



Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI TKR Pada Mata Pelajaran Perawatan Berkala Kendaraan Ringan

The Effect of Using Quizizz on the Learning Interest of Class XI TKR Students in Light Vehicle Periodic Maintenance Subject

Veru Maisa Dinata^{1*}, Hendra Dani Saputra¹, Wagino¹, Iffarial Nanda¹, Agus Baharudin¹, M. Sadly Firmansyah²

Abstrak

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui platform interaktif seperti *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pada kelas XI TKR SMKN 8 Tebo, pembelajaran PBKR masih menerapkan metode konvensional, Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak pemanfaatan *Quizizz* terhadap ketertarikan dan pencapaian akademik siswa. Penelitian ini melibatkan 58 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok percobaan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Data dikumpulkan melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, serta kuesioner yang mengukur minat belajar. Hasil uji t menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada *pre-test* ($t = 1.122$; $p = 0.267$), namun terdapat perbedaan signifikan pada *post-test* ($t = 11.84$; $p < 0.05$), di mana kelompok percobaan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Penggunaan *Quizizz* terbukti efektif dalam membantu memperbaiki pencapaian belajar dan minat siswa.

Kata Kunci

Quizizz, Minat Belajar, *Pre-Test* dan *Post-Test*

Abstract

The use of information and communication technology through interactive platforms such as Quizizz is expected to improve the quality of learning. However, in the XI TKR class at SMKN 8 Tebo, the PBKR learning still applies conventional methods. This study aims to investigate the impact of using Quizizz on student engagement and academic achievement. The study involved 58 students, divided into two groups: the experimental group and the control group. Data were collected through pre-test and post-test assessments, as well as a questionnaire measuring learning interest. The t-test results showed no significant difference in the pre-test ($t = 1.122$; $p = 0.267$), but a significant difference in the post-test ($t = 11.84$; $p < 0.05$), with the experimental group showing a significant improvement. The use of Quizizz proved effective in enhancing student learning achievement and interest.

Keywords

Quizizz, Learning Interest, *Pre-Test* and *Post-Test*

¹Departemen Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang Sumatera Barat, Indonesia

²Pendidikan Teknologi Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang Sumatera Barat, Indonesia

* verumaisadinata@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membawa dampak besar terhadap berbagai metode pembelajaran. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah *Quizizz*, sebuah platform pembelajaran interaktif yang mengadopsi gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar [1], [2]. Dalam konteks pembelajaran otomotif, media ini dianggap sesuai karena dapat membuat suasana belajar yang lebih menarik serta membantu memperdalam pemahaman siswa mengenai konsep-konsep teknis, seperti Perawatan Berkala Kendaraan Ringan (PBKR) [3], [4]. Namun, di SMK Negeri 8 Tebo, pembelajaran pada mata pelajaran PBKR masih banyak menggunakan metode ceramah konvensional yang cenderung monoton. Akibatnya, banyak siswa yang menunjukkan minat belajar rendah, yang juga berdampak pada hasil belajar mereka [5]. Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti video dan simulasi, dapat memberikan peningkatan yang signifikan antusiasme dan Hasil belajar yang diperoleh siswa di semua bidang studi, bagian dari bidang teknik dan otomotif [6], [7].

Dalam konteks pendidikan, ketertarikan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Salah satu faktor dalam diri siswa yang signifikan adalah persepsi siswa terhadap materi pembelajaran, yang berperan penting dalam membentuk minat belajar mereka. Siswa yang memandang materi secara positif cenderung memiliki tingkat pengetahuan yang lebih mendalam, yang pada akhirnya dapat mendorong peningkatan minat mereka terhadap materi tersebut [8]. Selain itu, faktor dari luar juga memiliki peran krusial dalam memengaruhi minat belajar siswa, seperti peran guru dan dukungan keluarga. Komponen kunci dalam pendidikan, dan pengaruh mereka dalam proses pembelajaran sangat besar terhadap minat belajar siswa [9]. Selain itu, partisipasi orang tua dalam aktivitas belajar anak juga memiliki dampak yang signifikan terhadap minat mereka untuk belajar berfungsi sebagai dorongan motivasi, sehingga anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan berusaha meraih prestasi akademik yang baik [10], [11].

Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *Quizizz*, dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan media dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat memicu munculnya minat dan motivasi baru, merangsang kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi siswa [12]. Media pembelajaran juga memfasilitasi siswa dalam memperdalam pemahaman, menyajikan informasi secara menarik, dan mempermudah pemahaman serta akses informasi. Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi, serta dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan perhatian siswa [13]. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar serta memperbaiki interaksi guru dan siswa [14], [15]. Penelitian bertujuan untuk menguji apakah pemanfaatan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran Perawatan Berkala Kendaraan Ringan. Minat belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan indikator kognitif, afektif, dan psikomotor, yang berlandaskan pada teori motivasi diri, teori penentuan diri (*self-determination theory*) [16].

Konsep ini menjelaskan bahwa minat intrinsik muncul ketika individu merasa kompeten, otonom, dan terhubung secara sosial dalam suatu aktivitas. Oleh karena itu, indikator kognitif (seperti mencari informasi tambahan) mencerminkan kebutuhan akan kompetensi, indikator afektif (seperti merasa senang) mencerminkan kebutuhan akan otonomi, dan indikator psikomotor (seperti aktif berpartisipasi) mencerminkan kebutuhan akan relasi. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya menitikberatkan terhadap hasil belajar, namun juga pada aspek lainnya bagaimana penggunaan *Quizizz* dapat mempengaruhi keterlibatan dan motivasi siswa dalam aktivitas pembelajaran .

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak pemanfaatan *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) pada mata pelajaran PBKR di SMK Negeri 8 Tebo. Sebagai platform yang memadukan elemen kompetisi dan interaksi, *Quizizz* diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menggantikan metode ceramah yang kurang menarik. Oleh karena itu, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai hasil belajar yang maksimal oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Pre-test Post-test Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen) dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol). Kedua kelompok diberikan *pre-test* dan *post-test* sebelum dan setelah perlakuan untuk mengukur perubahan dalam minat belajar siswa. Penelitian eksperimen kuantitatif ini melibatkan 58 siswa kelas XI TKR SMKN 8 Tebo sebagai populasi dan sampel (total sampling). Siswa dibuat menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen (yang menggunakan *Quizizz*) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran tradisional). Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket minat pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang diuji validitasnya melalui validitas isi dan konstruk, serta reliabilitasnya dengan menggunakan uji *Cronbach's Alpha*.

Metode analisis data yang diterapkan mencakup analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk berfungsi untuk menggambarkan rata-rata serta distribusi data terkait minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan indikator rata-rata dan standar deviasi. Hasil angket kemudian dikategorikan dalam beberapa tingkat berdasarkan persentase skor, seperti sangat memuaskan, memuaskan, cukup, kurang, dan sangat kurang. Analisis inferensial dilakukan untuk menguji perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan menggunakan uji *t paired sample* untuk data yang terdistribusi normal atau uji Mann-Whitney untuk data yang tidak memenuhi asumsi normalitas. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Perawatan Berkala Kendaraan Ringan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang ditemukan saat penelitian, disajikan pada Tabel 1. Tabel 2. Tabel 3 dan Tabel 4..

Tabel 1. Hasil Analisis Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Pada Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kategori	Frekuensi	Persentase
Hasil Belajar Sebelum Kelas Eksperimen	Baik	21	72.4
	Cukup	8	27.6
Hasil Belajar Setelah Kelas Eksperimen	Baik	8	27.6
	Sangat Baik	21	72.4
Hasil Belajar Sebelum Kelas Kontrol	Baik	20	69.0
	Cukup	9	31.0
Hasil Belajar Setelah Kelas Kontrol	Baik	23	79.3

Data	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat Belajar Kelas Eksperimen	Cukup	6	20.7
	Baik	10	34.5
	Sangat Baik	19	65.5
Minat Belajar Kelas Kontrol	Cukup	25	86.2
	Kurang	4	13.8
Jumlah		58	100.0

Sebelum penerapan media pembelajaran *Quizizz* menunjukkan bahwa pencapaian belajar siswa di kelas eksperimen menunjukkan kemajuan bahwa 21 siswa (72,4%) memiliki hasil belajar yang baik, sementara 8 siswa (27,6%) berada dalam kategori cukup. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen telah memiliki pemahaman yang memadai sebelum intervensi dilakukan. Setelah penerapan *Quizizz*, pencapaian akademik siswa di kelas eksperimen menunjukkan perubahan yang signifikan. Hanya 8 siswa (27,6%) yang masih berada dalam kategori baik, sementara 21 siswa (72,4%) kini termasuk dalam kategori sangat memuaskan. Peningkatan hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa dengan signifikan.

