

PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZIZZ

Aziz Arzaqi Jannata^{1*}, Andrizal², Hasan Maksum³, Toto Sugiarto⁴

^{1, 2, 3, 4} Departemen Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

*azizarzaqijannata@gmail.com

Abstract: *Student engagement plays a crucial role in supporting successful learning outcomes, particularly in vocational education settings. Initial classroom observations conducted in Class XI TKR of SMK Negeri 1 Kecamatan Luak indicated that learners tended to show limited participation during instructional activities. This classroom action research investigated the use of a game-oriented learning approach supported by Quizizz to foster greater student involvement in the Light Vehicle Engine System subject. The study followed the Kemmis and McTaggart action research framework and was carried out in two cycles, each consisting of two learning sessions. Twenty-six students participated in the research. Data were obtained through systematic classroom observations and interpreted using percentage-based descriptive analysis. Findings revealed a steady rise in learner engagement throughout the intervention. Participation levels progressed from 34.61% during the first session of Cycle I to 46.15% in the following session, increased again to 65.38% at the beginning of Cycle II, and reached 80.76% by the final meeting. These outcomes surpassed the predetermined criterion requiring at least 75% of learners to demonstrate moderate, high, or very high engagement. The results suggest that integrating Quizizz within a game-oriented instructional model can effectively encourage active participation in vocational learning environments.*

Keywords: *Game Based Learning, Quizizz, Student Learning Activity, Classroom Action Research, Light Vehicle Engine System*

Abstrak: Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, terutama pada pendidikan kejuruan. Berdasarkan pengamatan awal di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak, ditemukan bahwa partisipasi peserta didik selama proses belajar masih belum optimal. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengupayakan peningkatan keaktifan siswa melalui pemanfaatan Quizizz yang diintegrasikan dengan pendekatan *Game Based Learning* pada materi Sistem Engine Kendaraan Ringan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada model tindakan Kemmis dan McTaggart yang berlangsung dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Penelitian melibatkan 26 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, kemudian hasilnya diolah menggunakan analisis deskriptif berbasis persentase. Temuan penelitian memperlihatkan adanya perkembangan keaktifan yang konsisten pada setiap tahapan tindakan. Persentase keaktifan tercatat sebesar 34,61% pada pertemuan awal Siklus I, meningkat menjadi 46,15% pada pertemuan berikutnya, kemudian mencapai 65,38% pada awal Siklus II, dan berakhir pada angka 80,76% pada pertemuan terakhir. Capaian tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran berbasis permainan berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih optimal pada pembelajaran vokasi.

Kata kunci: *Game Based Learning, Quizizz, Keaktifan Belajar Siswa, Penelitian Tindakan Kelas, Sistem Engine Kendaraan Ringan*

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Dalam paradigma ini, siswa tidak hanya menerima

informasi dari guru, tetapi dituntut berperan aktif melalui aktivitas bertukar gagasan, bekerja sama, berinteraksi, serta memecahkan berbagai persoalan yang ditemui selama belajar (Bond dkk., 2020). Keterlibatan tersebut mencerminkan partisipasi siswa dari sisi perilaku, emosi, maupun proses berpikir yang muncul selama kegiatan belajar berlangsung (Fredricks dkk., 2019). Oleh karena itu, rancangan pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan peserta didik menjadi salah satu unsur penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif. Dalam konteks pendidikan kejuruan, partisipasi siswa memegang peran yang cukup penting karena tujuan pembelajaran tidak sebatas penguasaan konsep, melainkan juga pembentukan kesiapan menghadapi situasi kerja yang sesungguhnya. Siswa SMK dituntut memiliki kemampuan teknis sekaligus keterampilan pendukung seperti komunikasi, kerja sama, dan kemampuan mengambil keputusan (UNESCO, 2021). Situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran vokasi memerlukan pendekatan yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara nyata selama kegiatan belajar berlangsung.

Elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan merupakan salah satu materi pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa. Pemahaman terhadap sistem engine tidak cukup hanya diperoleh melalui penjelasan guru, tetapi perlu diperkuat melalui aktivitas mengamati, bertanya, berdiskusi, dan menganalisis permasalahan teknis. Interaksi yang terjadi selama kegiatan belajar dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sekaligus mendorong meningkatnya partisipasi mereka dalam pembelajaran (Fredricks dkk., 2019).

