

Terbit online pada laman web jurnal: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jto>

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN CHASIS KENDARAAN RINGAN PADA KELAS XI TKRO SMK MUHAMMADIYAH 7 GONDANGLEGI

Sulaeman Deni Ramdani¹, Bima Afif Bagas Saputra², Sumarli³, Amat Nyoto⁴

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,

²⁻⁴Universitas Negeri Malang

²bimaafifbs@gmail.com, ³sumarli.ft@um.ac.id

Abstrak

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran chasis kendaraan ringan pada kelas XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Tahapan penelitian ini yaitu dengan memberikan dua media belajar yang berbeda kepada dua kelas, lalu siswa diberikan angket serta posttest untuk mengukur minat dan hasil belajarnya. Proses pengolahan data menggunakan teknik penelitian kuantitatif. Data siswa didapatkan dari nilai angket serta posttest yang diberikan kepada siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Quizizz Apk mempengaruhi peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Fitur yang digunakan pada Quizizz Apk adalah fitur kuis yang diberikan setelah siswa pada kelas eksperimen mendapatkan materi, sedangkan pada kelas kontrol siswa diberikan kuis menggunakan media kertas soal. Untuk mengukur minat belajar siswa diberikan angket dan untuk mengukur hasil belajar siswa diberikan posttest pada akhir pembelajaran. Pada kelas kontrol yang melaksanakan kuis menggunakan kertas soal didapatkan rata-rata nilai minat belajarnya sebesar 58,27 sedangkan pada siswa kelas eksperimen yang melaksanakan kuis dengan Quizizz Apk mendapatkan rata-rata nilai sebesar 63,67. Hasil rata-rata nilai posttest siswa pada kelas kontrol adalah sebesar 58,40 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 65,43. Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan minat serta hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yaitu XI TKRO 1 dan kelas kontrol yaitu XI TKRO 2. Siswa pada kelas eksperimen memiliki rata-rata minat dan hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa pada kelas kontrol. Dengan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan Quizizz Apk dapat mempengaruhi peningkatan minat serta hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Belajar, Quizizz Apk, Minat Belajar, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of carrying out this research was to determine the effect of using the Quizizz application on increasing student interest and learning outcomes in the light vehicle chassis subject in class XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. The stage of this research is to provide two different learning media to two classes and then students are given a questionnaire and a posttest to measure their interest and learning outcomes. The data processing uses quantitative research techniques. Student data is obtained from the questionnaire and posttest scores given to students. The results of the research that has been done show that the quizizz application affects the increase in interest and student learning outcomes. The feature used in the quizizz application is the quiz feature which is given after students in the experimental class get the material while in the control class students are given quizzes using question paper media. To measure students' interest in learning, they are given a questionnaire and to measure student learning outcomes, they are given a posttest at the end of learning. In the control class, which carried out quizzes using question paper, the average value of learning interest was 58.27, while the experimental class students who carried out quizzes with the quizizz application obtained an average value of 63.67. The average result of the posttest scores of students in the control class was 58.40 while in the experimental class it was 65.43. These results show that there are significant differences in interest and learning outcomes between students in the experimental class, namely XI TKRO 1 and the control class, namely XI TKRO 2. Students in the experimental class have an average interest and learning outcomes that are higher than students in the control class. With the results of this study, it can be concluded that the quizizz application can affect increased interest and student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Quizizz Applications, Interest in Learning, Learning Results

Pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari sistem kurikulum. Indonesia merupakan Negara yang sudah beberapa kali melakukan perubahan/revisi terhadap kurikulum (Manalu et al., 2022). Kurikulum itu sendiri berperan dalam menumbuhkan pedoman dalam pengenalan materi pada siswa, agar dalam prosesnya bisa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada suatu negara. Kurikulum modern di Indonesia yang sedang gencar untuk dicanangkan oleh kemendikbud adalah Kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memprioritaskan pengembangan potensi anak sejak dini, mementingkan pengembangan di bidang kompetensi dan karakter siswa.

