

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN
PLATFORM GIMKIT, KAHOOT, DAN QUIZIZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA
DIDIK KELAS X SMAN 37 JAKARTA**

Studi Kuasi-Eksperimen di SMA Negeri 37 Jakarta



Gian Fadlan

1402622027

Skripsi yang ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

ABSTRAK

Gian Fadlan. 1402622027. Pengaruh Penggunaan Media Kuis Interaktif Berbasis Gamifikasi dengan Platform Gimkit, Kahoot, dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X SMAN 37 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. 2026

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh media kuis interaktif gamifikasi (Gimkit, Kahoot!, Quizizz) sebagai variasi asesmen formatif terhadap hasil belajar kognitif dan afektif (minat belajar) Geografi peserta didik kelas X SMAN 37 Jakarta pada materi Lapisan Atmosfer. Metode kuantitatif deskriptif (*quasi-experiment*) digunakan dengan sampel tiga kelas eksperimen melalui *purposive sampling*. Data kognitif diukur menggunakan tes pilihan ganda (*pre-test* dan *post-test*). Ranah afektif diukur menggunakan angket minat belajar berbasis model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata *post-test* kognitif: kelas Kahoot (81,02), Gimkit (76,84), dan Quizizz (74,98). Pada ranah afektif, persentase minat belajar mencapai kategori sangat tinggi yang dipimpin oleh Gimkit (88,95%), diikuti Quizizz (88,60%), dan Kahoot (83,75%). Pembahasan temuan menunjukkan bahwa fitur batasan waktu pada Kahoot memacu ketangkasan kognitif, namun rentan memicu kecemasan afektif pada sebagian siswa. Sementara itu, sistem ekonomi virtual pada Gimkit memompa antusiasme maksimal meski rentan mendistraksi fokus kognitif, dan lingkungan *student-paced* pada Quizizz unggul menjaga kenyamanan psikologis walau ketiadaan elemen kompetitif menjadikannya relatif lebih rendah secara capaian kognitif. Kesimpulannya, ketiga platform memberikan pengaruh positif dengan implikasi karakteristik fungsional yang spesifik pada kondisi sampel peserta didik di SMAN 37 Jakarta.

Kata Kunci: Gamifikasi, Kahoot, Gimkit, Quizizz, Hasil Belajar Kognitif, Minat Belajar.

ABSTRACT

Gian Fadlan. 1402622027. The Effect of Using Gamification-Based Interactive Quiz Media with Gimkit, Kahoot, and Quizizz Platforms on the Geography Learning Outcomes of Tenth-Grade Students at SMAN 37 Jakarta. Undergraduate Thesis. Jakarta: Geography Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta. 2026

This study aims to describe the effect of gamification-based interactive quiz media (Gimkit, Kahoot!, Quizizz) as a variation of formative assessment on the cognitive and affective (learning interest) Geography learning outcomes of tenth-grade students at SMAN 37 Jakarta on the Atmosphere material. A descriptive quantitative method (quasi-experiment) was used with a sample of three experimental classes selected through purposive sampling. Cognitive data were measured using multiple-choice tests (pre-test and post-test). The affective domain was measured using a learning interest questionnaire based on the ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) motivation model. Data analysis was conducted using descriptive statistics. The results showed an increase in the cognitive post-test average: the Kahoot class (81.02), Gimkit (76.84), and Quizizz (74.98). In the affective domain, the percentage of learning interest reached a very high category, led by Gimkit (88.95%), followed by Quizizz (88.60%), and Kahoot (83.75%). A discussion of the findings indicates that the time limit feature in Kahoot stimulates cognitive agility but is prone to triggering affective anxiety in some students. Meanwhile, the virtual economy system in Gimkit boosts maximum enthusiasm although it is prone to distracting cognitive focus, and the student-paced environment in Quizizz excels in maintaining psychological comfort even though the lack of competitive elements makes it relatively lower in cognitive achievement. In conclusion, the three platforms provide a positive effect with specific functional characteristic implications on the condition of the student sample at SMAN 37 Jakarta.