Berdasarkan observasi awal pada kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak, ditemukan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran masih belum optimal. Kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi oleh penjelasan guru sehingga sebagian siswa belum terlibat secara maksimal dalam proses belajar. Beberapa siswa masih pasif dalam memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, maupun mengikuti diskusi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang mampu mengubah pola pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Kurangnya keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berpotensi menghambat pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam pendidikan kejuruan. Kondisi tersebut dapat mengurangi kesempatan siswa untuk mengasah kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan teman sebaya, serta menyelesaikan berbagai persoalan yang berkaitan dengan bidang keahlian yang dipelajari (Zainuddin, 2020). Situasi ini menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk mengambil peran yang lebih besar dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah *Game Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memanfaatkan prinsip-prinsip permainan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik terlibat dalam berbagai tantangan, interaksi, dan kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari (Lodong & Seleky, 2023; Pakudu dkk., 2024). Kehadiran unsur permainan menjadikan suasana belajar lebih dinamis sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara lebih aktif (Shaheen dkk., 2023). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan GBL dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, kerja sama kelompok, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Afani & Rafsanjani, 2025).

Penggunaan teknologi digital dapat mendukung penerapan *Game Based Learning* agar proses pembelajaran lebih interaktif. Platform yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung penerapan model tersebut adalah Quizizz. Aplikasi ini menyediakan kuis interaktif yang dilengkapi fitur penilaian otomatis, umpan balik langsung, dan sistem perolehan skor sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat lebih optimal

(Nasution & Nasution, 2021). Unsur permainan seperti poin dan peringkat juga dapat menciptakan kompetisi positif yang meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran (Eltahir, 2021).

Pemanfaatan media digital juga menjadi faktor pendukung dalam mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Quizizz. Tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, platform ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Kegiatan menjawab kuis, memperoleh umpan balik secara cepat, dan melihat hasil secara real time dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Muhammad & Ayunda, 2024). Selain itu, unsur gamifikasi yang tersedia pada Quizizz mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih intensif (Qolbi dkk., 2025).

Berbagai penelitian terdahulu telah melaporkan dampak positif penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan terhadap aktivitas belajar peserta didik. Rahayu dkk. (2024) menemukan bahwa penerapan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif. Temuan Pranoto, (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz yang dipadukan dengan GBL memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan partisipasi peserta didik. Hasil penelitian Setyaningrum dkk. (2025) juga memperlihatkan bahwa kombinasi kedua pendekatan tersebut dapat mendukung keterlibatan siswa secara lebih optimal selama kegiatan pembelajaran.

Walaupun penelitian terkait *Game Based Learning* dan Quizizz telah banyak dilakukan, penerapannya pada pembelajaran vokasi khususnya elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan masih perlu dikaji. Pembelajaran pada bidang otomotif menuntut siswa tidak hanya memahami konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu menyampaikan pendapat, terlibat dalam diskusi, dan merumuskan solusi terhadap permasalahan teknis yang dihadapi. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan *Game Based Learning* yang didukung oleh Quizizz sebagai upaya meningkatkan tingkat keaktifan siswa kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak.

Fokus utama penelitian ini adalah mengoptimalkan peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran Sistem Engine Kendaraan Ringan melalui penerapan *Game Based Learning* yang dipadukan dengan Quizizz. Indikator yang diamati mencakup partisipasi dalam penyelesaian tugas, keterlibatan saat diskusi, kemampuan menyampaikan pendapat, keberanian mengajukan pertanyaan, serta respons yang ditunjukkan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan strategi *Game Based Learning* yang dikombinasikan dengan media Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar (Fiqriyah dkk., 2025). Rancangan penelitian mengacu pada model tindakan yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang tersusun atas empat tahapan utama, yaitu penyusunan rencana tindakan, implementasi tindakan, pengumpulan data melalui pengamatan, serta evaluasi reflektif terhadap hasil yang diperoleh (Kemmis dkk., 2014). Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Setelah satu siklus berakhir, dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran sebagai dasar penyempurnaan kegiatan pada siklus berikutnya (Aminoto, 2022). Kegiatan penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas XI Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Kecamatan Luak, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat, pada elemen pembelajaran Sistem Engine

