



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

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

5 Veru Maisa Dinata^{1*}, Hendra Dani Saputra¹, Wagino¹, Iffarial Nanda¹, Agus Baharudin¹, M. Sadly Firmansyah¹,
6 Ilham Yuliady¹, Zulfadli¹

7 **Abstrak**

8 Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melalui platform interaktif seperti Quizizz
9 diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pada kelas XI TKR SMKN 8 Tebo,
10 pembelajaran PBKR masih menerapkan metode konvensional, Penelitian ini bertujuan untuk
11 menginvestigasi dampak pemanfaatan Quizizz terhadap ketertarikan dan pencapaian akademik siswa.
12 Penelitian ini melibatkan 58 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok percobaan dan
13 kelompok yang tidak diberi perlakuan. Data dikumpulkan melalui pelaksanaan pre-test dan post-test,
14 serta kuesioner yang mengukur minat. Hasil uji t menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan
15 signifikan pada pre-test ($t = 1.122$; $p = 0.267$), namun terdapat perbedaan signifikan pada post-test ($t =$
16 11.84 ; $p < 0.05$), di mana kelompok percobaan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Penggunaan
17 Quizizz terbukti efektif dalam membantu memperbaiki pencapaian belajar dan minat siswa.
18

19 **Kata Kunci**

20 Quizizz, Minat Belajar, Perawatan Berkala Kendaraan Ringan

21 **Abstract**

22 *The use of information and communication technology (ICT) through interactive platforms such as Quizizz*
23 *is expected to improve the quality of learning. However, in the XI TKR class at SMKN 8 Tebo, the PBKR*
24 *learning still applies conventional methods. This study aims to investigate the impact of using Quizizz on*
25 *student engagement and academic achievement. The study involved 58 students, divided into two groups:*
26 *the experimental group and the control group. Data were collected through pre-test and post-test*
27 *assessments, as well as a questionnaire measuring interest. The t-test results showed no significant*
28 *difference in the pre-test ($t = 1.122$; $p = 0.267$), but a significant difference in the post-test ($t = 11.84$; $p <$
29 0.05), with the experimental group showing a significant improvement. The use of Quizizz proved effective*
30 *in enhancing student learning achievement and interest.*
31

32 **Keywords**

33 Quizizz, Learning Interest, Vehicle Maintenance
34
35
36

37 ¹Departemen Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang
38 Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang Sumatera Barat, Indonesia
39
40

41 * verumaisadinata@gmail.com

42 Dikirimkan: 23 Desember 2024. Diterima: 23 Januari 2025. Diterbitkan: Februari 2025.
43



PENDAHULUAN

44

45 Perkembangan pesat penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membawa dampak
46 besar terhadap berbagai metode pembelajaran. Salah satu inovasi yang menarik perhatian
47 adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran interaktif yang mengadopsi gamifikasi untuk
48 meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar [1], [2].

49 Dalam konteks pembelajaran otomotif, media ini dianggap sesuai karena dapat membuat
50 suasana belajar yang lebih menarik serta membantu memperdalam pemahaman siswa
51 mengenai konsep-konsep teknis, seperti perawatan berkala kendaraan ringan (PBKR)[3].
52 Namun, di SMK Negeri 8 Tebo, pembelajaran pada mata pelajaran PBKR masih banyak
53 menggunakan metode ceramah konvensional yang cenderung monoton. Akibatnya, banyak
54 siswa yang menunjukkan minat belajar rendah, yang juga berdampak pada hasil belajar mereka
55 [4]. Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti
56 video dan simulasi, dapat memberikan peningkatan yang signifikan antusiasme dan Hasil
57 belajar yang diperoleh siswa di semua bidang studi, bagian dari bidang teknik dan otomotif [5],
58 [6].

59 Dalam konteks pendidikan, Ketertarikan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor,
60 baik berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Salah satu faktor dalam diri
61 siswa yang signifikan adalah persepsi siswa terhadap materi pembelajaran, yang berperan
62 penting dalam membentuk minat belajar mereka. Siswa yang memandang materi secara positif
63 cenderung memiliki tingkat pengetahuan yang lebih mendalam, yang pada akhirnya dapat
64 mendorong peningkatan minat mereka terhadap materi tersebut [7].