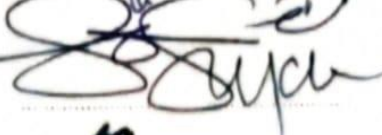
Keywords: Gamification, Kahoot, Gimkit, Quizizz, Cognitive Learning Outcomes, Learning Interest.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta

Firdaus Walidi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	<u>Sony Nugratama, S.Pd, M.Si</u> NIP. 198510022023211014 Ketua		27/7'2026
2	<u>Prof. Dr. H.M. Ahman Sya, M.Pd., M.Sc.</u> NIP. 195806121983031004 Penguji Ahli I		27/7/26
3	<u>Dr. Ode Sofyan Hardi, M.Si., M.Pd</u> NIP. 197711262008011004 Penguji Ahli II		
4	<u>Dr. Samadi, S.Pd., M.Si</u> NIP. 197207102003121002 Pembimbing I		31/7/26
5	<u>Dr. Aris Munandar, S.Pd., M.Si</u> NIP. 197708022005011003 Pembimbing II		27/7/26

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gian Fadlan
NIM : 1402622027
Program Studi : Pendidikan Geografi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya Tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana akademik, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun Universitas lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Tidak ada unsur plagiat dari karya orang lain dan semua kutipan dilakukan dengan mematuhi etika keilmuan yang berlaku.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 24 Februari 2026
Yang Menandatangani


Gian Fadlan
NIM 1402622027



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gian Fadlan
NIM : 1402622027
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Pendidikan Geografi
Alamat Surel : gianfadlan204@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:



Skripsi



Tesis



Disertasi



Lain-Lain (.....)

yang berjudul: **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS INTERAKTIF
BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN PLATFORM GIMKIT, KAHOOT, DAN
QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS
X SMAN 37 JAKARTA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2025

Gian Fadlan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kuis Interaktif Berbasis Gamifikasi dengan Platform Gimkit, Kahoot, dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X SMAN 37 Jakarta” dapat diselesaikan. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Samadi, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I, serta Bapak Dr. Aris Munandar, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bimbingan, masukan, dukungan, dan waktu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik peneliti juga mendapat bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta
2. Bapak Prof. Dr. Cahyadi Setiawan, S.Si., M.Si Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi
3. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Jakarta yang selama ini selalu memberikan ilmu dan arahan.
4. Seluruh guru, staff dan peserta didik di SMAN 37 Jakarta Khususnya kepada Ibu Syelfvi Diana, S.Pd dan Ibu Koirun Annisa, S.Pd yang telah mendampingi dan membimbing saya selama kegiatan penelitian.
5. Seluruh keluarga tercinta, orang tua saya, Ayah, Ibu, adik, dan kakak yang selalu memberi doa, semangat dan dukungan dalam bentuk moral dan moril.
6. Teman-teman Pendidikan Geografi angkatan 2022 yang sudah seperti keluarga saya sendiri

Penelitian ini masih banyak kekurangan maka dari itu sangat besar harapan peneliti adanya masukan dan saran dari pembaca demi perbaikan pada skripsi ini, dan memberikan manfaat yang positif bagi siapa saja yang membacanya

Jakarta, 24 Februari 2026



Gian Fadlan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	II
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Pembatasan Masalah.....	2
D. Perumusan Masalah.....	3
E. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teoritis.....	3
2. Manfaat Praktis	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Deskripsi Teori	5
1. Hasil Belajar	5
2. Media Kuis Interatif Berbasis Berbagai Platform.....	12
3. Lapisan Atmosfer.....	23
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Tujuan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Metode dan Desain Penelitian	30
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
E. Instrument Penelitian	32
1. Instrumen untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik (Afektif)	32
2. Instrumen untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)	33
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	34

1. Instrumen Angket Hasil Belajar Peserta Didik (Afektif).....	34
2 Instrumen <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> (kognitif)	34
G. Prosedur Penelitian	35
1. Tahap Persiapan	35
2. Tahap Pelaksanaan.....	35
3. Tahap Analisis Data.....	36
H. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Objek Penelitian	38
1. Profil SMAN 37 Jakarta	38
2. Guru dan Tenaga Kependidikan	39
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	39
1. Hasil Validasi Materi oleh Ahli	39
2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	40
3. Data Hasil <i>Pre-Test</i> (Tes Awal).....	41
4. Data Hasil <i>Post-Test</i> (Tes Akhir).....	43
5. Data Hasil Angket Minat Belajar.....	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	46
1. Ranah Kognitif (Hasil Belajar).....	46
2. Ranah Afektif (Minat Belajar).....	47
3. Implikasi Karakteristik Platform	48
D. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Simpulan.....	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	57