mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Secara tradisional, proses belajar mengajar masih berpusat pada metode konvensional, dengan guru sebagai sumber informasi utama dan buku sebagai media pendidikan utama. Kini, teknologi telah membuka pintu pengetahuan tanpa batas, memungkinkan siswa mengakses informasi dari berbagai sumber dengan mudah dan cepat.

Kemajuan teknologi informasi menjadikan media sebagai subjek kajian yang menarik dan menjadi fokus minat para peneliti. Media merupakan sarana yang digunakan untuk mengomunikasikan informasi. Media akan memudahkan komunikasi seseorang. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk membantu dan memfasilitasi pembelajaran siswa secara efektif. Lebih jauh, pembelajaran dirancang untuk memastikan bahwa siswa memahami materi pelajaran dan memenuhi tujuan yang ditetapkan. Citra & Rosy (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai objek atau alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan penyerapan dan retensi pengetahuan oleh siswa.

Pengembangan media pembelajaran terus berlangsung, dengan berbagai inovasi yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan kontemporer. Salah satu pilihan yang banyak digunakan untuk mendukung suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik adalah media digital. Jika dipilih dengan tepat, media digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Hasil pembelajaran menunjukkan pengetahuan, keterampilan, dan pertumbuhan pribadi yang

diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Hasil ini dinilai tidak hanya melalui nilai, tetapi juga melalui perubahan sikap dan perilaku. Pembelajaran yang efektif tidak hanya mendukung pengembangan karakter, tetapi juga keberhasilan akademis. Hasil pembelajaran juga dipengaruhi oleh kualitas pendidikan, proses pengajaran, dan interaksi sosial antara guru dan siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membantu siswa berhasil dan meningkatkan pengalaman pendidikan secara keseluruhan di sekolah (Milfin, 2024).

Minat dan motivasi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena keduanya memengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Kemajuan siswa dan kinerja akademis mereka dapat terhambat oleh kurangnya motivasi. Memanfaatkan media interaktif di kelas merupakan metode yang berhasil untuk meningkatkan motivasi. Pendidik harus mempertimbangkan keadaan siswa, materi pelajaran, sumber daya yang tersedia, dan keterampilan mengajar mereka sendiri saat memanfaatkan media pembelajaran. Untuk menjamin peningkatan pembelajaran siswa, penting bagi guru untuk mengevaluasi apakah mereka memahami materi secara menyeluruh. Karena hasil belajar digunakan sebagai standar untuk menilai seberapa efektif pengajaran, melacak hasil ini membantu dalam mencapai tujuan pendidikan secara lebih efektif (Minarta & Pamungkas, 2022).

Menurut Suprijono (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian - pengertian, sikap-sikap, apersepsi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menjalani secara afektif proses dan hasil belajar. Susanto (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik mencakup semua hal baik itu pengetahuan, keterampilan, dan sikap berkaitan dengan mata pelajaran yang didapat dari sekolah. Sehingga dapat di asumsikan bahwa hasil belajar merupakan segala kemampuan yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dari sekolah. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru guna mendapatkan data pembuktian yang berfungsi sebagai penilaian apakah tujuan pembelajaran yang dirancang sudah tercapai atau belum.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI AKL 3 dalam mata pelajaran Pajak masih belum mencapai target yang diharapkan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep Pajak Penghasilan (PPh) Orang Pribadi. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, minat dan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Hal tersebut berdampak pada nilai evaluasi yang belum maksimal dan kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media kuis digital seperti Quizizz sebagai sarana pembelajaran dan evaluasi. Quizizz menawarkan fitur permainan kuis yang menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih mudah memahami materi dan merasa termotivasi

untuk belajar lebih giat. Oleh karena itu, penerapan Quizizz dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pajak.

Guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis Quizizz untuk memasukkan teks, gambar, audio, dan video guna membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan aplikasi ini, siswa dapat belajar sesuai kecepatan mereka sendiri dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Dengan kemudahan penggunaan dan fitur-fitur inovatifnya, Quizizz berfungsi untuk meningkatkan daya ingat siswa sekaligus memungkinkan guru menilai kemajuan kelas melalui kuis interaktif. Quizizz tersedia daring melalui situs webnya atau dapat diunduh dari Play Store. Quizizz menawarkan beberapa manfaat, seperti gratis, memiliki desain yang menarik dengan fitur khusus untuk materi kalkulasi, beragam format pertanyaan, dan fungsi pekerjaan rumah. Untuk menghindari kecurangan, kuis terdiri dari pertanyaan acak dan memberikan batasan waktu per pertanyaan. Dengan menyertakan fitur pemeringkatan, siswa termotivasi untuk belajar sambil bermain. Selain itu, Quizizz berlaku untuk setiap mata pelajaran, menawarkan ulasan pertanyaan dan slide presentasi, serta mencatat hasil pembelajaran dalam format Excel. Milfin (2024) menyatakan bahwa berbagai media dalam Quizizz membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan daya ingat, dan menawarkan umpan balik yang efektif selama proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Prihantoro & Hidayat (2019) model PTK yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart banyak digunakan. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, ditentukan tindakan apa saja yang akan dilakukan selama tindakan berlangsung. Pada tahap tindakan dan pengamatan, guru memberikan instruksi sambil memperhatikan reaksi siswa. Prosedur ini menghasilkan data untuk mengevaluasi hasil belajar dan kemajuan siswa. Pada tahap refleksi, data dianalisis untuk menilai apakah tujuan telah tercapai. Pembelajaran dioptimalkan dengan menggunakan hasil penyempurnaan panduan refleksi untuk siklus berikutnya, jika diperlukan.

Subjek dalam penelitian ini adalah 35 peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 3 di SMK Negeri 1 Pekanbaru. Teknik pengambilan subjek menggunakan sampel jenuh, yaitu seluruh peserta didik dalam kelas digunakan sebagai sampel penelitian. Data yang dikumpulkan berupa nilai siklus 1 dan siklus 2 yang menggambarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya kuis berbasis digital yakni Quizizz. Nilai siklus 1 diberikan sebelum tindakan dilakukan, sedangkan siklus 2 diberikan setelah tindakan pada setiap siklus. Analisis data dilakukan dengan uji beda (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai siklus 1 dan siklus 2. Uji ini digunakan karena data berbentuk numerik dan berasal dari kelompok yang sama. Hasil analisis akan menunjukkan efektivitas penggunaan kuis berbasis digital (Quizizz) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini menggunakan dua tahapan yang terdiri siklus 1 dan siklus 2 dari hasil belajar peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 3 di SMK Negeri 1

Pekanbaru mata pelajaran pajak. Berikut adalah hasil asesmen yang dilakukan oleh guru di setiap siklus. Tabel 1 menunjukkan rangkuman dari hasil asesmen yang dilakukan oleh guru.

**Tabel 1 Hasil Belajar Mata Pelajaran Pajak**

Responden	Siklus 1	Siklus 2	Responden	Siklus 1	Siklus 2
1	86	96	19	92	86
2	82	96	20	88	89
3	82	89	21	84	85
4	80	86	22	84	96
5	88	89	23	78	86
6	80	85	24	78	92
7	88	89	25	92	96
8	88	89	26	92	92
9	92	92	27	84	89
10	92	92	28	84	96
11	92	92	29	84	89
12	78	86	30	80	85
13	92	86	31	80	86
14	84	85	32	88	89
15	80	89	33	84	92
16	88	89	34	84	92
17	92	92	35	84	96
18	78	85			

(Sumber: Olah data peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 1 hasil belajar peserta didik kelas XI AKL 3 pada mata pelajaran Pajak menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan media kuis digital. Pada Siklus 1, sebagian besar nilai peserta didik berada di kisaran 78 hingga 92, sementara pada Siklus 2 nilai meningkat menjadi 85 hingga 96. Dari 35 responden, mayoritas mengalami kenaikan nilai, seperti responden nomor 1 dari 86 menjadi 96, dan responden 24 dari 78 menjadi 92. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang mengalami sedikit penurunan, seperti responden nomor 19 dari 92 menjadi 86, secara umum peningkatan terjadi hampir merata dan konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kuis digital mampu meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik, serta menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media kuis digital merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pajak.

