

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR TEKNIK OTOMOTIF DI SMKN 1 JABON

Achmad Andi Tristanto

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: achmadandi.21007@mhs.unesa.ac.id

Heru Arizal

S1 Pendidikan Vokasional Teknologi Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: heruarizal@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di SMKN 1 Jabon Peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Quizizz* berbasis game-based learning terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Otomotif di SMKN 1 Jabon. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan, seperti ceramah dan penggunaan buku paket tanpa didukung media interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKR 2 yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, angket motivasi, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test serta persentase motivasi belajar siswa pada tiap siklus. Hasil belajar siklus I dari penerapan media pembelajaran *Quizizz* menunjukkan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan pembelajaran sebesar 60% dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Pada siklus II penerapan media pembelajaran *Quizizz* mendapatkan nilai presentase 97% peningkatan ini merupakan hasil dari keberhasilan siswa pemanfaatan fitur-fitur media pembelajaran *Quizizz* sehingga menunjukkan hasil belajar yang signifikan. Motivasi siswa pada siklus 1 didapatkan nilai presentase 77%. Pada siklus II didapatkan nilai presentase 94%. Setelah diterapkannya pembelajaran motivasi siswa naik sebesar 74%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di sekolah kejuruan.

Kata Kunci: *Quizizz*, game based learning, hasil belajar, motivasi,

Abstract

Based on the researcher's observations conducted at SMKN 1 Jabon, the researcher aims to determine the effect of implementing Quizizz learning media based on game-based learning on improving student learning outcomes and motivation in the subject of Basic Automotive Engineering at SMKN 1 Jabon. The background of this study is based on the low activity and learning outcomes of students due to conventional learning methods that are still predominantly used, such as lectures and the use of textbooks without the support of interactive media. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and Mc. Taggart model which is implemented in two cycles. The subjects of the study were 35 students of class X TKR 2. Data collection techniques include learning outcome tests, motivation questionnaires, observation, and documentation. Data analysis was carried out quantitatively by comparing the results of the pre-test and post-test as well as the percentage of student learning motivation in each cycle. The learning outcomes of cycle I from the application of Quizizz learning media showed that students had not achieved learning completion of 60% because students were not used to using Quizizz learning media. In cycle II, the application of Quizizz learning media obtained a percentage value of 97%. This increase was the result of students' success in utilizing the features of Quizizz learning media, thus showing significant learning outcomes. Student motivation in cycle I obtained a percentage value of 77%. In cycle II, a percentage value of 94% was obtained. After the implementation of learning, student motivation increased by 74%. Thus, it can be concluded that the application of Quizizz learning media is effective in improving student learning outcomes and motivation, and is worthy of being used as an alternative interactive learning media in vocational schools.

Keywords: *Quizizz*, game-based learning, Learning outcomes, motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembangunan karakter dan pengembangan kepribadian seseorang/peserta didik secara utuh. Setiap bangsa memiliki sistem pendidikan nasionalnya masing-masing. Dari sistem pendidikan nasional akan membawa pada sebuah pendidikan yang terarah untuk menghasilkan bangsa yang berperadaban baik di masa depan. Pendidikan di Indonesia memiliki sistem pendidikan nasional yang berpedoman pada kebudayaan yang dimiliki bangsa, filsafat dasar negara yaitu pancasila, serta Undang-Undang Dasar 1945 yang digunakan sebagai nilai hidup berbangsa.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong guru untuk selalu kreatif dan aktif dalam mengembangkan potensi siswa, mampukah para guru mengimplementasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajarannya, sehingga para peserta didik menjadi kompeten dan mampu berkompetisi sesuai perkembangan zaman. Mengintegrasikan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Halamik (dalam Arsyad 2013:15) media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa. Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh kepada pembelajar, pembelajar lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, serta pembelajar juga bisadapat mengembangkan rasa ingin tahu, dan mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat Pelajaran dilaksanakan. Maka penggunaan media pembelajaran diindikasi mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Hal ini dipaparkan oleh Nuritta (2018) yang menyebutkan bahwa guru yang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Susilo, Dalam rangka meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting agar penyajian materi dan informasi menjadi lebih jelas (Susilo, 2020).

