

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
QUIZIZ PADA ELEMEN FASE F SISTEM ENGINE KENDARAAN
RINGAN DI KELAS XI TKR SMK N 1 KECAMATAN LUAK**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan*



Oleh :

Aziz Arzaqi Jannata

NIM 22073042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
DEPARTEMEN TEKNIK OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Quiziz Pada Elemen Fase F Sistem Engine Kendaraan Ringan Di Kelas XI TKR SMK N 1 Kecamatan Luak

Nama : Aziz Arzaqi Jannata

Nim/TM : 22073042/2022

Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif

Dapartemen : Teknik Otomotif

Fakultas : Teknik

Padang, 16 Juli 2026

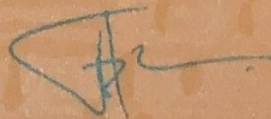
Disetujui oleh:
Pembimbing



Drs. Andrizal, M.Pd
NIP. 196507251992031003

Mengetahui:

Kepala Departemen Teknik Otomotif
Fakultas Teknik UNP,



Wawan Purwanto, S.Pd., M.T., Ph.D.
NIP. 198409152010121006

PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Didepan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Departemen Otomotif
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Quiziz Pada Elemen Fase F Sistem Engine Kendaraan Ringan Di Kelas XI TKR SMK N 1 Kecamatan Luak

Nama : Aziz Arzaqi Jannata

Nim/TM : 22073042/2022

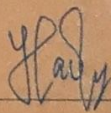
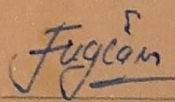
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif

Dapartemen : Teknik Otomotif

Fakultas : Teknik

Padang, 16 Juli 2026

Tim Penguji :

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1 Pembimbing	: Drs. Andrizal, M.Pd.	1. 
2 Penguji 1	: Prof. Dr. Hasan Maksum, MT.	2. 
3 Penguji 2	: Dr. Toto Sugiarto, S.Pd, M.Si	3. 



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN TEKNIK OTOMOTIF
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp. (0751), FT: (0751)7055644, 445118 Fax .7055644
E-mail : info@ft.unp.ac.id



Certified Management System
DIN EN ISO 9001:2000
Cert.No. 01.100 086042

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aziz Arzaqi Jannata
NIM/TM : 22073042/2022
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Departemen : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya yang judul “Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Quiziz Pada Elemen Fase F Sistem Engine Kendaraan Ringan Di Kelas XI TKR SMK N 1 Kecamatan Luak” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 16 Juli 2026

Saya yang menyatakan,

Aziz Arzaqi Jannata
NIM. 22073042

HALAMAN MOTTO

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia,
Jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”
(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku Persembahkan Skripsi Ini Untuk Yang Selalu Bertanya:

"kapan skripsimu selesai ?"

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai ?

Karena mungkin ada suatu hal dibalik terlambatnya mereka lulus, dan percayalah, alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

Hormat saya



Aziz Arzaqi Jannata

NIM. 22073042

ABSTRACT

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

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*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya telah memberikan kekuatan dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul: “Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Quiziz Pada Elemen Fase F Sistem Engine Kendaraan Ringan Di Kelas XI TKR SMK N 1 Kecamatan Luak”.

Penulisan Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Departemen Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan Proposal Penelitian ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Wawan Purwanto, S.Pd., M.T., Ph.D., selaku Ketua Departemen Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Andrizal, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing sekaligus Penasehat Akademik yang telah dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Kepala Sekolah SMK N 1 Kecamatan Luak, beserta jajarannya yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
5. Bapak Kepala Jurusan TKR dan Guru Mata Pelajaran terkait di SMK N 1 Kecamatan Luak yang telah banyak membantu kelancaran proses penelitian di lapangan.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Departemen Teknik Otomotif yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai harganya.
7. Ayahanda, Ibunda, serta seluruh keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan moral maupun materil yang tiada henti.