Kurikulum merdeka berprinsip untuk memberikan kemudahan serta memotivasi guru untuk lebih berorientasi pada kemampuan akademik maupun non akademik siswa, contohnya berfokus pada materi esensial yang menjadi inti pembelajaran, jadi materi yang diajarkan pada setiap mata pelajaran lebih sedikit sehingga guru bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan tidak terburu-buru pada saat mengajar dan siswa menjadi lebih paham materi yang diajarkan. Guru bisa menggunakan metode yang lebih interaktif, lebih mendalam, dan lebih menyenangkan dengan berbagai media belajar yang modern. Seorang tenaga pendidik dapat memberikan materi pemahaman kepada siswa terkait dengan tren teknologi modern untuk mengembangkan wawasan siswa tentang media belajar berbasis teknologi. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengertian bahwa hal-hal yang masih konvensional dapat dilakukan pengembangan sesuai dengan tren teknologi tersebut.

Poin utama dari dari suatu inovasi pendidikan adalah sebagai suatu gagasan dalam rangka membantu sekolah dalam mencapai tujuannya secara maksimal dan efektif dengan cara penerapan sejumlah program atau praktek-praktek pendidikan yang lebih baik (Mulatsih, 2020). Dalam Kurikulum merdeka, proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara menjadikan seorang tenaga pengajar sebagai penggerak inovasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan cara ini para tenaga pendidik dibimbing untuk menjalankan sistem pembelajaran secara aktif dan mandiri untuk memperluas kemampuan mengajar yang

inovatif dan dapat memanfaatkan teknologi belajar modern. meskipun adanya hal-hal yang menghambat perkembangan inovasi pembelajaran, melalui penyeimbangan antara tenaga pendidik dengan ilmu pengetahuan teknologi modern, tentunya keinginan akan adanya perkembangan untuk mengikuti arus di abad 21 ini dapat dilakukan berdasarkan persoalan-persoalan yang muncul saat ini.

Pengetahuan tenaga pengajar dalam penguasaan Kurikulum merdeka dapat dilihat dari bagaimana tenaga pengajar dapat menghasilkan suatu konsep atau pemikiran yang mampu dan dapat dikomunikasikan baik secara lisan maupun tulisan dan siswanya dapat memahami penyampaian pengajar tersebut. Salah satu ciri-ciri dari konsep pembelajaran yang mampu dan berhasil diterima oleh siswa adalah ketika pengajar mampu menghidupkan suasana belajar dalam kelas sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran memiliki minat belajar yang tinggi, aktif dalam mengikuti pembelajaran serta mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal. kurangnya motivasi belajar siswa dan kurangnya rasa keingintahuan siswa dan kurangnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman seorang tenaga pengajar terhadap konsep suatu system pembelajaran sangatlah penting karena jika seorang pengajar kurang memahami konsep serta media pembelajaran siswa akan dirugikan.

Metode pengajaran dan media penilaian hasil belajar siswa yang sinkron dan aplikatif diciptakan untuk dapat mengembangkan potensi berpikir inovatif siswa. Salah satu faktor yang mendorong kemampuan berpikir inovatif dari siswa adalah dorongan dari dalam dirinya dan dorongan dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, kurangnya mengasah kemampuan berpikir yang inovatif juga tidak terlepas dari sekolah di lingkungan kerabat dan masyarakat sendiri. Kurangnya dorongan, perhatian, dan penghargaan berdampak negatif terhadap peningkatan kemampuan berpikir inovatif siswa.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu harapan proses pengenalan di sekolah, untuk itu seorang guru ingin mengenal, menganalisis berbagai metode pembinaan, dan mempraktikkannya saat proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut, evaluasi

kebutuhan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam disiplin ilmu tersebut menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk penanganan yang serius dari para pengajar di sekolah, khususnya melalui sarana guru. Sebagai inovasi suatu media aplikasi pembelajaran menjadi pilihan dalam penelitian ini. Saat ini, berbagai bentuk media aplikasi pembelajaran telah berkembang, khususnya dalam bentuk konvensional dan digital. Saat ini, media virtual banyak digunakan karena jauh lebih praktis, murah, dan menarik.