Motivasi belajar artinya dorongan dari diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Sebagaimana dikatakan Hamalik dalam (Afifah & Hartatik, 2019) Penerapan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat meningkatkan kemauan minat dan motivasi belajar. Seluruh media memiliki fungsi yang bermanfaat. Mulai dari yang sederhana hingga berteknologi tinggi, manusia sudah mengenal banyak jenis dan bentuk media. Menurut (Zabir, 2018) Teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa, misalnya seperti media pembelajaran, metode belajar dan teknik mengajar. Salah satu jenis dan bentuk teknologi media pembelajaran tersebut adalah media berbasis internet.

Dasar-Dasar Teknik Otomotif merupakan mata Pelajaran produktif di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Otomotif sebagai mata pelajaran dasar kejuruan untuk Program Keahlian Teknik Otomotif atau sebagai pengantar keilmuan tentang otomotif yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru secara mandiri dalam bidang otomotif. Mata pelajaran "Dasar-dasar Teknik Otomotif" memiliki tujuan yang komprehensif dan mendalam dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang esensial dalam dunia otomotif. Tujuan utama dari mata pelajaran ini adalah untuk membangun pemahaman yang kuat mengenai prinsip-prinsip dasar kerja mesin kendaraan bermotor, komponen-komponen penting yang menyusun mesin, serta sistem-sistem pendukung yang memastikan mesin berfungsi optimal. Selain itu, pembelajaran ini dirancang untuk menanamkan keterampilan teknis dasar yang diperlukan dalam pemeliharaan dan perbaikan mesin, yang menjadi landasan bagi siswa untuk lebih mendalami teknologi otomotif di masa depan.

Berdasarkan observasi saya saat mengajar selama PLP di SMKN 1 Jabon terdapat beberapa permasalahan antara lain, Media Pembelajaran yang masih menggunakan buku paket dan papam tulis, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, belum menggunakannya media pembelajaran game based learning pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Otomotif pada materi alat ukur, kurangnya hasil belajar siswa dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang kompleks, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Seiring berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia pendidikan kini sudah bertransformasi menjadi berbasis digital. Misalnya adanya berbagai jenis dan desain media

pembelajaran yang dibuat oleh guru, salah satunya dengan menggunakan media *Quizizz*.

Quizizz adalah aplikasi untuk mengajar berbasis game yang membuat latihan dalam kelas menyenangkan dan interaktif dengan melibatkan banyak pemain (Purba 2019: 5) Media *Quizizz* memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan ketika dioperasikan (Suhartatik dan Thony, 2020). Media pembelajaran *Quizizz* berbasis *game based learning* merupakan bentuk layanan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta salah satu cara inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pembelajaran *Quizizz* berbasis *game based learning* siswa lebih SEMANGAT dalam mengerjakan kuis online karena berbasis *game based learning* yang dapat diakses dengan mudah melalui mobile smartphone. *Quizizz* juga dapat memicu persaingan antar siswa karena aplikasi *Quizizz* memberi peringkat secara otomatis saat siswa menyelesaikan kuis dan soal latihan. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan focus siswa dalam mengerjakan kuis dan soal latihan, (Pramana Putra, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya” (Cahyani & Brilian, 2020). Memperoleh hasil dalam meningkatkan hasil belajar Hasil penelitian menyatakan Posttest menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,03 yang mempunyai nilai kurang dari 0,05 disertai dengan hasil belajar kelas eksperimen yang mempunyai rata-rata 85,3. Sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 80,7. Jadi dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* Game edukasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu tersebut peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan hasil Belajar dan motivasi siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan 2 di SMKN 1 Jabon”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui refleksi diri dan pemecahan masalah berupa pemberian tindakan pada pembelajaran di kelas. Tujuan Penelitian Tindakan kelas yaitu untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang

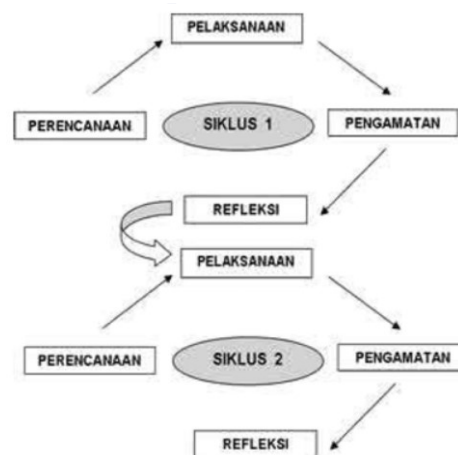
sedang belajar dimana untuk membantu meningkatkan proses hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan kelas jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang di lakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Desain penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan McTaggart. Berdasarkan Parnawi Afi (2020:12), setiap siklus dalam model ini terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kemmis dan McTaggart (dalam Trianto, 2011:30) menyebutkan bahwa prosesnya berbentuk spiral reflektif, dimulai dari perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), yang kemudian menjadi dasar untuk merancang tindakan selanjutnya. Tahapan PTK saling berkaitan, dimulai dari penyusunan rencana pembelajaran, pembuatan instrumen, pelaksanaan tindakan, observasi terhadap guru dan siswa, hingga refleksi untuk mengevaluasi dan menyusun siklus berikutnya. Siklus I diakhiri dengan refleksi dan perencanaan ulang untuk siklus II. Setelah seluruh siklus dilakukan dan data dianalisis, terbukti bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Otomotif, khususnya pada materi penggunaan alat ukur otomotif.

Terdapat juga Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian :

1. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo, Alamat : Ds. Pangreh RT 5 RW 2, Kec. Jabon, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia 61276.
2. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo.

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Siklus PTK Mc Taggart dan Kemmis

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo pada kelas X Teknik Kendaraan Ringan yang sedang menempuh mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Otomotif tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 35 siswa. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik diantaranya Observasi, Tes Hasil Belajar, Angket/Kuisioner, Dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian tindakan ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Penyajian hasil penelitian dilakukan dengan menjabarkan semua hasil tindakan secara lengkap. Teknik Analisa terdiri atas Analisis Validasi, Tes Hasil Belajar, Analisis Data Angket Motivasi Siswa, Analisis Data Lembar Observasi Motivasi Siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil dalam penelitian ini diperoleh dari kumpulan data yang dikumpulkan selama proses penelitian berlangsung, baik melalui tes maupun pengamatan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas di SMKN 1 Jabon mengacu pada penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis game based learning yang sesuai dengan modul ajar untuk mengetahui peningkatan Hasil belajar berupa *Pre-Test*, *Post Test* dan angket motivasi siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin Otomotif. Sebelum membagikan soal *Pre-Test*, pendidik mengawali proses pembelajaran dengan salam dan doa bersama peserta didik. Kemudian pendidik memberikan absen kepada siswa dan memberikan angket motivasi siswa. Selanjutnya, siswa mengisi soal *Pre-Test* yang diberikan oleh pendidik dengan mandiri.

Hasil dari soal *pre-test* yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X TKR 2 pada mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Otomotif ditunjukkan pada table ini.

Tabel 1 Nilai Hasil Pre-Test Siklus I

No. Absen	Inisial Nama	Nilai Pre-test
1	AAF	60
2	AIB	56
3	AN	72
4	AFNS	60
5	AIK	
6	AS	
7	AKPA	76
8	BDN	
9	DJK	80
10	FUTA	76
11	FHP	56
12	FIM	
13	FRPA	64
14	GSP	76

15	HF	72
16	IBR	84
17	JASE	68
18	MGZ	56
19	MRF	72
20	MWR	76
21	MAB	
22	MRRA	76
23	MRFH	60
24	MMS	56
25	MBS	60
26	MAF	80
27	MFA	76
28	MFDA	72
29	MFO	84
30	MKKY	64
31	MNKY	84
32	MYSA	72
33	NAH	76
34	RZP	68
35	FYA	80
Nilai Rata-rata		70,4
Ketuntasan Individual		6
Ketuntasan Klasikal		20%
Kategori		Sangat Kurang

didapatkan bahwa hasil nilai Pre-test siswa kelas X TKR 2 pada elemen memahami alat ukur Jangka Sorong dan Mikrometer masih sangat kurang dengan nilai rata-rata 70,4 dengan presentase ketuntasan klasikal 20%. Dalam hal ini pada ketuntasan hasil belajar masih banyak siswa nilai di bawah KKM dengan nilai kriteria minimal ≥ 80 sebanyak 24 siswa yang dinyatakan belum memenuhi kriteria.