8. Kepada seseorang yang tidak sengaja bertemu di perkuliahan ini, Citra Zahra terimakasih telah hadir dan menjadi bagian perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik waktu maupun tenaga kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, dan mendengarkan keluhan kesah, serta memberikan semangat pantang menyerah untuk menyelesaikan studi ini.
9. Terimakasih kepada teman kandung seperjuangan di kuliah ini Ari Muhammad Nur dan Balmero Fiskal yang telah memotivasi dan mendukung setiap perjalanan dari semester awal hingga akhir, saya berharap setelah tamat nanti tetap saling kabari tentang apapun itu, tetap semangat untuk melanjutkan jalan kita masing-masing, nanti akan ada waktu untuk merayakan perjalanan hebat ini, tapi untuk sekarang semangat yaa!, langkah kecil hari ini tetap berarti, terus jalan, kita sudah sejauh ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan angkatan 2022 serta semua pihak yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan ilmu dan pengalaman. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan dan bagi kita semua.

Padang, 18 Juli 2026



Aziz Arzaqi Jannata

NIM. 22073042

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	13
3. <i>Game Based Learning</i>	26
4. Media Pembelajaran Berbasis Quizizz	33
5. Keaktifan Belajar	38
6. Hubungan GBL dengan Keaktifan Belajar	44
7. Pembelajaran Teknik Kendaraan Ringan di SMK N 1 Kecamatan Luak.....	45
B. Penelitian Relevan	46
C. Kerangka Konseptual	50

D. Hipotesis	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	53
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	55
C. Subjek Penelitian	56
D. Variabel Penelitian	57
E. Intrumentasi dan Teknik Pengumpulan Data	58
F. Teknik Analisis Data	77
G. Prosedur Penelitian	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	87
A. Hasil Penelitian.....	87
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	87
2. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa	110
3. Ketercapaian Indikator Keberhasilan.....	112
B. Pembahasan	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	117
A. KESIMPULAN	117
B. SARAN.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Keaktifan Siswa	60
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Keaktifan Belajar.....	67
Tabel 3. 3 Lembar Validasi Keaktifan Siswa	70
Tabel 3. 4 Lembar Validasi Media Pembelajaran Quiziz	73
Tabel 3. 5 Persentase Kriteria Ketercapaian Keaktifan Belajar	78
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I	94
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I	96
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II.....	106
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I	108
Tabel 4. 5 Persentase Keaktifan Belajar Siswa pada Setiap Pertemuan	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	51
Gambar 3. 1 FlowChart Prosedur Penelitian	86
Gambar 4. 1 Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus I.....	97
Gambar 4. 2 Ketercapaian Indikator Keberhasilan Penelitian	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam lima tahun terakhir telah mendorong transformasi pembelajaran menuju pendekatan yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Pembelajaran abad ke-21 menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui partisipasi dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah (Bond dkk., 2020). Keterlibatan aktif siswa menjadi indikator penting keberhasilan proses pembelajaran karena berpengaruh terhadap kualitas interaksi akademik dan pemahaman konsep.

Pendidikan vokasi, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pengembangan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis yang relevan dengan kebutuhan industri (UNESCO, 2021). Oleh karena itu, proses pembelajaran di SMK seharusnya dirancang secara interaktif dan berpusat pada siswa, sehingga memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, serta eksplorasi permasalahan teknis secara aktif.

Pembelajaran yang ideal seharusnya berlangsung secara interaktif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya memahami konsep sistem engine kendaraan ringan, tetapi juga terlibat aktif dalam mengemukakan pendapat, merespons pertanyaan, serta berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan teknis. Keterlibatan dalam tanya jawab dan diskusi tersebut terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta kualitas interaksi pembelajaran (Fredricks dkk., 2019).

Namun, kondisi nyata di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih rendah. Berdasarkan hasil observasi awal selama praktik lapangan kependidikan, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan komunikasi satu arah. Siswa cenderung pasif, kurang berani menjawab pertanyaan, serta belum terbiasa berdiskusi

secara aktif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan praktik pembelajaran yang masih berpusat pada guru.