Kendaraan Ringan. Sebanyak 26 siswa terlibat sebagai subjek penelitian. Kajian ini berfokus pada penerapan *Game Based Learning* yang didukung platform Quizizz serta dampaknya terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui serangkaian kegiatan belajar yang memanfaatkan unsur-unsur permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pada tahap awal, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan instrumen pencatatan data, serta merancang materi kuis digital menggunakan Quizizz. Tahap berikutnya berupa penerapan kegiatan belajar interaktif yang memadukan diskusi, pemberian tantangan, dan kuis digital. Selama kegiatan berlangsung, pengamatan dilakukan untuk merekam perubahan perilaku belajar peserta didik. Data yang diperoleh selanjutnya dikaji sebagai bahan evaluasi guna menentukan bentuk perbaikan pada tindakan berikutnya (Kemmis dkk., 2014). Informasi penelitian diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan yang disusun untuk mencatat berbagai bentuk keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Aspek yang diamati meliputi penyelesaian tugas, keikutsertaan dalam diskusi kelompok, kemampuan memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, keberanian mengajukan pertanyaan, serta respons terhadap materi yang dipelajari. Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan *Game Based Learning* yang dipadukan dengan Quizizz, sedangkan variabel yang diamati berupa aktivitas belajar peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, *Game Based Learning* berbantuan Quizizz diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan fitur permainan digital melalui kuis interaktif, sistem perolehan skor, dan umpan balik instan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, aktivitas belajar dimaknai sebagai keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang tercermin melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, serta menyelesaikan tugas yang diberikan (Ulzheimer dkk., 2021). Data hasil pengamatan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berbasis persentase untuk menggambarkan perkembangan aktivitas belajar pada setiap pertemuan dan setiap siklus. Persentase aktivitas belajar diperoleh dengan membandingkan jumlah peserta didik yang termasuk kategori Cukup Aktif, Aktif, dan Sangat Aktif terhadap keseluruhan jumlah siswa, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Penelitian dinyatakan berhasil apabila pada akhir tindakan sedikitnya 75% peserta didik telah berada pada kategori Cukup Aktif, Aktif, atau Sangat Aktif sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya (Arikunto dkk., 2021)

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) yang dipadukan dengan Quizizz dilakukan melalui dua siklus tindakan, dimana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Tingkat aktivitas belajar peserta didik diamati menggunakan instrumen observasi yang memuat beberapa aspek, antara lain keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, mengemukakan ide, mengajukan pertanyaan, mengikuti rangkaian kegiatan belajar, serta keikutsertaan dalam kegiatan evaluasi. Hasil pengamatan memperlihatkan adanya perkembangan aktivitas belajar yang terus meningkat selama pelaksanaan penelitian.

Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I. Siklus I menjadi tahap awal penerapan *Game Based Learning* berbantuan Quizizz pada materi Sistem Engine Kendaraan Ringan. Kegiatan belajar diawali dengan penyampaian materi menggunakan media presentasi, dilanjutkan aktivitas penyegaran suasana kelas (*ice breaking*), dan diakhiri dengan kuis interaktif berbasis Quizizz.

Tabel 1. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Pertemuan	SA	A	CA	KA	TA	Jumlah Siswa SA+A+CA	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan (%)	Kriteria
Pertemuan 1	1	4	4	2	15	9	26	34.61	Rendah
Pertemuan 2	4	5	3	7	7	12	26	46.15	Rendah

Berdasarkan Tabel 1, memperlihatkan adanya kenaikan tingkat aktivitas belajar dari 34,61% pada pertemuan awal menjadi 46,15% pada pertemuan berikutnya. Walaupun mengalami kenaikan sebesar 11,54%, capaian tersebut masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik mulai mengenal pola pembelajaran yang digunakan, meskipun keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas belajar belum berlangsung secara optimal.

Selama pelaksanaan tindakan pada Siklus I masih ditemukan beberapa hambatan. Sebagian siswa cenderung menjadi peserta pasif dan hanya terlibat ketika diminta oleh guru. Selain itu, beberapa siswa lebih berfokus pada perolehan skor dan posisi peringkat pada Quizizz dibandingkan memahami konsep materi yang dipelajari. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan memang berhasil menarik perhatian siswa, tetapi belum sepenuhnya mampu mengarahkan keterlibatan mereka pada proses pembelajaran yang bermakna.

Hasil ini selaras dengan pandangan Fredricks dkk. (2019) yang menjelaskan bahwa keterlibatan belajar mencakup dimensi perilaku, afektif, dan kognitif, sehingga kehadiran siswa di kelas saja belum dapat dijadikan indikator keterlibatan yang utuh. Oleh sebab itu, capaian pada Siklus I dapat dipandang sebagai fase awal tumbuhnya aktivitas belajar peserta didik.

Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya, beberapa penyempurnaan dilakukan pada Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi pemanfaatan fitur Presentasi Quizizz, penggunaan video pembelajaran, pemberian pertanyaan pemantik, serta pengoptimalan aktivitas flash card yang dirancang lebih menarik.

Tabel 2. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Pertemuan	SA	A	CA	KA	TA	Jumlah Siswa SA+CA+A	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan (%)	Kriteria
Pertemuan 1	10	5	2	7	2	17	26	65.38	Sedang
Pertemuan 2	17	1	3	5	0	21	26	80.76	Tinggi

Hasil pada Tabel 2 memperlihatkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Persentase aktivitas belajar mencapai 65,38% pada pertemuan pertama dan meningkat hingga 80,76% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa strategi perbaikan yang diterapkan mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih luas dan merata.

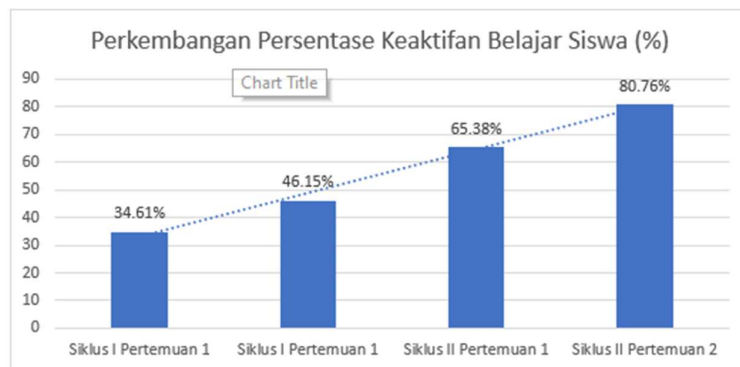
Tidak adanya siswa yang berada pada kategori Tidak Aktif (TA) pada akhir Siklus II menjadi indikator bahwa hampir seluruh siswa telah terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan presentasi dan video yang terintegrasi dalam Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga keterlibatan siswa tidak hanya terlihat saat mengerjakan kuis, tetapi juga ketika mengikuti penyampaian materi.

Hasil tersebut mendukung temuan Heriyanto dkk., (2024) yang menyebutkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang interaktif dan penyediaan umpan balik secara cepat. Selain itu, Eltahir, (2021) juga menegaskan bahwa pendekatan *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Tabel 3. Persentase Keaktifan Belajar Siswa Setiap Pertemuan

Pertemuan	Persentase Keaktifan (%)
Siklus I Pertemuan 1	34.61
Siklus I Pertemuan 2	46.15
Siklus II Pertemuan 1	65.38
Siklus II Pertemuan 2	80.76



Gambar 1. Perkembangan Persentase Keaktifan Belajar Siswa

Perkembangan Keaktifan Belajar pada Setiap Pertemuan. Data pada Tabel 3 menunjukkan tren peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan. Persentase keaktifan belajar meningkat secara bertahap dari 34,61% menjadi 80,76%. Pola tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* yang terintegrasi dengan Quizizz mampu membangun keterlibatan belajar secara bertahap dan berkelanjutan.

Perkembangan tersebut dapat dipahami melalui karakteristik pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan tantangan, respons langsung, serta pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Menurut Christopoulos dkk. (2023) menjelaskan bahwa unsur permainan dalam kegiatan belajar mampu mendorong keterlibatan peserta didik karena suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pendekatan konvensional.

Selain itu, penggunaan media digital interaktif terbukti juga berkontribusi terhadap peningkatan perhatian dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Abdulrahman dkk., 2020; Mayer, 2024). Oleh karena itu, peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan unsur permainan dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Tabel 4. Peningkatan Keaktifan Belajar Antar Siklus

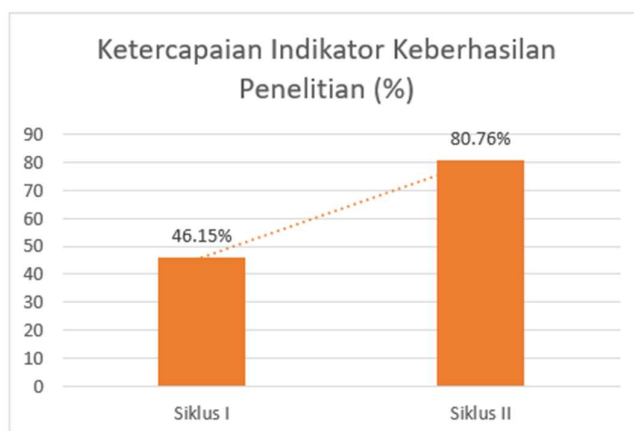
Siklus	Persentase Awal (%)	Persentase Akhir (%)	Selisih
Siklus I → Siklus II	46.15	80.76	34.61