Setelah memberikan soal *Pre-test* guru memberikan penjelasan dan petunjuk mengenai pengisian angket motivasi siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas X TKR 2. didapatkan bahwa hasil angket motivasi belajar kelas X TKR 2 masih sangat kurang dengan jumlah siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi sebanyak 6 siswa dengan presentase kelulusan sebesar 20%. Dalam hal ini pada motivasi siswa masih banyak dibawah kriteria dengan nilai kriteria yang ditetapkan sebesar 75%. Sebanyak 24 siswa yang dinyatakan tidak memenuhi kriteria dan motivasi yang rendah. Hasil angket motivasi dikategorikan baik namun belum lulus karena belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 75% artinya meskipun tergolong baik, capaian tersebut belum cukup optimal untuk dianggap tuntas. Kondisi ini terjadi karena terjadi pembelajaran masih menggunakan buku paket dan ceramah sehingga motivasi belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran interaktif agar motivasi siswa dapat meningkat dan mencapai ketuntasan.

Hasil dari tes belajar siswa berupa soal *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X TKR 2 pada materi Memahami Alat Ukur Jangka Sorong dan Mikromter akan ditunjukkan pada table berikut

Tabel 2 Nilai Hasil *Post-Test* Siklus I

No. Absen	Inisial Nama	Nilai Post-test
1	AAF	82
2	AIB	72
3	AN	80
4	AFNS	84
5	AIK	
6	AS	
7	AKPA	78
8	BDN	
9	DJK	84
10	FUTA	80
11	FHP	68
12	FIM	
13	FRPA	72
14	GSP	80
15	HF	80
16	IBR	88
17	JASE	76
18	MGZ	68
19	MRF	76
20	MWR	76
21	MAB	
22	MRRA	80
23	MRFH	68
24	MMS	76
25	MBS	72
26	MAF	84
27	MFA	80
28	MFDA	80
29	MFO	88
30	MKKY	72
31	MNKY	88
32	MYSA	82
33	NAH	84
34	RZP	80
35	FYA	84
Nilai Rata-rata		79
Ketuntasan Individual		18
Ketuntasan Klasikal		60%
Kategori		Kurang

Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa hasil nilai Post-test siklus 1 siswa kelas X TKR 2 pada elemen memahami alat ukur Jangka Sorong dan Mikrometer masih dikategorikan kurang dengan nilai rata-rata 79 dengan presentase ketuntasan klasikal 60%. Dalam hal ini pada ketuntasan hasil belajar masih banyak siswa nilai di bawah KKM dengan nilai kriteria minimal ≥ 80 sebanyak 18 siswa yang dinyatakan belum memenuhi kriteria.

Setelah melaksanakan angket motivasi didapatkan bahwa hasil angket motivasi siswa kelas X TKR 2 sudah menunjukkan sangat baik dengan jumlah yang memiliki motivasi sangat tinggi sebanyak 23 siswa dengan presentase kelulusan sebesar 77%. Dalam hal ini sebanyak 7 siswa yang memiliki motivasi rendah dengan nilai presentase 23% dari kriteria yang ditetapkan sebesar 75%. hasil angket motivasi siswa meningkat menjadi 77%, dikategorikan sangat baik dan telah memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 75%. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran mulai menggunakan media *Quizizz* yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil dari tes belajar siswa berupa soal *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X TKR 2 pada materi memahami alat ukur jangka sorong dan mikrometer akan ditunjukkan pada table berikut ini.

Tabel 3 Nilai Hasil *Post-Test* Siklus II

No. Absen	Inisial Nama	Nilai Post-Test
1	AAF	88
2	AIB	84
3	AN	100
4	AFNS	88
5	AIK	
6	AS	92
7	AKPA	88
8	BDN	80
9	DJK	92
10	FUTA	100
11	FHP	84
12	FIM	92
13	FRPA	96
14	GSP	
15	HF	76
16	IBR	100
17	JASE	92
18	MGZ	92
19	MRF	
20	MWR	88
21	MAB	96
22	MRRA	88
23	MRFH	88
24	MMS	100
25	MBS	84
26	MAF	72
27	MFA	100
28	MFDA	92
29	MFO	
30	MKKY	96
31	MNKY	92
32	MYSA	88
33	NAH	92
34	RZP	88
35	FYA	92
Nilai Rata-rata		90

Ketuntasan Individual	29
Ketuntasan Klasikal	97%
Kategori	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas atas didapatkan bahwa hasil nilai *Post-test* siklus 1 siswa kelas X TKR 2 pada elemen memahami alat ukur Jangka Sorong dan Mikrometer dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 90 dengan presentase ketuntasan klasikal 90%. Dalam hal ini pada ketuntasan hasil belajar masih banyak siswa nilai di bawah KKM dengan nilai kriteria minimal ≥ 80 sebanyak 29 siswa yang dinyatakan sudah memenuhi kriteria.

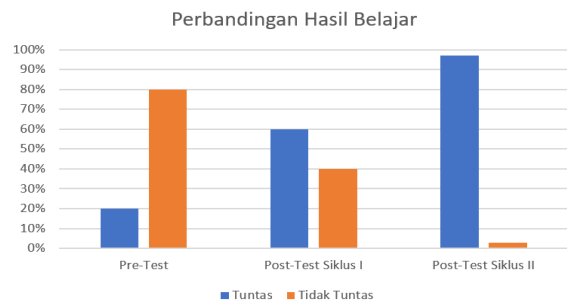
Setelah melaksanakan *post-test* siklus II didapatkan hasil angket motivasi belajar siswa kelas X TKR 2 didapatkan bahwa hasil motivasi siswa kelas X TKR 2 sudah menunjukkan sangat baik dengan yang memiliki motivasi tinggi sebanyak 29 siswa dengan presentase kelulusan sebesar 94%. Dalam hal ini sebanyak 2 siswa yang memiliki motivasi rendah dengan nilai presentase 6% dengan nilai kriteria yang ditetapkan sebesar 75%. hasil angket motivasi siswa meningkat menjadi 77%, dikategorikan sangat baik dan telah memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 75%. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran mulai menggunakan media *Quizizz* yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pembahasan

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara satu arah di SMKN 1 Jabon seringkali membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam bentuk pemanfaatan media serta model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif yang telah diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas X TKR 2 dalam materi memahami alat ukur. Penggunaan *Quizizz* ini terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa serta membantu mencapai ketuntasan hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Uraian berikut akan memaparkan penerapan media pembelajaran *Quizizz* sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMKN 1 Jabon.

1. Ketuntasan Hasil Belajar

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* juga memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek dalam proses belajar mengajar. Terjadi peningkatan dalam ketuntasan hasil belajar siswa, yang terlihat dari selisih nilai antara tes awal *Pre-test* sebelum penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan tes akhir *Post-test* setelah media tersebut diterapkan. Informasi ini diperoleh dari data perbandingan hasil belajar siswa pada tahap *pre-test* dan *post-test*. Berikut Rincian Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*



Gambar 3 Diagram perbandingan Hasil Belajar

dan *Post-test*. Terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pre-test* hingga *post-test* siklus II. Pada *pre-test*, nilai rata-rata sebesar 70,4 dengan ketuntasan hanya 20%, masih di bawah standar KKM (≥ 80). Pada *post-test* siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 79 dengan ketuntasan 60%, namun peningkatan ini belum signifikan karena siswa belum terbiasa menggunakan *Quizizz*, penyampaian materi masih bersifat ceramah, dan penjelasan mengenai media belum optimal. Setelah perbaikan di siklus II, termasuk penjelasan fitur-fitur *Quizizz* seperti timer dan leaderboard, nilai rata-rata meningkat menjadi 90 dengan ketuntasan mencapai 97%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* secara optimal mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan ketuntasan belajar siswa

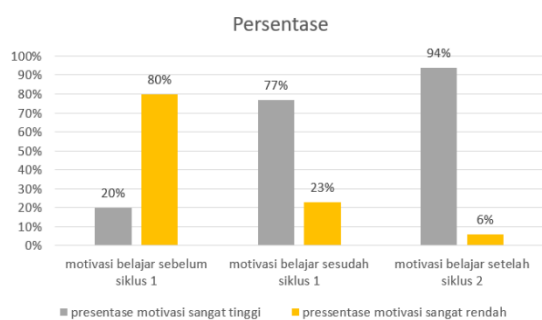
2. Motivasi Belajar dan Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan angket, motivasi belajar siswa sebelum siklus I masih rendah karena pembelajaran masih bersifat ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Setelah penerapan media pembelajaran *Quizizz*, terjadi peningkatan motivasi yang cukup signifikan. Pada siklus I, motivasi siswa mulai terlihat meningkat karena guru mulai menggunakan pendekatan yang lebih komunikatif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Perbaikan strategi pembelajaran dilakukan pada siklus II, seperti penjelasan fitur *Quizizz* dan pemanfaatan elemen interaktif seperti leaderboard dan timer. Hasilnya, sebanyak 30 siswa menunjukkan motivasi belajar dalam kategori sangat baik. Hal ini tercermin dari keaktifan menjawab soal di *Quizizz*, meningkatnya minat bertanya, dan antusiasme selama proses belajar berlangsung. Data angket menunjukkan rata-rata motivasi siswa mencapai 94%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibanding sebelum siklus I.

Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game seperti *Quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan mampu mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, serta memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap materi pelajaran. disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4 Motivasi Belajar Siswa

Aspek yang Diamati	Motivasi Belajar Sebelum Siklus 1	Motivasi Belajar Sesudah Siklus 1	Motivasi Belajar Setelah Siklus 2
Motivasi Sangat Tinggi	6	23	29
Motivasi Rendah	24	7	2
Presentase Motivasi Sangat Tinggi	20%	77%	94%
Presentase Motivasi Sangat Rendah	80%	23%	6%



Gambar 4 Diagram Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan diagram yang ditampilkan, terlihat bahwa selama penerapan media pembelajaran *Quizizz*, motivasi siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini tercermin dari semakin aktifnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil pada siklus II yang menunjukkan persentase tertinggi, yaitu mencapai 94%, sebagai indikator meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Otomotif. Pada tahap pra-siklus, hanya 48,5% siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Setelah penerapan *Quizizz* pada siklus I, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 60%, meskipun belum memenuhi target yang diharapkan. Peningkatan lebih besar terjadi pada siklus II, di mana ketuntasan mencapai 97,1%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa menggunakan *Quizizz*, lebih memahami cara kerja kuis, serta menunjukkan peningkatan fokus dan keterlibatan dalam pembelajaran. *Quizizz* sebagai media berbasis digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kompetitif, yang membantu siswa lebih cepat memahami materi. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar secara keseluruhan. Selain berdampak pada hasil belajar, media pembelajaran *Quizizz* juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, motivasi siswa meningkat menjadi 77%, dan mengalami peningkatan signifikan pada siklus II hingga mencapai 94%. Peningkatan ini disebabkan oleh karakteristik *Quizizz* yang berbasis game, interaktif, dan memberikan umpan balik secara langsung, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, antusias dalam menjawab soal, serta terlibat lebih dalam selama proses pembelajaran. Hasil angket dan observasi mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran *Quizizz* sangat layak dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran teknik otomotif yang membutuhkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep secara menyeluruh.

Saran

Berdasarkan hasil penerapan media pembelajaran *Quizizz* berbasis *game based learning* yang telah dilakukan, untuk peningkatan atau kebaikan terdapat saran yang perlu diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, seperti *Quizizz*, dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran produktif seperti Dasar-Dasar Teknik Otomotif. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan. Penggunaan fitur interaktif dan kompetitif dalam

Quizizz dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi Siswa disarankan agar selama proses pembelajaran berlangsung, siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama ketika media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* digunakan. Siswa sebaiknya memanfaatkan fitur-fitur pembelajaran berbasis teknologi secara positif, serta meningkatkan partisipasi selama pembelajaran berlangsung agar motivasi dan hasil belajar dapat terus berkembang secara optimal.
3. Bagi sekolah diharapkan model pembelajaran media pembelajaran *Quizizz* dapat digunakan pada saat pembelajaran. Penerapan media ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Hal ini dapat dilakukan menyediakan fasilitas pendukung seperti koneksi internet dan perangkat digital. Dukungan sekolah sangat penting agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, dan berdampak positif terhadap hasil belajar.
4. Bagi peneliti disarankan agar ketika melakukan penelitian yang serupa, dapat meningkatkan kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, seperti menyusun soal yang sesuai indikator dan menggunakan media *Quizizz* secara lebih kreatif. Penelitian juga bisa dilakukan di sekolah atau mata pelajaran lain, agar hasilnya lebih luas dan bermanfaat sebagai bahan perbandingan untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afi Parnawi, 2020. Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta : CV Budi Utama

· Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>

Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Nuritta, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3(1). 171-187

Pramana Putra, D. 2021. Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115

Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*. 12(1) : 29

Suhartatik dan Thony. (2020). *BEST PRATICLE Implementasi Media Quizizz Berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.

Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.

Trianto. (2011). Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jakarta: Prestasi Pustaka.

Zabir, A. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Jurnal Azhari*, 1(1), 1–10.