Sebelum intervensi, pencapaian akademik siswa di kelas kontrol memperlihatkan bahwa 20 siswa (69,0%) memperoleh pencapaian belajar yang memuaskan, sementara 9 siswa (31,0%) berada dalam kategori cukup. Meskipun mayoritas siswa di kelas kontrol juga menunjukkan hasil yang baik, meskipun persentasenya agak lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen sebelum penerapan media pembelajaran. Setelah penerapan metode pembelajaran konvensional, hasil belajar siswa di kelas kontrol memperlihatkan bahwa 23 siswa (79,3%) masuk kategori baik, sementara 6 siswa (20,7%) berada pada kategori cukup. Meskipun ada peningkatan dalam hasil belajar, perubahan ini tidak sebesar perubahan yang terjadi di kelas eksperimen setelah penggunaan *Quizizz*.

Dalam hal minat belajar, 10 siswa (34,5%) di kelas eksperimen menunjukkan minat yang baik, sementara 19 siswa (65,5%) termasuk dalam kategori sangat memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan. Dalam kelas kontrol, 25 siswa (86,2%) menunjukkan minat belajar yang cukup, sementara 4 siswa (13,8%) berada dalam kategori kurang. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan minat yang cukup, tidak ada siswa di kelas kontrol yang berada dalam kelompok baik atau sangat baik, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	30	53.00	77.00	65.7667	6.87666
<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	30	73.00	97.00	85.2333	6.23496
<i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	30	53.00	73.00	63.9000	5.14848
<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	30	50.00	80.00	65.4667	6.25732
Minat Belajar Kelas Kontrol	30	33.00	90.00	72.6667	12.94373
Minat Belajar Kelas Eksperimen	30	109.00	132.00	124.1667	7.40495

Sesuai dengan Tabel 2. diketahui rata-rata nilai pre-test di kelas eksperimen adalah 65,77 dengan kisaran nilai antara 53,00 hingga 77,00. Standar deviasi sebesar 6,88 menunjukkan adanya variasi moderat dalam hasil pre-test siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa di kelas eksperimen sudah terbilang memadai sebelum penggunaan media

pembelajaran *Quizizz*. Setelah penerapan *Quizizz*, rata-rata nilai *post-test* di kelas eksperimen meningkat menjadi 85,23, dengan rentang nilai antara 73,00 hingga 97,00. Standar deviasi yang lebih rendah, yakni 6,23, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih konsisten setelah menggunakan media interaktif ini. Peningkatan rata-rata sebesar 19,46 poin dari *pre-test* ke *post-test* menandakan efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Nilai rata-rata *pre-test* pada kelompok kontrol adalah 63,90, rentang nilai antara 53,00 hingga 73,00. Standar deviasi sebesar 5,15 menunjukkan bahwa hasil *pre-test* siswa di kelas kontrol relatif stabil. Nilai ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa di kelas kontrol sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen sebelum intervensi dilakukan. Rata-rata nilai *post-test* pada kelas kontrol hanya menunjukkan adanya peningkatan yang terbatas menjadi 65,47, dengan kisaran nilai antara 50,00 hingga 80,00. Standar deviasi sebesar 6,26 menunjukkan adanya variasi dalam hasil belajar siswa. Peningkatan yang terbatas ini mengindikasikan bahwa pembelajaran tradisional diterapkan di kelas kontrol kurang memberikan dampak signifikan terhadap perbaikan pencapaian belajar siswa di kelas Kontrol.