65 Selain itu, faktor dari luar juga memiliki peran krusial dalam memengaruhi minat belajar
66 siswa, seperti peran guru dan dukungan keluarga. Menurut Sari, Murtono, dan Ismaya, guru
67 adalah komponen kunci dalam pendidikan, dan pengaruh mereka dalam proses pembelajaran
68 sangat besar terhadap minat belajar siswa [8]. Selain itu, partisipasi orang tua dalam aktivitas
69 belajar anak juga memiliki dampak yang signifikan terhadap minat mereka untuk belajar
70 berfungsi sebagai dorongan motivasi, sehingga anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar
71 dan berusaha meraih prestasi akademik yang baik [9].

72 Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti Quizizz, dapat menjadi alternatif untuk
73 meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Hamalik, penerapan media dalam proses
74 pembelajaran, hal tersebut dapat memicu munculnya minat dan motivasi baru, merangsang
75 kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi siswa. [10].

76 Media pembelajaran juga memfasilitasi siswa dalam memperdalam pemahaman,
77 menyajikan informasi secara menarik, dan mempermudah pemahaman serta akses informasi.
78 Ruth Lautfer menegaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung
79 bagi guru dalam menyampaikan materi, serta dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan
80 perhatian siswa [11].

81 Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memperbaiki
82 efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar serta memperbaiki interaksi guru dan
83 siswa [12]. Penelitian bertujuan untuk menguji apakah pemanfaatan Quizizz sebagai alat
84 pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran Perawatan
85 Berkala Kendaraan Ringan. Minat belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan indikator
86 kognitif, afektif, dan psikomotor, yang berlandaskan pada teori motivasi diri, teori penentuan
87 diri (self-determination theory) yang diperkenalkan oleh Ryan dan Deci [13].

88 Konsep ini menjelaskan bahwa minat intrinsik muncul ketika individu merasa kompeten,
89 otonom, dan terhubung secara sosial dalam suatu aktivitas. Oleh karena itu, indikator kognitif
90 (seperti mencari informasi tambahan) mencerminkan kebutuhan akan kompetensi, indikator
91 afektif (seperti merasa senang) mencerminkan kebutuhan akan otonomi, dan indikator
92 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. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dengan mengaplikasikan platform digital tersebut pada pembelajaran vokasi, yang masih jarang dibahas dalam konteks teknologi pembelajaran [1]. Dengan mengidentifikasi dampak penggunaan media pembelajaran ini, Diharapkan studi ini dapat memberikan arahan komprehensif bertujuan untuk memberikan panduan bagi membantu guru dalam memilih metode pengajaran yang lebih efisien dan menarik, serta merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di zaman digital saat ini, sambil meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, 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 Pretest-Posttest Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen) dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol). Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode tradisional. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest 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.



138

Gambar 1. Model Penelitian

139

H0 : Pemanfaatan aplikasi Quizizz tidak memberikan efek berpengaruh pengaruh yang berarti terhadap ketertarikan siswa dalam pelajaran Teknik Kendaraan Ringan.

140

141

H1 : Pemanfaatan aplikasi Quizizz memberikan efek signifikan terhadap ketertarikan siswa terhadap pelajaran Teknik Kendaraan Ringan.

142

143

HASIL DAN PEMBAHASAN

144

Hasil

145

Hasil yang ditemukan saat penelitian, dapat dilihat pada tabel 1, 2, 3 dan 4 uraian penjelasannya dinarasikan setelah tabel tersebut.

146

147

Tabel 2. Hasil Analisis Univariat

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
	Cukup	6	20.7
Minat Belajar Kelas Eksperimen	Baik	10	34.5
	Sangat Baik	19	65.5
Minat Belajar Kelas Kontrol	Cukup	25	86.2
	Kurang	4	13.8
Jumlah		29	100

148

149

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.

152

153

154

155

156

157

158

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.

162

163

164

165

166

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

170 secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan. Dalam kelas kontrol,
 171 25 siswa (86,2%) menunjukkan minat belajar yang cukup, sementara 4 siswa (13,8%) berada
 172 dalam kategori kurang. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan minat yang cukup, tidak
 173 ada siswa di kelas kontrol yang berada dalam kelompok baik atau sangat baik., yang
 174 mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam
 175 meningkatkan minat belajar siswa.