Peningkatan Keaktifan Belajar Antar Siklus. Berdasarkan Tabel 4, terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 34,61% dari akhir Siklus I ke akhir Siklus II. Kenaikan ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan setelah refleksi Siklus I memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan siswa.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan tindakan yang merupakan karakteristik utama Penelitian Tindakan Kelas berjalan secara efektif sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto dkk. (2021) dan Kemmis dkk., (2014). Melalui proses refleksi, kelemahan yang muncul pada siklus sebelumnya dapat diidentifikasi dan diperbaiki sehingga kualitas pembelajaran meningkat pada siklus berikutnya.

Tabel 5. Ketercapaian Indikator Keberhasilan

Siklus	Persentase Siswa Kategori CA+A+SA (%)	Target Keberhasilan ($\geq 75\%$)	Keterangan
Siklus I	46.15	Belum Tercapai	Tidak Berhasil
Siklus II	80.76	Tercapai	Berhasil



Gambar 1. Ketercapaian Indikator Keberhasilan Penelitian

Ketercapaian Indikator Keberhasilan Penelitian. Berdasarkan Tabel 5, target penelitian berhasil dicapai pada akhir Siklus II. Persentase peserta didik yang termasuk dalam kategori Cukup Aktif, Aktif, dan Sangat Aktif mencapai 80,76%, melampaui batas keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%.

Temuan penelitian ini memperlihatkan kecenderungan yang sejalan dengan temuan Rahayu dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui suasana belajar yang lebih dinamis. Kondisi serupa juga ditemukan oleh Pranoto, (2020) yang melaporkan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam kerangka *Game Based Learning* berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Selain itu, Setyaningrum dkk., (2025) mengungkapkan bahwa integrasi Quizizz dalam *Game Based Learning* dapat memperluas peluang interaksi siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Berdasarkan temuan tersebut, implementasi *Game Based Learning* yang didukung oleh platform Quizizz pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan menunjukkan potensi yang kuat untuk diterapkan sebagai strategi pembelajaran di sekolah kejuruan. Keunggulan model ini tidak terbatas pada penyampaian materi pembelajaran semata, tetapi juga mampu menciptakan kondisi belajar yang mendorong partisipasi, interaksi, keberanian menyampaikan pendapat, serta keterlibatan siswa secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Quizizz secara lebih komprehensif, yaitu tidak terbatas sebagai instrumen evaluasi. Platform tersebut dimanfaatkan secara terpadu sebagai media presentasi materi, media video pembelajaran, sarana pemberian pertanyaan pemantik, dan media permainan edukatif dalam satu rangkaian pembelajaran. Integrasi berbagai fitur tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih dinamis sehingga aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup tinggi.

D. Penutup

Berdasarkan rangkaian tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini, pemanfaatan platform Quizizz dalam pembelajaran yang menerapkan prinsip-prinsip *Game Based Learning* memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan aktivitas peserta didik pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak. Perubahan tersebut tampak dari semakin meningkatnya keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan materi, merespons pertanyaan guru, menyampaikan pendapat, mengikuti diskusi, serta berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Perkembangan aktivitas belajar siswa menunjukkan tren yang terus meningkat selama pelaksanaan penelitian. Pada akhir tindakan pertama, tingkat keaktifan yang diperoleh masih berada pada angka 46,15%. Setelah dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran pada tahap berikutnya, capaian tersebut meningkat hingga mencapai 80,76%. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa berbagai upaya perbaikan yang dilakukan, seperti pemanfaatan fitur presentasi dan video pada Quizizz, penggunaan pertanyaan pemantik, serta penguatan interaksi guru dan siswa, mampu mendorong partisipasi siswa secara lebih optimal. Capaian tersebut juga memperlihatkan bahwa target yang dirumuskan sejak awal penelitian telah terpenuhi. Temuan yang diperoleh memberikan gambaran bahwa penggabungan unsur permainan dengan teknologi digital berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, pemanfaatan media digital yang dirancang secara terencana dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang layak diterapkan dalam pembelajaran kejuruan. Kajian selanjutnya dapat memperluas penerapan pendekatan ini pada materi, jenjang pendidikan, maupun aspek pembelajaran lainnya sehingga pemahaman mengenai pemanfaatan Quizizz dalam mendukung aktivitas belajar dapat dikembangkan secara lebih luas.