Dalam hal ini, peningkatan inovasi media pembelajaran melalui cara menerapkan sebuah media aplikasi yang disebut Quizizz. Penyempurnaan media pembelajaran virtual ini mengacu kembali pada metode media konvensional sebelumnya namun bedanya pada aplikasi Quizizz lebih menekankan pada penyediaan warna, gambar, komposisi komponen, musik, dan pertanyaan. Aplikasi ini dirancang untuk digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran yaitu pembelajaran secara luring maupun daring, dengan dapat diurnya waktu menjawab sebuah persoalan oleh siswa hal tersebut mampu membuat siswa berpikir kritis dan tidak terpicirkan untuk mencontek teman. Hal ini terbukti memudahkan siswa untuk mengenal sekaligus bermain, dan memahami potensi diri yang nantinya bertujuan untuk mengambil topik yang mereka dapatkan, khususnya dalam mata pelajaran Chasis Kendaraan Ringan. Dalam tampilan aplikasi Quizizz pengajar maupun siswa mampu melihat peringkat nilai siswa dari penugasan yang diberikan. Hal ini dapat membantu guru atau pengajar untuk melakukan mengembangkan minat dan hasil belajar siswa yang akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian kuantitatif. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode experimental. Desain experiment yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Posttest Design*. Variabel yang diteliti pada penelitian kali ini adalah Quizizz Apk, minat, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

chasis kendaraan ringan siswa kelas XI TKRO 1 SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi.

Pada penelitian kali ini desain yang digunakan adalah *One Group Posttest Design*. Variabel yang diteliti pada penelitian kali ini adalah Quizizz Apk, minat, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran chasis kendaraan ringan siswa kelas XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan dokumentasi, angket sebagai media untuk mengumpulkan data minat belajar siswa, dan *posttest* sebagai media untuk mengukur hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pada penelitian ini diambil dari nilai angket minat belajar siswa dan hasil *posttest* yang dilaksanakan oleh siswa pada kelas XI TKRO 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKRO 2 sebagai kelas kontrol pada akhir pembelajaran. Dari nilai tersebut dicari rata-ratanya kemudian dibandingkan. Berikut ini adalah hasilnya.

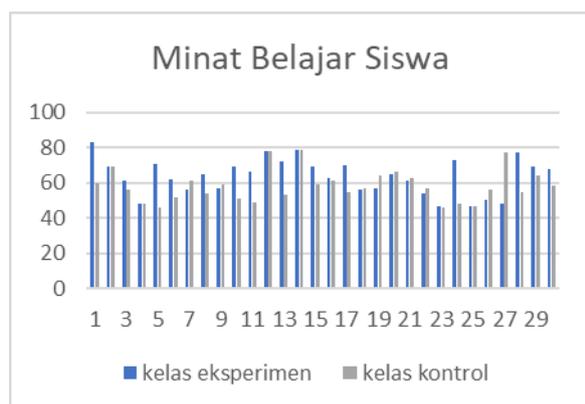
Tabel 1. Minat Belajar Siswa

Jenis Data	Nilai minat belajar siswa dengan menggunakan Quizizz Apk dan kertas soal	
	Quizizz Apk	Kertas Soal
Minat Belajar Siswa	Quizizz Apk	Kertas Soal
Jumlah Responden	30	30
Jumlah Total Nilai	1910	1748
Mean	63,67	58,27
Median	65,00	57,00
Modus	69	46
Simpangan Baku	10,060	6,395

Untuk menunjukkan nilai tinggi atau rendahnya variabel minat belajar siswa dengan penggunaan *Quizizz Apk*, digunakan instrumen angket menggunakan skala model Linkert dengan skala 1-5 dengan 17 butir pernyataan yang diberikan kepada siswa. Dalam mengukur peningkatan minat belajar siswa maka digunakan kelas kontrol sebagai pembandingan dengan menggunakan instrumen angket yang sama sebagai media untuk mengukur minat belajar siswa.

Hasil dari analisis data yang dilakukan menunjukkan nilai tertinggi dari angket yang digunakan adalah 85 dan nilai terendah adalah 17. Pengambilan data dilaksanakan pada 2 kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan

Quizizz Apk pada proses belajar serta kelas kontrol yang menggunakan media kertas soal dalam proses belajar dengan jumlah 60 sampel siswa. Tujuan pengambilan data adalah untuk melihat peningkatan minat belajar siswa saat menggunakan *Quizizz Apk* dibandingkan media kertas soal selama proses belajar. Berikut ini adalah hasil data angket minat belajar siswa. Hasil data keaktifan belajar siswa tiap siklus.