176 *Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif*

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Kelas Eksperimen	30	53.00	77.00	65.7667	6.87666
Post Test Kelas Eksperimen	30	73.00	97.00	85.2333	6.23496
Pre Test Kelas Kontrol	30	53.00	73.00	63.9000	5.14848
Post Test 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

177
 178 Sesuai dengan tabel 2 diketahui rata-rata nilai pre-test di kelas eksperimen adalah 65,77
 179 dengan kisaran nilai antara 53,00 hingga 77,00. Standar deviasi sebesar 6,88 menunjukkan
 180 adanya variasi moderat dalam hasil pre-test siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman
 181 awal siswa di kelas eksperimen sudah terbilang memadai sebelum penggunaan media
 182 pembelajaran Quizizz. Setelah penerapan Quizizz, rata-rata nilai post-test di kelas eksperimen
 183 meningkat menjadi 85,23, dengan rentang nilai antara 73,00 hingga 97,00. Standar deviasi yang
 184 lebih rendah, yakni 6,23, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih konsisten
 185 setelah menggunakan media interaktif ini. Peningkatan rata-rata sebesar 19,46 poin dari pre-
 186 test ke post-test menandakan efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan
 187 pemahaman siswa.

188 Nilai rata-rata pre-test pada kelompok kontrol adalah 63,90, rentang nilai antara 53,00
 189 hingga 73,00. Standar deviasi sebesar 5,15 menunjukkan bahwa hasil pre-test siswa di kelas
 190 kontrol relatif stabil. Nilai ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa di kelas kontrol
 191 sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen sebelum intervensi dilakukan.
 192 Rata-rata nilai post-test pada kelas kontrol hanya menunjukkan adanya peningkatan yang
 193 terbatas menjadi 65,47, dengan kisaran nilai antara 50,00 hingga 80,00. Standar deviasi sebesar
 194 6,26 menunjukkan adanya variasi dalam hasil belajar siswa. Peningkatan yang terbatas ini
 195 mengindikasikan bahwa pembelajaran tradisional diterapkan di kelas kontrol kurang
 196 memberikan dampak signifikan terhadap perbaikan pencapaian belajar siswa di kelas Kontrol.

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

207 *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

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

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 tes sebelum (pre-test) maupun tes sesudah (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				

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

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 tes awal (pre-test) maupun tes akhir (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

241 pembelajaran interaktif seperti Quizizz memberikan dampak yang signifikan dan menyeluruh
242 terhadap proses pembelajaran. Tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar yang
243 terlihat melalui peningkatan nilai ujian atau tes, Quizizz juga berperan penting dalam
244 memperkuat keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa. Penggunaan Quizizz menciptakan
245 lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang membuat siswa lebih bersemangat
246 untuk ikut serta secara aktif mengeksplorasi materi, dan membangun pemahaman yang lebih
247 mendalam.

248 **Pembahasan**

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

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

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

286 Penelitian lain mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz
287 dapat secara signifikan memperbaiki minat belajar siswa. Dalam studi tersebut, 76,32% siswa
288 menganggap Quizizz sangat menarik, dan 86,84% merasa bahwa media ini mendukung adanya
289 kompetisi yang adil di antara mereka. Ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya

290 memperbaiki minat belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih
291 menarik dan melibatkan siswa. Dengan demikian, penerapan Quizizz dalam proses
292 pembelajaran dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa
293 dalam proses belajar [21].

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

301 Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran
302 fisika juga berkontribusi pada peningkatan ketertarikan dan pencapaian akademik siswa.
303 Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan Quizizz menunjukkan tingkat
304 minat yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran
305 konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran,
306 seperti penggunaan Quizizz, dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih menarik
307 dan efisien, yang pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik
308 siswa [23].
309

310 **SIMPULAN DAN SARAN**

311 **Simpulan**

312 Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan Quizizz secara signifikan dapat
313 meningkatkan minat serta pencapaian belajar siswa. . Pertama, banyak siswa yang mencapai
314 kategori "Sangat Baik" setelah menggunakan Quizizz. Kedua, terdapat peningkatan signifikan
315 terhadap skor post-test di kelas eksperimen jika dibanding kelas kontrol. Ketiga, penggunaan
316 Quizizz memiliki hubungan kuat dengan peningkatan minat belajar, yang memperlihatkan
317 efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Secara keseluruhan,
318 Quizizz terbukti berhasil dalam meningkatkan pencapaian akademik dan minat belajar siswa.

319 **Saran**

320 Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran yang diajukan antara lain, pertama, siswa
321 dianjurkan untuk mengembangkan kebiasaan belajar yang aktif dan proaktif, serta mencari
322 pengetahuan tambahan. Kedua, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran
323 interaktif seperti Quizizz untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ketiga, Diharapkan
324 penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih mendalam,
325 guna memberikan kontribusi lebih besar bagi pengembangan ilmu pendidikan.