**Tabel 2 Paired Samples Statistics**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
Pair 1	Sebelum	85.2000	35	4.83127	.81663
	Sesudah	89.8000	35	3.74794	.63352

(Sumber: Olah data peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 2 *Paired Samples Statistics*, terdapat indikasi adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI AKL 3 dalam mata pelajaran Pajak setelah penggunaan media kuis digital. Rata-rata nilai sebelum penggunaan media kuis digital adalah 85,20 dengan simpangan

baku sebesar 4,83, sedangkan rata-rata nilai setelah perlakuan meningkat menjadi 89,80 dengan simpangan baku 3,75. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa media kuis digital memberikan dampak positif terhadap capaian belajar peserta didik. Selain itu, nilai standar error mean yang lebih kecil pada kondisi sesudah (0,63) dibandingkan dengan sebelum (0,82) menunjukkan bahwa rata-rata sesudah diestimasi dengan tingkat presisi yang lebih tinggi. Secara keseluruhan, data ini mengisyaratkan bahwa media kuis digital berpotensi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

**Tabel 3 Paired Samples Correlations**

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Sesudah	35	.313	.068

(Sumber: Olah data peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Paired Samples Correlations*, diketahui bahwa terdapat korelasi sebesar 0,313 antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media kuis digital pada peserta didik kelas XI AKL 3 dalam mata pelajaran Pajak. Korelasi ini termasuk dalam kategori rendah dan memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,068. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara nilai sebelum dan sesudah tidak signifikan secara statistik. Artinya, meskipun terdapat peningkatan nilai rata-rata setelah penggunaan media kuis digital, perubahan tersebut tidak menunjukkan adanya keterkaitan yang cukup kuat antara skor awal dan skor akhir peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar setelah intervensi mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar hasil sebelumnya, seperti peningkatan motivasi, minat belajar, atau efektivitas media kuis digital itu sendiri.

**Tabel 4 Paired Samples Test**

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean		Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-4.6000	5.10594	-6.35395	-2.84605	-5.330	34	.000

(Sumber: Olah data peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples t-Test* yang ditampilkan dalam tabel, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media kuis digital pada peserta didik kelas XI AKL 3 dalam mata pelajaran Pajak. Nilai rata-rata selisih (Mean Difference) antara sebelum dan sesudah adalah -4,60, yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 4,60 poin setelah perlakuan diberikan. Nilai t sebesar -5,330 dengan derajat kebebasan (df) 34, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah penggunaan media kuis digital adalah signifikan, bukan disebabkan oleh kebetulan atau variasi acak. Rentang *confidence interval* sebesar 95% berada pada kisaran -6,35 hingga -2,85, yang seluruhnya negatif, memperkuat bahwa terdapat penurunan selisih nilai (yang berarti peningkatan skor sesudah) secara konsisten. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis digital secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pajak. Hasil ini mendukung efektivitas media kuis digital sebagai salah satu strategi pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi dan meningkatkan capaian akademik peserta didik.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan *paired samples t-test*, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media kuis digital dalam pembelajaran mata pelajaran Pajak pada peserta didik kelas XI AKL 3. Rata-rata nilai sebelum perlakuan adalah 85,20 dengan standar deviasi 4,83, sedangkan rata-rata nilai sesudah meningkat menjadi 89,80 dengan standar deviasi 3,75. Selisih rata-rata sebesar 4,60 ini didukung oleh hasil uji *t* sebesar -5,330 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bersifat signifikan secara statistik dan bukan semata-mata karena kebetulan.

Hasil korelasi antara nilai sebelum dan sesudah menunjukkan angka sebesar 0,313 dengan nilai signifikansi 0,068. Korelasi ini termasuk dalam kategori rendah dan tidak signifikan, yang mengindikasikan bahwa peningkatan nilai bukan semata-mata karena kecenderungan individu mempertahankan nilai sebelumnya, melainkan lebih disebabkan oleh pengaruh intervensi pembelajaran, yakni penggunaan media kuis digital. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kuis digital mampu menciptakan pengalaman belajar baru yang berbeda dari sebelumnya dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Milfin (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Dalam penelitiannya, siswa yang menggunakan media *Quizizz* menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 73,59 menjadi 80,50 setelah perlakuan. Penelitian ini membuktikan bahwa media berbasis kuis digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama ketika siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dan kompetitif melalui perangkat yang familiar, seperti *smartphone*.