Level minat rata-rata pencapaian tingkat minat belajar di kelas kontrol adalah 72,67, dengan rentang nilai antara 33,00 hingga 90,00. Standar deviasi sebesar 12,94 mengindikasikan adanya variasi yang cukup signifikan dalam minat belajar siswa. Meskipun rata-rata menunjukkan minat yang relatif baik, tingginya variasi ini mengindikasikan bahwa tingkat minat siswa terhadap pembelajaran tidak merata. Rata-rata tingkat minat belajar siswa di kelas eksperimen adalah 124,17, dengan rentang nilai antara 109,00 hingga 132,00. Standar deviasi sebesar 7,40 menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelas eksperimen cenderung stabil dan tinggi. Peningkatan signifikan dalam minat belajar ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test Kelas Eksperimen	.921	30	.029
Post-Test Kelas Eksperimen	.972	30	.600
Pre-Test Kelas Kontrol	.957	30	.264
Post-Test Kelas Kontrol	.977	30	.751
Minat Belajar Kelas Kontrol	.897	30	.007
Minat Belajar Kelas Eksperimen	.840	30	.000

Berdasarkan data pada Tabel 3. hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan signifikan dalam distribusi data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen, dimana *pre-test* memiliki $p = 0,029$ ($p < 0,05$), sedangkan *post-test* menunjukkan distribusi normal dengan $p = 0,600$ ($p > 0,05$). Di kelas kontrol, baik *pre-test* maupun *post-test* memperlihatkan distribusi normal dengan $p > 0,05$. Oleh karena itu, karena data hasil belajar terdistribusi normal, analisis uji t sampel independen dapat diterapkan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok, untuk mengevaluasi apakah penggunaan *Quizizz* memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian akademik siswa, sementara itu, data minat belajar menunjukkan distribusi tidak normal dengan $p < 0,05$ pada kedua kelompok, sehingga analisis korelasi menggunakan uji Spearman dilakukan untuk mengukur hubungan antara penggunaan *Quizizz* dan peningkatan minat belajar siswa, memberikan wawasan mengenai dampak media pembelajaran ini terhadap dorongan atau semangat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Data	Min-Max	Mean \pm Std Deviation	T	Sig	R	Sig.
Pre-Test Kelas Eksperimen	53-77	65.77 \pm 6.88	1.122	0.267	0,722	0,000 < 0,05
Pre-Test Kelas Kontrol	53-73	63.90 \pm 5.15				
Post-Test Kelas Eksperimen	73-97	85.23 \pm 6.23	11.84	0.000		
Post-Test Kelas Kontrol	50-80	65.47 \pm 6.26				

Hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam distribusi data *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen *pre-test* memiliki $p = 0,029$ ($p < 0,05$), sementara *post-test* menunjukkan distribusi normal dengan $p = 0,600$ ($p > 0,05$). Di Kelompok kontrol, baik pada *pre-test* maupun *post-test*, menunjukkan distribusi normal dengan $p > 0,05$. Oleh karena itu, dengan data hasil belajar yang terdistribusi normal, uji t sampel independen digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok, untuk menilai apakah penggunaan *Quizizz* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil akademik siswa. Sementara itu, data minat belajar menunjukkan distribusi yang tidak beraturan dengan $p < 0,05$ pada kedua kelompok, sehingga analisis korelasi dilakukan menggunakan uji Spearman untuk mengevaluasi hubungan antara penggunaan *Quizizz* dan peningkatan minat belajar siswa, memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan media pembelajaran ini terhadap motivasi serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil uji Spearman's rho menunjukkan hubungan positif yang kuat dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan minat belajar siswa di kelas eksperimen, dengan koefisien korelasi sebesar 0,722 dan nilai p sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin efektif penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran, semakin tinggi minat proses pembelajaran siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* memberikan dampak yang signifikan dan menyeluruh terhadap proses pembelajaran. Tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar yang terlihat melalui peningkatan nilai ujian atau tes, *Quizizz* juga berperan penting dalam memperkuat keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa. Penggunaan *Quizizz* menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang membuat siswa lebih bersemangat untuk ikut serta secara aktif mengeksplorasi materi, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Pembahasan