Gambar 1. Diagram Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil data yang didapatkan dapat terlihat terdapat perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan *Quizizz Apk* dan menggunakan kertas soal pada mata pelajaran chassis kendaraan ringan. Rata-rata minat belajar belajar siswa yang menggunakan *Quizizz Apk* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan kertas soal.

Terdapat perbedaan terhadap nilai terendah dan nilai tertinggi pada minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Apk* dalam proses belajar, nilai terendahnya adalah 47 sedangkan nilai tertingginya adalah 83. Pada siswa kelas kontrol yang menggunakan kertas soal pada proses belajar, nilai terendahnya adalah 46 sedangkan nilai tertingginya adalah 79. Berikut merupakan diagram batang perbandingan nilai minat belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari data yang disajikan pada diagram diatas menunjukkan terdapat 15 siswa pada kelas eksperimen yang memiliki nilai minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Sedangkan terdapat 7 siswa pada kelas kontrol yang memiliki minat belajar yang lebih tinggi dan 8 siswa memiliki nilai yang sama dengan siswa kelas eksperimen. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Apk* pada proses belajarnya memiliki rata-rata minat belajar yang lebih tinggi daripada siswa pada kelas kontrol yang menggunakan kertas soal pada proses belajarnya.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

Jenis Data	Nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan <i>Quizizz Apk</i> dan kertas soal	
Hasil Belajar Siswa	<i>Quizizz Apk</i>	Kertas Soal
Jumlah Responden	30	30
Jumlah Total Nilai	1963	1752
Mean	65,43	58,40
Median	62,96	59,26
Modus	63	63
Simpangan Baku	12,582	10,233

Data hasil belajar siswa kelas XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan dari nilai *posttest* siswa pada akhir proses pembelajaran. Pengambilan data dilaksanakan pada 2 kelas yaitu kelas eksperimen (XI TKRO 1) yang menggunakan *Quizizz Apk* pada proses belajar serta kelas kontrol (XI TKRO 2) yang menggunakan media kertas soal dalam proses belajar dengan jumlah 30 sampel siswa pada setiap kelasnya. Tujuan pengambilan data ini adalah untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa saat menggunakan *Quizizz Apk* dibandingkan media kertas soal selama proses belajar. Berikut adalah hasil uji data hasil belajar siswa.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa

Terdapat perbedaan terhadap nilai terendah dan nilai tertinggi pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Apk* dalam proses belajar, nilai terendahnya adalah 41 sedangkan nilai

tertingginya adalah 96. Pada siswa kelas kontrol yang menggunakan kertas soal pada proses belajar, nilai terendahnya adalah 30 sedangkan nilai tertinggi adalah 78.

Data yang didapatkan dari diagram batang diatas menunjukkan perbedaan nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat 15 siswa pada kelas eksperimen yang memiliki nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sedangkan tidak terdapat siswa dari kelas kontrol yang memiliki nilai lebih tinggi dari siswa pada kelas eksperimen.

Hal ini menunjukan terdapat perbedaan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz Apk pada proses belajarnya lebih tinggi daripada siswa pada kelas kontrol yang menggunakan kertas soal pada proses belajarnya.

Uji Beda T-test

Dari data yang didapatkan dari uji prasyarat analisis didapatkan kesimpulan bahwa data yang diteliti berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis bisa dilakukan dengan uji parametrik menggunakan *independent t-test* 2 sampel dikarenakan data berdistribusi normal. Berikut adalah hasil dari uji-t yang telah dilaksanakan.

Tabel 3. Hasil Uji-t pada Minat Belajar Siswa

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Nilai Angket Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	1,009	,319	2,191	58	,032	5,400	2,465	467	10,333	
	Equal variances not assumed			2,191	57,299	,033	5,400	2,465	465	10,335	

Hasil pengujian *independent t-test* 2 sampel pada tabel diatas menunjukkan nilai signifikansi dari variabel minat belajar siswa yang diteliti memiliki nilai signifikansi $0,032 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh *Quizizz Apk* terhadap minat belajar siswa kelas XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi pada kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Apk* dalam proses belajarnya.