Lebih lanjut, hasil ini juga diperkuat oleh studi Zuroida et al. (2024) yang mengembangkan bahan ajar berbasis *Genially* dalam pembelajaran Pajak. Mereka menemukan bahwa implementasi media interaktif berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa hingga 30%, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan elemen visual, audio, dan simulasi berbasis kasus nyata. Media seperti *Genially* dan *Quizizz* dirancang mengikuti prinsip *Multimedia Learning Theory* oleh Mayer, yang menekankan pentingnya menggabungkan elemen visual dan audio untuk memfasilitasi pemahaman materi yang kompleks. Dalam konteks ini, media kuis digital memiliki potensi besar untuk membantu peserta didik memahami konsep pajak yang selama ini cenderung dianggap rumit dan membosankan.

Penggunaan media kuis digital juga mendukung prinsip-prinsip dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berbasis proyek, dan menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Melalui kuis digital, peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga dapat bersaing secara sehat, merefleksikan pemahamannya melalui pertanyaan-pertanyaan

interaktif, dan belajar dari kesalahan secara langsung. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar peserta didik secara real time, yang memungkinkan tindak lanjut pembelajaran lebih cepat dan tepat sasaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kuis digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pajak. Hasil statistik dan dukungan dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa media ini bukan hanya alternatif yang menyenangkan, tetapi juga relevan secara pedagogis dan teknologi. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya integrasi media pembelajaran berbasis digital secara lebih luas di kelas, khususnya pada materi-materi yang bersifat teoritis dan kompleks seperti perpajakan. Penggunaan media kuis digital dapat menjadi strategi pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis digital dalam pembelajaran mata pelajaran Pajak pada peserta didik kelas XI AKL 3 SMK Negeri 1 Pekanbaru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata nilai dari 85,20 pada siklus pertama menjadi 89,80 pada siklus kedua dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menandakan peningkatan tersebut bukanlah kebetulan semata. Korelasi antara nilai sebelum dan sesudah intervensi yang rendah dan tidak signifikan juga mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar lebih banyak dipengaruhi oleh penggunaan media kuis digital daripada nilai awal peserta didik. Media kuis digital terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sehubungan dengan temuan tersebut, disarankan bagi guru dan tenaga pendidik untuk mengintegrasikan media kuis digital secara rutin dalam pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat teoritis dan kompleks seperti pajak, guna meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Sekolah juga perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat dan jaringan internet yang memadai agar media kuis digital dapat dimanfaatkan secara optimal di semua kelas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media kuis digital pada mata pelajaran lain serta mengeksplorasi kombinasi metode pembelajaran untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai peningkatan hasil belajar dan keterampilan abad ke-21. Terakhir, pengembang media pembelajaran diharapkan terus mengembangkan konten kuis digital yang menarik, relevan, dan interaktif sesuai dengan kebutuhan kurikulum agar dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik secara maksimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Milfin, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 146–151. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.350>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. [https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama\\_islam/index](https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index)

Purwoko, R. Y., Nugraheni, P., & Nadhilah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan E - Modul Berbasis Etnomatematika Produk Budaya Jawa Tengah. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–8. <http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/mercumatika/article/view/1165/800>

Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.

Zuroida, M., Kurnia, A. D., Ikhsaniyah, S. N., Arif, A., & Hakim, L. (2024). Genially Sebagai Alternatif Belajar Pajak Jadi Seru: Pengembangan Bahan Ajar Pajak Penghasilan Pasal 21. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 12(2), 1027404. [http://www.academia.edu/download/34309698/MTQ\\_Aceh\\_Lebah\\_Madu\\_Inspirasi\\_Hidup\\_Beriman\\_dalam\\_Pendekatan\\_Ilmu\\_Pengetahuan.pdf](http://www.academia.edu/download/34309698/MTQ_Aceh_Lebah_Madu_Inspirasi_Hidup_Beriman_dalam_Pendekatan_Ilmu_Pengetahuan.pdf)