Kesenjangan tersebut menimbulkan permasalahan berupa rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Jika kondisi tersebut terus berlanjut, siswa tidak hanya mengalami rendahnya partisipasi, tetapi juga berisiko kurang terlatih dalam mengemukakan gagasan, menyampaikan argumentasi teknis, serta berkolaborasi dalam pemecahan masalah yang menjadi tuntutan utama pembelajaran kejuruan (Zainuddin dkk., 2020). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Salah satu model yang relevan untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Quizizz. *Model Game Based Learning* mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa (Afani & Rafsanjani, 2023). Platform Quizizz menyediakan fitur kuis interaktif dengan sistem skor dan umpan balik langsung yang dapat mendorong siswa aktif menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi (Wang & Tahir, 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Rafiq dkk., 2022). Oleh karena itu, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Quizizz dipandang sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang meliputi keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, partisipasi dalam diskusi, menanggapi pertanyaan teman sebaya, mengajukan pertanyaan, serta merespons materi pembelajaran pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengkaji secara sistematis upaya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Quizizz pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan di kelas XI TKR masih didominasi oleh metode ceramah dengan pola komunikasi satu arah sehingga pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada siswa.
2. Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, yang ditunjukkan oleh keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, partisipasi dalam diskusi, menanggapi pertanyaan teman sebaya, mengajukan pertanyaan, serta merespons materi pembelajaran.
3. Kemampuan siswa dalam berdiskusi dan mengemukakan pendapat pada pembelajaran Sistem Engine Kendaraan Ringan masih rendah sehingga interaksi pembelajaran antar siswa belum berlangsung secara optimal.
4. Pembelajaran belum memanfaatkan model pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak. Fokus penelitian diarahkan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran, khususnya pada keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, partisipasi dalam diskusi, menanggapi pertanyaan teman sebaya, mengajukan pertanyaan, serta merespons materi pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak?”

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu: “Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pendidikan kejuruan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji model pembelajaran inovatif berbasis permainan atau teknologi digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang serta menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK, khususnya pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan.

b. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong pemanfaatan model dan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif di lingkungan SMK.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan mengenai penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang diberikan.
2. Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada akhir Siklus I, persentase siswa yang berada pada kategori cukup aktif, aktif, dan sangat aktif sebesar 46,15% sehingga indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II melalui pemanfaatan fitur presentasi dan video pada Quizizz, penyisipan pertanyaan pemantik, penggunaan media *flashcard*, pelaksanaan *ice breaking*, serta peningkatan interaksi antara guru dan siswa, persentase keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 80,76% dengan kategori tinggi.
3. Indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu $\geq 75\%$ siswa berada pada kategori cukup aktif, aktif, dan sangat aktif, berhasil dicapai pada akhir Siklus II. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada elemen Sistem Engine Kendaraan Ringan di kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kecamatan Luak dapat di terima.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Quizizz sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Guru juga perlu memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada Quizizz secara optimal, seperti presentasi, video pembelajaran, pertanyaan pemantik, dan kuis interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, maupun aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran akan membantu meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar yang diperoleh.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet dan *perangkat* pendukung pembelajaran digital, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan interaktif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi, jenjang pendidikan, atau *variabel* yang berbeda, seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga dapat memperkaya kajian mengenai penerapan *Game Based Learning* berbantuan Quizizz dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahaman, 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>
- Afriani, N. F., Nelmira, W., Novrita, S. Z., & Suci, P. H. (2025). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas Xi Busana Smkn 1 Lembah Gumanti. *Journal Of Authentic Research*, 4(1), 557–567. <https://doi.org/10.36312/Jar.V4i1.2877>
- Alfarisi, M., & Widiono, A. (2025). *Implementasi Model Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Sd*.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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.
- Arisanti, R. (2025). The Role Of Digital Technology In Improving Learning Outcomes: A Literature-Based Analysis. *Ppsdp International Journal Of Education*, 4(2), 574–581. <https://doi.org/10.59175/Pijed.V4i2.541>
- 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, Mohd. E., Alsalihi, N. R., Al-Qatawneh, S., Alqudah, H. A., & Jaradat, M. (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>
- Ezekwe, C. I. (2025). International Journal Of Research And Innovation In Social Science (Ijris). *Ssrn Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/Ssrn.5065151>
- Fiqrilah, 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*.
- Fuadi, M., Arsyad, M., Arafah, K., & Asriyadin, A. (2020). Pengaruh Model Learning Cycle 5e Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Sma Negeri 2 Woha Bima. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(2), 116–121. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V10i2.387>
- Govender, T., & Arnedo-Moreno, J. (2021). An Analysis Of Game Design Elements Used In Digital Game-Based Language Learning. *Sustainability*, 13(12), 6679. <https://doi.org/10.3390/Su13126679>
- Habibah, A., Karina, K., & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media Dan Sumber Belajar Untuk Jenjang Mi/Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363. <https://doi.org/10.31004/Jptam.V9i2.28907>
- 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>
- Ho, S.-J., Hsu, Y.-S., Lai, C.-H., Chen, F.-H., & Yang, M.-H. (2022). Applying Game-Based Experiential Learning To Comprehensive Sustainable Development-Based Education. *Sustainability*, 14(3), 1172. <https://doi.org/10.3390/Su14031172>
- Hopkins, D. (2009). *A Reacher's Guide To Classroom Research* (4. Ed., Reprinted). Open Univ. Press.
- Jumanto, & Sofyan, H. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Fitur Gamefikasi Melalui Daring Pada Pembelajaran Psptkr Materi Kopling Dan Transmisi Di Smk N 2 Wonosari. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 4(1), 33–46. <https://doi.org/10.21831/Jpvo.V4i1.45572>

- 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>
- Kucher, T. (2021). Principles And Best Practices Of Designing Digital Game-Based Learning Environments. *International Journal Of Technology In Education And Science*, 5(2), 213–223.
- Lodong, J., & Seleky, J. S. (2023). *Penerapan Game-Based learning untuk Memotivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Mareta, D., & Sukarno, A. (2025). Online Game-Based Digital Evaluation: Transformation From Teacher-Centered To Student-Centered Learning. *Indonesian Journal Of Nursing Health Science*, 10, 1–10.
- 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>
- McNiff, J. (2016). *You And Your Action Research Project* (4th Ed). Taylor And Francis.
- Medina-Merodio, J. A., Castillo-Martinez, A., Barchino, R., Estriegana, R., & Robina-Ramírez, R. (2024). Factors Influencing The Acquisition Of Soft Skills In A Collaborative Learning Environment Supported By Game-Based Application. *Ieee Access*, 12, 111045–111059. <https://doi.org/10.1109/Access.2024.3441317>
- 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>
- Nur, S., Nurhadi, N., & Pratiwi, Y. (2023). Revolusi Buku Ajar Bermuatan Teks Multimodal Terintegrasi Media: Kurikulum Merdeka. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 377—396-377—396. <https://doi.org/10.19105/Ghancaran.Vi.11769>
- Nurkholisah, L., Rahayu, P., & Itqon, M. S. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan*

- Pendidikan Matematika*, 9(1), 43–48.
<https://doi.org/10.30605/Proximal.V9i1.7643>
- Padang, A. R. D. N., & Sitepu, M. S. (2023). Utilizing Educational Media In The Field Of Education Fosters Active Learning Within The Classroom. *Jp (Jurnal Pendidikan) : Teori Dan Praktik*, 8(2), 95–100.
<https://doi.org/10.26740/Jp.V8n2.P95-100>
- 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>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i4.991>
- Putri, A. K., Maharani, A. N. F. E. T. J., Zakya, A. L. F., Saputri, D. A., Faruqi, M. I., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi Dalam Meningkatkan Literasi Dan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 181–190.
- 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.
- Rafiq, A. A., Triyono, M. B., & Djatmiko, I. W. (2022). Enhancing Student Engagement In Vocational Education By Using Virtual Reality. *Waikato Journal Of Education*, 27(3), 175–188.
<https://doi.org/10.15663/Wje.V27i3.964>
- 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>
- Rajendran, M., Ray, M., Ilangovan, A., Xavier, Y. C. S., & Parthasarathy, G. (2024). Game-Based Learning And Its Impact On Students' Motivation And