Daftar Pustaka

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia Tools In The Teaching And Learning Processes: A Systematic Review. *Heliyon*, 6(11), E05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.E05312>
- Afani, A. T., & Rafsanjani, M. A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 781–793. <https://doi.org/10.55606/Jurripen.V4i2.6101>
- Aminoto, T. (2022). Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Usaha Dan Energi Di Kelas Xi Sma N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sains Dan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.1234/Sainmatika.V8i1.2222>
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping Research In Student Engagement And Educational Technology In Higher Education: A Systematic Evidence Map. *International Journal Of Educational Technology In Higher Education*, 17(1), 2. <https://doi.org/10.1186/S41239-019-0176-8>
- Christopoulos, A., Mystakidis, S., Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification In Education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/Encyclopedia3040089>
- Eltahir, M. E. (2021). The Impact Of Game-Based Learning (Gbl) On Students'

- Motivation, Engagement And Academic Performance On An Arabic Language Grammar Course In Higher Education. *Education And Information Technologies*, 26(3), 3251–3278. <https://doi.org/10.1007/S10639-020-10396-W>
- Fiqirilah, S. K., Ridha, M. R., Sari, D. K., Dr, N. F., & Samratan. (2025). Pembelajaran Digital Era Society 5.0: Pemanfaatan Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Advances In Education Journal*, 2(1), 490–501.
- Fredricks, J., Reschly, A., Christenson, S., Larson, S., Sinha, S., Bressler, D., & Shernoff, D. (2019). *Handbook Of Student Engagement Interventions Working With Disengaged Students*.
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The Effectiveness Of Using Quizizz In Improving Learners' Motivation And Engagement In Learning. *Sebatik*, 28(2), 581–586. <https://doi.org/10.46984/Sebatik.V28i2.2526>
- Kemmis, S., Mctaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Lodong, J., & Seleky, J. S. (2023). Penerapan Game-Based Learning Untuk Memotivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/S10648-023-09842-1>
- Muhammad, & Ayunda, D. S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Literatur Di Era Society 5.0. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 140–151. <https://doi.org/10.35719/Adabiyah.V5i2.932>
- Nasution, W. H. R., & Nasution, A. S. (2021). Quizizz: Science Learning Media In Elementary School In Developing Critical Thinking Skills. *Journal Of Science Education Research*, 5(1), 26–30. <https://doi.org/10.21831/Jser.V5i1.38592>
- Pakudu, R., Rizal, & Safaat, M. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal Of Education And Culture (Jec)*, 4(1), 56–83. <https://doi.org/10.47918/Jec.V4i1.1641>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25–38. <https://doi.org/10.20961/Habitus.V4i1.45758>
- Qolbi, L., Lestary, R. A., Yana, D. F., Maulana, P. D., & Candraloka, O. R. (2025). Quizizz Implementation Of Quizizz As A Means Of Technology Adaptation In The Learning Of Elementary School Semat Students. *Jurnal Ilmiah Pgsd*, 11(2), 1–15.
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Rosniwati, Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(3), 511–519. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V10i3.4069>
- Setyaningrum, D. P., Zaeni, I. A. E., & Afrian, R. (2025). Penerapan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi Berbantuan Quizizz. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 31–36. <https://doi.org/10.17977/Um027v10i12025p31-36>
- Shaheen, A., Ali, S., & Fotaris, P. (2023). Assessing The Efficacy Of Reflective Game Design: A Design-Based Study In Digital Game-Based Learning. *Education Sciences*, 13(12), 1204. <https://doi.org/10.3390/Educsci13121204>
- Ulzheimer, L., Kanzinger, A., Ziegler, A., Martin, B., Zender, J., Römhild, A., & Leyhe, C. (2021). Barriers In Times Of Digital Teaching And Learning – A German Case Study: Challenges And Recommendations For Action. *Journal Of Interactive*

- Media In Education*, 2021(1). <https://doi.org/10.5334/Jime.638>
- Unesco. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract For Education*. Unesco. <https://doi.org/10.54675/Asrb4722>
- Zainuddin, Z. (2020). The Impact Of Gamification On Learning And Instruction: A Systematic Review Of Empirical Evidence. *Educational Research Review*, 30(Query Date: 2025-10-18 10:07:03). <https://doi.org/10.1016/J.Edurev.2020.100326>