Tabel 4. Hasil Uji-t pada Hasil Belajar Siswa

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,812	,437	2,377	58	,021	7,037	2,961	1,110	12,964	
	Equal variances not assumed			2,377	55,668	,021	7,037	2,961	1,105	12,969	

Hasil pengujian *independent t-test* 2 sampel pada tabel diatas menunjukkan nilai signifikansi dari variabel hasil belajar siswa yang diteliti memiliki nilai signifikansi $0,021 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh *Quizizz Apk* terhadap hasil belajar siswa kelas XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi pada kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Apk* dalam proses belajarnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian serta perhitungan yang dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz Apk* sebagai media belajar pada siswa XI TKRO 1 SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil perbandingan nilai rata-rata antara kelas XI TKRO 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKRO 2 sebagai kelas kontrol. Rata-rata nilai dari angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 63,67 sedangkan pada kelas kontrol adalah 58,27 Hal ini juga diperkuat oleh hasil nilai minat belajar pada diagram batang menunjukkan bahwa terdapat 17 siswa dari kelas eksperimen yang memiliki minat belajar yang lebih tinggi dari siswa pada kelas kontrol.

Minat belajar siswa merupakan minat seseorang terhadap sebuah pelajaran adalah ketika individu tersebut memiliki suatu rasa ketertarikan pada pelajaran tersebut. indikatornya adalah rasa akan rajin dalam mengikuti proses belajar dan terus berusaha memahami semua pengetahuan yang berhubungan dengan bidang tersebut. pada akhirnya individu tersebut akan mengikuti proses belajar dengan penuh antusias serta tanpa adanya beban dalam dirinya (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Pada kelas eksperimen yaitu XI TKRO 1 diberikan perlakuan dengan menggunakan *Quizizz Apk* dalam proses belajarnya. Pada kelas ini terlihat bahwa antusiasme siswa dalam

mengikuti proses belajar serta minat siswa dalam memahami materi yang diberikan lumayan tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai angket minat belajar siswa yaitu sebesar 63,67 yang dimana hal tersebut lebih tinggi daripada nilai minat belajar siswa pada kelas kontrol yaitu kelas XI TKRO 2 yaitu sebesar 58,27 yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media kertas soal sebagai media belajar yang sering digunakan oleh guru sebelumnya. Hal ini bisa terjadi dikarenakan terjadi perbedaan tingkat antusiasme serta minat siswa untuk memahami materi selama proses belajar yang dimana pada kelas kontrol nilainya rendah. Dibuktikan dengan siswa yang menjadi cenderung bosan dengan media belajar kertas soal yang kurang interaktif. Hal tersebut dapat menyimpulkan bahwa siswa yang diberikan media belajar yang interaktif berupa *Quizizz Apk* dalam proses belajarnya cenderung memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang diberikan media belajar konvensional berupa kertas soal.

Selain itu berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan dengan membandingkan nilai hasil belajar pada kelas eksperimen yaitu kelas XI TKRO 1 yang menggunakan *Quizizz Apk* dan kelas kontrol yaitu XI TKRO 2 yang menggunakan kertas soal pada proses belajarnya didapatkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas XI TKRO 1 yaitu 65,43 dan pada kelas XI TKRO 2 yaitu 58,40. Hasil ini menunjukan bahwa rata-rata nilai pada kelas XI TKRO 1 lebih tinggi dari rata-rata nilai kelas XI TKRO 2.

Dalam proses belajar tentunya diperlukan media pembelajaran sebagai penunjang berlangsungnya proses pembelajaran. media belajar yang baik dapat memberi kemudahan guru dalam proses mengajar, contohnya seperti dapat membuat penyajian materi dan informasi menjadi lebih jelas sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses serta hasil belajar (Wahid Abdul, 2018). Media belajar yang digunakan pada penelitian kali ini adalah *Quizizz Apk* dan kertas soal sebagai pembandingnya. Pada kelas eksperimen yang diberikan *Quizizz Apk* dalam proses belajarnya menunjukkan hasil belajar yang lebih maksimal dan terlihat banyak

siswa pada kelas eksperimen yang menjawab soal *posttest* dengan lebih bersemangat. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan nilai *posttest* tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 96 dan nilai terendahnya 41 yang dimana lebih baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan kertas soal pada proses belajarnya dimana nilai tertingginya yaitu 78 dan nilai terendahnya 30. Pada kelas kontrol terlihat siswa tidak serius dan bosan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Situasi ini sangat berbanding terbalik dengan siswa pada kelas eksperimen.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan diatas maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Pertama, media belajar *Quizizz Apk* dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa kelas XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi pada mata pelajaran chasis kendaraan ringan. Siswa diberikan angket untuk mengukur minat belajarnya masing-masing. Saat diberikan kuis menggunakan *Quizizz Apk* pada kelas eksperimen siswa terlihat berantusias untuk mendapatkan nilai terbaik pada setiap kuis yang diberikan. Sedangkan siswa pada kelas kontrol tidak antusias selama proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai sebesar 63,67 sedangkan pada siswa kelas kontrol menunjukkan nilai sebesar 58,27.

Kedua, media belajar *Quizizz Apk* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa kelas XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi pada mata pelajaran chasis kendaraan ringan. Untuk mengukur hasil belajar siswa peneliti menggunakan *posttest* yang diberikan diakhir proses pembelajaran. Siswa pada kelas eksperimen cenderung terlihat jujur serta semangat dalam menyelesaikan soal *posttest* yang diberikan. Hal ini berbeda dengan siswa pada kelas kontrol yang cenderung tidak jujur dengan berdiskusi pada temannya serta tidak mengerjakan soal dengan serius. Hasilnya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini dapat

dibuktikan dengan hasil nilai posttest yang didapatkan kelas eksperimen adalah 65,43 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 58,40.

Saran

Dari hasil kesimpulan maka diperoleh saran untuk guru dapat menggunakan *Quizizz Apk* dalam setiap proses belajar siswa karena pada penelitian yang telah dilakukan *Quizizz Apk* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Setelah hasil penelitian yang didapatkan aplikasi quizizz dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa maka guru dapat menerapkan penggunaan media *Quizizz Apk* pada seluruh kelas pada SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi.

Siswa dapat lebih meningkatkan minat dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan *Quizizz Apk*. Siswa dapat lebih bersemangat dan memiliki jiwa kompetitif dalam proses belajar ketika diberikan media belajar baru berupa *Quizizz Apk*. Siswa dapat mempelajari kembali fitur yang ada di dalam *Quizizz Apk* yang bisa dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri pada masing-masing siswa.

Aplikasi quizizz dapat dikembangkan kembali dengan tidak hanya memanfaatkan fitur kuis interaktif namun juga bisa memanfaatkan fitur dalam menjelaskan materi kepada siswa. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan atau menggabungkan *Quizizz Apk* dengan media belajar lain agar siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Jojo, A. & Sihotang, H. 2022. Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>.
- Manalu, J. B.; Sitohang, P. & Henrika, N. H. 2022. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Transformasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar", 9 Desember 2021, 1(1), 80–86. DOI: <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>.
- Mulatsih, B. 2020. Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26. DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>.
- Rolina, D., & Efendi, R. 2023. Korelasi Quizizz Apk pada Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Bisnis dan Manajemen Salatiga. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), 33–42. DOI: <https://doi.org/10.32585/jp.v32i1.3307>.
- Salam, M. Y.; Mudinillah, A. & Agustina, A. 2022. Quizizz Apk Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>.
- Tjiptiany, E. N.; As'ari, A. R. & Muksar, M. 2016. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri untuk Membantu Siswa SMA Kelas X dalam Memahami Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 1938–1942. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i10.6973>.
- Ully, S. A. & Dewi, I. P. 2022. Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Quizizz Apk Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 10(4), 79–87. DOI: <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>.
- Wahid, A. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *ISTIQRRA': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2), Dari: <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqr/article/view/461>.