- Academic Performance. *Multidisciplinary Reviews*, 8(3), 2025074. <https://doi.org/10.31893/Multirev.2025074>
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i3.3226>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., Wibowo, S. E., Anggara, I. G. A. S., & Gunawan, I. G. D. (2023). *Pendidikan Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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>
- Setyowati, R., Sarwanto, & Muzzazinah. (2021). How Students's Higher Order Thinking Skills Through E-Learning During The Covid-19 Pandemic? What Does It Have To Do With University? *Journal Of Physics: Conference Series*, 1808(1), 012032. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1808/1/012032>
- 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>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2022.V12.I2.P81-88>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, Cv. J1. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung.
- Syarfrenghi, M. (2025). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Game-Based Learning Berdiferensiasi Kahoot Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi*.
- Syarif, N. Q., & Novitasari, N. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (Gbl) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Upt Sd Negeri 43 Pinrang. *Indonesian Journal On*

Education (Ijoed), 2(2), 177–186.
<https://doi.org/10.70437/Ijoed.V2i2.252>

- Tavares, N. (2022). The Use And Impact Of Game-Based Learning On The Learning Experience And Knowledge Retention Of Nursing Undergraduate Students: A Systematic Literature Review. *Nurse Education Today*, 117, 105484. <https://doi.org/10.1016/J.Nedt.2022.105484>
- Torres, M. M. R., Rojas, K. J. F., Morán, A. P. L., & Romero, E. V. R. (2025). Using Quizizz To Increase English Learners' Motivation In The Virtual Classroom. *Polo Del Conocimiento*, 10(5), 2106–2126. <https://doi.org/10.23857/Pc.V10i5.9558>
- 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>
- Usman, Z., & Rizal, M. (2025). *Meningkatkan Partisipasi Belajar Kelompok Siswa Kelas Viii Smpn 1 Palu Menggunakan Aplikasi Padlet*.
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295. <https://doi.org/10.37567/Jie.V11i1.3720>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect Of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2020.103818>
- Wang, W., Li, J., Liu, S., Ye, J., & Ma, S. (2025). Development And Validation Of An Adolescent Internet Adaptability Educational Game Based On Situated Learning Theory. *Education And Information Technologies*, 30(15), 21573–21608. <https://doi.org/10.1007/S10639-025-13608-3>
- Weijie Mao & Yunhuo Cui. (2022). *Effects Of Game-Based Learning On Students' Critical Thinking: A Meta-Analysis*—Weijie Mao, Yunhuo Cui, Ming M. Chiu, Hao Lei, 2022. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/07356331211007098>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.

- Wulandari, S., Mulyana, E., & Nopharipaldi, S. (2025). Peran Kelompok Sebaya Dalam Mendorong Kerja Sama Sosial Siswa Smp Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ips*, 15(4), 1496–1505. <https://doi.org/10.37630/Jpi.V15i4.3814>
- Zaher Atwa, Yaman Sulayeh, Ahmad Abdelhadi, Hazem Abu Jazar, & Samah Eriqat. (2022). Flipped Classroom Effects On Grade 9 Students' Critical Thinking Skills, Psychological Stress, And Academic Achievement. *International Journal Of Instruction*, 15(2), 737–750. <https://doi.org/10.29333/Iji.2022.15240a>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The Role Of Gamified E-Quizzes On Student Learning And Engagement: An Interactive Gamification Solution For A Formative Assessment System. *Computers & Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2019.103729>