326 **DAFTAR RUJUKAN**

- 327 [1] M. Suryadi, "Peran Strategis Pendidikan dalam membangun karakter bangsa," Jurnal
328 Pendidikan Karakter, vol. 10, pp. 65-74, 2019.
- 329 [2] INDONESIA, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional," in
330 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2003.
- 331 [3] A. H. & R. Pratama, "Pendidikan dan tantangan globalisasi: Perspektif penguatan
332 karakter," Jurnal Ilmiah Pendidikan Global, vol. 12, pp. 10-19, 2020.
- 333 [4] B. Widodo, "Meningkatkan daya saing bangsa melalui pendidikan berbasis kompetensi,"
334 Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, vol. 13, pp. 24-33, 2021.

- 335 [5] I. Setyawan, "Sumber daya manusia unggul untuk menghadapi revolusi industri 4.0," in
336 Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2022.
- 337 [6] A. Wijaya, "Kualitas pendidikan kejuruan dalam menghadapi kebutuhan industri," *Jurnal*
338 *Teknik Pendidikan*, vol. 14, pp. 34-45, 2023.
- 339 [7] N. Kurniawan and D. Lestari, *Teknik Kendaraan Ringan Otomotif: Pendekatan Praktis*
340 *dalam Pembelajaran*, Surabaya: Penerbit ITS Press, 2021.
- 341 [8] Nurhidayani, N., & Simatupang, W., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata
342 Pelajaran Gambar Teknik Otomotif Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team
343 Assisted Individualization (TAI) pada Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan
344 Otomotif di SMK Negeri 1 Padang," *Journal of Automotive Engineering and Vocational*
345 *Education*, vol. 1, pp. 9-20, 2020.
- 346 [9] F. Rahmawati, "Motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pendidikan kejuruan,"
347 *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Vokasi*, vol. 7, pp. 50-59, 2023.
- 348 [10] "Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Laporan Pendidikan
349 Kejuruan Nasional 2024," Kemendikbudristek,, Jakarta, 2024.
- 350 [11] Rahim, B., Nasrun, N., & Maksum, H., "Kontribusi Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar
351 Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan pada Mata Diklat Gambar
352 Teknik di SMK Negeri 2 Solok," *Automotive Engineering Education Journals*, vol. 2, 2013.
- 353 [12] R. B. Johnson and L. Christensen, *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and*
354 *Mixed Approaches*, 7th ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2020.
- 355 [13] S. Siregar, "Metode kuantitatif dalam penelitian pendidikan," *Jurnal Penelitian*
356 *Pendidikan*, vol. 15, pp. 123-134, 2021.
- 357 [14] A. Hakim, "Descriptive research: Conceptual framework and applications," *Jurnal*
358 *Metodologi Penelitian*, vol. 10, pp. 45-58, 2019.
- 359 [15] M. Putri, *Penelitian Deskriptif: Teknik dan Aplikasinya*, Bandung: Penerbit Edukasi, 2020.
- 360 [16] T. Rahayu and F. Widiyanto, "Studi korelasional dalam evaluasi pendidikan," *Jurnal*
361 *Statistik Pendidikan*, vol. 17, pp. 56-64, 2023.
- 362 [17] F. Arifin and L. N. Mulyati, "Hubungan variabel dalam penelitian pendidikan: Perspektif
363 korelasional," *Jurnal Pendidikan Indonesi*, vol. 12, pp. 30-38, 2022.
- 364 [18] S. Samsilayurni dan S. Sumarni, "Pengaruh sikap belajar terhadap prestasi akademik:
365 Studi kasus di SMA Negeri 2 Keluang," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 12, pp.
366 125-138, 2018.
- 367 [19] A. Sulaeman dan P. Purwanto, "Motivasi dan perhatian sebagai faktor yang
368 mempengaruhi hasil belajar siswa," *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, vol. 15, pp. 43-56,
369 2017.
- 370 [20] Ulum, M., Maksum, H., Rifdarmon, R., & Saputra, H. D, "Kontribusi Kebiasaan Belajar
371 Peserta Didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda
372 Motor Pada Kelas XII di SMK Negeri 1 Sumatera Barat," *MSI Transaction on Education*,
373 vol. 2, pp. 71-82, 2024.