Studi ini mengindikasikan pemanfaatan alat bantu pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* dengan signifikan dapat mempengaruhi secara positif, yang sesuai dengan teori motivasi diri (*self-determination theory*), yang menjelaskan bahwa minat intrinsik siswa dapat berkembang ketika mereka merasa kompeten, memiliki otonomi, dan terhubung secara sosial dalam proses belajar. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk merasa lebih kompeten dengan memberikan umpan balik langsung mengenai kemajuan mereka, sementara sifat interaktif dan permainan dari platform ini memberikan rasa otonomi dan keterlibatan yang lebih besar [13]. Pemanfaatan media pembelajaran seperti *Quizizz* juga dapat memperbaiki persepsi siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama ketika mereka menganggap materi tersebut relevan dan menarik [14]. Media interaktif adalah alat pembelajaran yang mampu memotivasi partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, serta memungkinkan pengelolaan pesan dan respons, sehingga menciptakan pertukaran aktif antara siswa dan media tersebut. [15]. Aplikasi multimedia berbasis TIK sering digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran [16]. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* secara efektif meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Selain itu, unsur-unsur yang mempengaruhi minat belajar dapat dilihat dengan jelas dalam penelitian ini, baik dari faktor internal maupun eksternal. Persepsi positif siswa terhadap materi dan metode yang diterapkan, seperti yang terlihat pada penggunaan *Quizizz*, berperan penting dalam meningkatkan minat belajar. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan guru dalam penerapan teknologi pembelajaran interaktif juga memiliki pengaruh besar. Guru yang secara aktif mengintegrasikan *Quizizz* dalam pembelajaran, hal ini dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan memberi dampak positif, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi serta minat siswa. Penelitian-penelitian sebelumnya juga mendukung temuan serupa, di mana penggunaan *Quizizz* terbukti dapat memperbaiki minat belajar serta pencapaian akademik siswa sebagai contoh, beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* di kelas dapat memperbaiki minat dan pencapaian belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. dan pelajaran teknik seperti chassis kendaraan ringan. [17], [18].

Penelitian ini semakin memperkuat bukti bahwa teknologi pembelajaran interaktif, terutama platform seperti *Quizizz*, memberikan efek positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran [19], [20]. Hasil-hasil ini menegaskan bahwa teknologi pendidikan dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Karena itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran perlu didorong, terutama untuk meningkatkan kualitas pengajaran di berbagai bidang, termasuk yang bersifat teknis seperti Perawatan Berkala Kendaraan Ringan.

Penelitian lain mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dapat secara signifikan memperbaiki minat belajar siswa. Dalam studi tersebut, 76,32% siswa menganggap *Quizizz* sangat menarik, dan 86,84% merasa bahwa media ini mendukung adanya kompetisi yang adil di antara mereka. Ini menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya memperbaiki minat belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa. Dengan demikian, penerapan *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar [21].

Penelitian lain menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis mengungkapkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 58,19 sebelum menggunakan *Quizizz* menjadi 66,05 setelah penerapan media tersebut. Penelitian ini menegaskan bahwa format gamifikasi yang disediakan oleh *Quizizz* dapat memotivasi siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan minat mereka untuk belajar [22].

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran fisika juga berkontribusi pada peningkatan ketertarikan dan pencapaian akademik siswa. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan *Quizizz* menunjukkan tingkat minat yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan *Quizizz*, dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efisien, yang pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik siswa [23].

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* secara signifikan dapat meningkatkan minat serta pencapaian belajar siswa. Banyak siswa yang mencapai kategori "Sangat Baik" setelah menggunakan *Quizizz*. Terdapat peningkatan signifikan terhadap skor *post-test* di kelas eksperimen jika dibanding kelas kontrol. Penggunaan *Quizizz* memiliki hubungan kuat dengan peningkatan minat belajar, yang memperlihatkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Secara keseluruhan, *Quizizz* terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian akademik dan minat belajar siswa.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian dianjurkan untuk mengembangkan kebiasaan belajar yang aktif dan proaktif, serta mencari pengetahuan tambahan. Kedua, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] M. Suryadi, "Peran Strategis Pendidikan dalam membangun karakter bangsa," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 10, pp. 65-74, 2019.
- [2] INDONESIA, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional," in Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2003.
- [3] A. H. & R. Pratama, "Pendidikan dan tantangan globalisasi: Perspektif penguatan karakter," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Global*, vol. 12, pp. 10-19, 2020.
- [4] H. Saputra, S. Anori, D. Fernandez, and D. Setiawan, "Analysis of student's learning outcomes test questions Department of Automotive Engineering FT UNP", *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, vol. 22, no. 1, pp. 21-28, May 2022.
- [5] B. Widodo, "Meningkatkan daya saing bangsa melalui pendidikan berbasis kompetensi," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia*, vol. 13, pp. 24-33, 2021.
- [6] I. Setyawan, "Sumber daya manusia unggul untuk menghadapi revolusi industri 4.0," in Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2022.
- [7] A. Wijaya, "Kualitas pendidikan kejuruan dalam menghadapi kebutuhan industri," *Jurnal Teknik Pendidikan*, vol. 14, pp. 34-45, 2023.
- [8] N. Kurniawan and D. Lestari, *Teknik Kendaraan Ringan Otomotif: Pendekatan Praktis dalam Pembelajaran*, Surabaya: Penerbit ITS Press, 2021.
- [9] Nurhidayani, N., & Simatupang, W., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Otomotif Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) pada Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif di SMK Negeri 1 Padang," *Journal of Automotive Engineering and Vocational Education*, vol. 1, pp. 9-20, 2020.
- [10] F. Rahmawati, "Motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pendidikan kejuruan," *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Vokasi*, vol. 7, pp. 50-59, 2023.
- [11] H. D. Saputra, W. Purwanto, T. Sugiarto, F. Zaharbaini, A. Arif, and F. Hidayat, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan", *J Educ*, vol. 20, no. 2, pp. 273-286, Dec. 2022.
- [12] "Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Laporan Pendidikan Kejuruan Nasional 2024," Kemendikbudristek, Jakarta, 2024.
- [13] Rahim, B., Nasrun, N., & Maksum, H., "Kontribusi Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan pada Mata Diklat Gambar Teknik di SMK Negeri 2 Solok," *Automotive Engineering Education Journals*, vol. 2, 2013.

- [14] R. B. Johnson and L. Christensen, *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*, 7th ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2020.
- [15] H. Saputra, T. Sugiarto, W. Purwanto, F. Afifi, F. Hidayat, and E. Alwi, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK", *AEEJ : Journal of Automotive Engineering and Vocational Education*, vol. 3, no. 2, pp. 105-112, Dec. 2022.
- [16] A. Hakim, "Descriptive research: Conceptual framework and applications," *Jurnal Metodologi Penelitian*, vol. 10, pp. 45-58, 2019.
- [17] T. Rahayu and F. Widiyanto, "Studi korelasional dalam evaluasi pendidikan," *Jurnal Statistik Pendidikan*, vol. 17, pp. 56-64, 2023.
- [18] F. Arifin and L. N. Mulyati, "Hubungan variabel dalam penelitian pendidikan: Perspektif korelasional," *Jurnal Pendidikan Indonesi*, vol. 12, pp. 30-38, 2022.
- [19] S. Samsilayurni dan S. Sumarni, "Pengaruh sikap belajar terhadap prestasi akademik: Studi kasus di SMA Negeri 2 Keluang," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 12, pp. 125-138, 2018.
- [20] A. Sulaeman dan P. Purwanto, "Motivasi dan perhatian sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa," *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, vol. 15, pp. 43-56, 2017.
- [21] Ulum, M., Maksum, H., Rifdarmon, R., & Saputra, H. D, "Kontribusi Kebiasaan Belajar Peserta Didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Pada Kelas XII di SMK Negeri 1 Sumatera Barat," *MSI Transaction on Education*, vol. 2, pp. 71-82, 2024.
- [22] A. M. Fajri, M. Nasir, Rifdarmon, and H. D. Saputra, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Perawatan Engine dan Mekanisme Katup di SMK N 1 Sumatera Barat", *jtpvi*, vol. 1, no. 4, pp. 483-492, Aug. 2023.
- [23] Alamsah, "Pengembangan Media Pembelajaran Motor Bensin Berbasis Android ", *jtpvi*, vol. 1, no. 3, pp. 399-410, Aug. 2023.

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan.