

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
DI SMK SWASTA BUDI AGUNG MEDAN T.A 2024/2025**

Nelman Takdir Emanuel Duha, Gartima Sitanggang

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Email: duhanelman@gmail.com, gartimasitanggang1960@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap minat belajar dan hasil belajar di SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan memberikan perlakuan kepada kelas sampel. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas X MP di SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2024/2025 yang berjumlah sebanyak 69 orang, dan sampel dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 35 orang. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Dengan teknik *purposive sampling*, menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan *Quizizz*, serta menggunakan metode pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui hasil belajar dari kelas sampel tersebut maka siswa diberikan tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-Test*) sebanyak 20 soal. Sebelum diberikan kepada sampel utama, tes ini diuji terlebih dahulu untuk menilai validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal, teknik analisa data meliputi perhitungan rata-rata hitung, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji independent sampel T-Test. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelas sampel memperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 48,65 dan *post-test* sebesar 65,6 setelah menerapkan model pembelajaran *project based learning* terhadap minat belajar. Sementara rata-rata nilai *pre-test* sebesar 49,62 dan *post-test* sebesar 65,71 setelah menerapkan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar. dari hasil uji t dapat diperoleh rata-rata Thitung sebesar 2.463 dan rata-rata Ttabel sebesar 2.030 sehingga Thitung > Ttabel yang berarti hipotesis diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *Quizizz* terhadap minat belajar dan hasil belajar dengan memperoleh rata-rata nilai minat belajar sebesar 4.86 sedangkan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 6.53

Kata Kunci : Minat Belajar Siswa, Hasil Belajar Siswa, Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Project Based Learning learning model assisted by Quizizz on learning interest and learning outcomes at Budi Agung Medan Private Vocational School in the 2024/2025 academic year.

The type of research used is an experiment by providing treatment to the sample class. The population in this study consisted of all students of class X MP at SMK Swasta Budi Agung Medan in the academic year 2024/2025 totaling 69 people, and the sample in this study consisted of 1 class totaling 35 people. This study uses an experimental design (Quasi Experimental Design). With a purposive sampling technique, using the Project Based Learning learning model assisted by Quizizz, and using conventional learning methods. To find out the learning outcomes of the sample class, students were given an initial test (Pre-Test) and a final test (Post-Test) of 20 questions. Before being given to the main sample, this test was tested first to assess the validity, reliability, level of difficulty and distinguishing power of the questions, data analysis techniques include calculating the arithmetic mean, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the independent sample T-Test.

The results of the data analysis showed that the sample class obtained an average pre-test score of 48.65 and a post-test score of 65.6 after applying the project based learning model to learning interest. While the average pre-test score was 49.62 and the post-test score was 65.71 after applying the project based learning model to learning outcomes. From the results of the t-test, an average T count of 2,463 and an average T table of 2,030 were obtained so that $T \text{ count} > T \text{ table}$, which means the hypothesis is accepted. Thus, it can be concluded that there is a positive and significant influence of the Quizizz-assisted project based learning model on learning interest and learning outcomes by obtaining an average learning interest score of 4.86 while the average learning outcome score was 6.53.

Keywords: Student Learning Interest, Student Learning Outcomes, Project Based Learning Model

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompetitif. Di Indonesia, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu institusi pendidikan yang dirancang untuk menyiapkan lulusan dengan keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Menurut Hasnida (2024:1), kurikulum dan proses pembelajaran di SMK seharusnya berorientasi pada penguasaan keterampilan aplikatif yang sinkron dengan tuntutan industri, agar lulusan dapat bersaing secara profesional di dunia usaha maupun dunia industri (DUDI). Oleh karena itu, proses belajar mengajar di SMK perlu dirancang secara kontekstual dan inovatif agar mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Namun demikian, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di SMK. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya minat belajar dan pencapaian akademik siswa. Proses pembelajaran yang didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah cenderung bersifat pasif dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada minimnya interaksi dua arah antara guru dan siswa serta kurangnya pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang dipelajari (Siregar, 2023:45).

Dengan demikian, diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif sekaligus menumbuhkan minat belajar. Salah satu pendekatan inovatif yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah model

pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menekankan pada kegiatan belajar berbasis proyek yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dituntut untuk aktif mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam proyek tersebut. PjBL berpotensi untuk membentuk kemandirian, kreativitas, dan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Menurut Madanibillah (2024:5), penerapan PjBL secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terlebih jika didukung oleh pemanfaatan teknologi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Salah satu media digital yang mendukung proses pembelajaran interaktif adalah *Quizizz*, sebuah *platform* kuis daring yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Media ini menyediakan fitur gamifikasi yang dapat merangsang minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2023:73). Oleh karena itu, integrasi antara model PjBL dan *platform Quizizz* diyakini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, serta relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Swasta Budi Agung Medan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perkantoran kelas X Manajemen Perkantoran (MP), ditemukan bahwa sebagian besar siswa

2. KAJIAN TEORI

Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah proses yang kompleks dan multidimensional yang bertujuan

untuk mengembangkan potensi individu melalui berbagai pengalaman belajar. Pendidikan tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan yang diperlukan untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Dalam konteks ini, pendidikan berperan sebagai alat untuk mempersiapkan individu menghadapi tantangan kehidupan dan berkontribusi pada kemajuan sosial. "Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk membentuk karakter dan moral individu, yang sangat penting dalam membangun masyarakat yang beradab." Menurut Permana (2024:15).

Berbagai ahli telah memberikan definisi pendidikan yang mencerminkan pandangan dan pendekatan mereka masing-masing. "Pendidikan merupakan segala pengetahuan belajar yang memiliki proses sepanjang hayat." Definisi ini menekankan bahwa pendidikan mencakup semua kondisi kehidupan yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu. Hal ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh yang menyatakan bahwa "pendidikan adalah proses yang berkelanjutan dan tidak terbatas pada institusi formal, melainkan juga mencakup pengalaman informal yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Definisi dan Konsep Dasar Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang sangat kompleks dan melibatkan berbagai elemen yang saling berinteraksi. Menurut Putri (2024: 332), pemahaman yang mendalam tentang teori-teori belajar sangat penting bagi para pendidik. Dengan memahami teori-teori ini, pendidik dapat merancang dan

melaksanakan proses pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Proses pembelajaran tidak hanya sebatas transfer pengetahuan dari pengajar kepada peserta didik. Lebih dari itu, pembelajaran juga mencakup pengembangan keterampilan praktis, pembentukan sikap positif, serta penanaman nilai-nilai yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mempersiapkan individu agar dapat beradaptasi dan memberikan kontribusi yang berarti dalam masyarakat.

Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang menyusun langkah- langkah sistematis dalam merancang pengalaman belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi para pendidik dalam menyusun serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien Menurut Khoerunnisa (2020:20) . "Penggunaan model pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menerapkan strategi yang selaras dengan gaya serta preferensi belajar peserta didik, terutama dalam menghadapi perkembangan metode pengajaran di era digital."

Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) adalah pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam metode ini, siswa bekerja dalam Kelas untuk merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek yang menuntut mereka untuk tidak hanya memecahkan masalah, tetapi juga menerapkan

pengetahuan yang telah mereka pelajari. Tujuan utama PJBL adalah menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna, di mana siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata. Menyatakan bahwa "PJBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara lebih aktif dan partisipatif." Dalam model ini, siswa berperan sebagai peneliti dan pemecah masalah, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi keterampilan yang sangat penting untuk kesuksesan di dunia kerja saat ini. Menambahkan bahwa "PJBL mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang mereka peroleh di kelas dengan situasi nyata yang mereka hadapi," sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, PJBL tidak hanya berfokus pada hasil akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan di masa depan menurut Hidayati (2021:30).

Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran

Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan aplikasi berbasis permainan, seperti Quizizz. Platform ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Menyatakan bahwa "Quizizz menyajikan pertanyaan dalam format menarik dan kompetitif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran." Muhammadiyah (2023:56).

Keunggulan utama Quizizz terletak pada kemampuannya menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik. Elemen permainan, seperti papan skor dan sistem peringkat, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan mencapai hasil terbaik. Studi oleh Suharsono (2021:89). Menunjukkan bahwa "Quizizz sangat efektif dalam pembelajaran daring, terutama bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik yang lebih suka aktivitas interaktif."

Definisi Minat Belajar

Minat belajar merujuk pada kecenderungan seseorang untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ini bukan hanya ketertarikan sesaat, melainkan keterlibatan yang mendalam terhadap materi yang dipelajari. Minat belajar mencerminkan sikap positif terhadap pembelajaran, dorongan untuk mendalami suatu topik lebih jauh, serta motivasi tinggi untuk mencapai tujuan akademik.

Mengemukakan bahwa "minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri yang mendorong individu untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran." Dorongan ini tidak hanya berkaitan dengan kehadiran di kelas, tetapi juga dengan partisipasi dalam diskusi, eksplorasi, dan penerapan materi. Dengan demikian, minat belajar menjadi faktor utama yang menghubungkan siswa dengan pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami dan menguasai materi. Minat belajar memberikan dampak besar terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta pencapaian akademik mereka. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif mencari informasi tambahan, lebih fleksibel dalam beradaptasi dengan berbagai metode

pembelajaran, dan lebih siap menghadapi tantangan akademik. Oleh karena itu, minat belajar bukan sekadar faktor tambahan, tetapi merupakan elemen penting dalam keberhasilan akademik serta pengembangan karakter dan keterampilan siswa.

Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang melibatkan tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif mencakup kemampuan berpikir, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari. Aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan motivasi yang terbentuk selama proses pembelajaran, sedangkan “aspek psikomotor mengacu pada keterampilan fisik yang dikembangkan melalui latihan dan pengalaman langsung. Ketiga aspek ini saling berinteraksi dalam membentuk hasil belajar yang optimal bagi siswa.

Menjelaskan bahwa “hasil belajar tidak hanya diukur melalui nilai akademik, tetapi juga dari sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh dalam situasi kehidupan nyata. yang menunjukkan bahwa “hasil belajar yang berkualitas mencerminkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap berbagai tantangan yang mereka hadapi. Menambahkan bahwa “hasil belajar yang baik tidak hanya ditunjukkan melalui pencapaian akademik.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di SMK Swasta Budi Agung Medan, yang terletak di Jl Platina Raya NO.7, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255. Lokasi ini dipilih karena merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki program Manajemen Perkantoran dan menghadapi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Dasar-dasar Perkantoran. Selain itu, SMK ini juga berkomitmen untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, sehingga menjadi tempat yang tepat untuk mengkaji penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dan penggunaan platform Quizizz.

1. Kesesuaian dengan Masalah Penelitian Sekolah ini menghadapi tantangan terkait rendahnya minat belajar dan pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Perkantoran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi solusi yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Fasilitas yang Mendukung

Sekolah ini memiliki infrastruktur yang memadai untuk penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Quizizz, seperti ruang kelas dengan fasilitas teknologi informasi yang memadai.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi-eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian kuasi-eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati efek dari

perlakuan yang diberikan pada kelas sampel meskipun tidak dilakukan secara acak.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Menurut Sujarweni Wiratna (2023: 65), populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan peneliti untuk diteliti dan kemudian di tarik kesimpulan. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang akan diteliti, subjek penelitian sebagai sumber data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MP di SMK Swasta Budi Agung Medan Tahun Ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah keseluruhan 69 siswa,

Sampel

Menurut Wiratna Sujarweni (2023: 65), sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki populasi yang digunakan untuk penelitian.. Sampel yang memiliki ciri karakteristik yang sama atau relatif sama dengan ciri karakteristik populasi.

Dalam pengambilan sampel,peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan mengambil 1 dari populasi. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu X MP-1. Pemilihan kelas ini dilakukan dengan mempertimbangkan kesetaraan dalam kemampuan awal siswa agar hasil penelitian lebih valid.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Swasta Budi Agung Medan dengan menggunakan satu kelas sebagai kelas sampel dan memberikan perlakuan berupa penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*. Sebelum penelitian

kepada sampel yang sesungguhnya terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap test berupa uji validitas, uji reliabilitas test, uji daya beda tes, dan uji tingkat kesukaran tes. Setelah dilakukan uji coba test yang digunakan sebagai instrument penelitian dari 20 butir soal dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil dari uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogrov Smirnova* maka uji normalitas hasil belajar kelas X MP-1 sebesar 0.081 dengan signifikansi 0.165, karena signifikansi lebih besar dari 0.05, maka pada hasil *pre-test* berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai normalitas untuk data *post-test* adalah sebesar 0.087 dengan signifikansi 0.200, karena signifikansi lebih besar dari 0.05, maka dapat dikatakan bahwa hasil *post-test* tersebut berdistribusi normal.

Setelah diberikan perlakuan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* pada ke 35 siswa didapatkan rata-rata hasil pre test yaitu sebesar 0.165 poin dan didapatkan rata-rata hasil post test sebesar 0.200 poin. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* berpengaruh signifikan naik sebesar 0.35 poin. Yang artinya terdapat peningkatan minat belajar dan hasil belajar setelah penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas X- MP1 di SMK Swasta Budi Agung Medan yaitu sebesar 0.35 poin Selanjutnya setelah uji normalitas maka diuji menggunakan uji homogenitas, dimana memperlihatkan bahwa signifikansi hasil belajar siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* yaitu sebesar 0.818, karena signifikansi lebih

besar dari 0,05, maka Kelas tersebut dikatakan Homogen. Setelah di ujikan normalitas dan homogenitas, selanjutnya diuji menggunakan uji hipotesis dimana terdapat perhitungan hasil belajar pre-test dan post-test terdapat peningkatan dan berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar di peroleh dari hasil analisis uji Independent Sample t-test terhadap dua variabel, yaitu minat belajar dan hasil belajar siswa, maka Uji Hipotesis 1 (H_1) Nilai Sig. (2-tailed) = $0.018 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa.

Rata-rata minat belajar siswa lebih tinggi dengan mean difference sebesar 4.86. serta Uji Hipotesis 2 (H_2) Nilai Sig. (2-tailed) = $0.002 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa di SMK Swasta Budi Agung Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa memang terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran (X MP-1) di SMK Swasta Budi Agung Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Hal tersebut dapat dibuktikan juga oleh minat belajar siswa dalam kelas, dimana mereka menunjukkan sikap yang antusias dan semangat mengerjakan tes, sedangkan pada sebelum dilakukannya perlakuan atau penerapan model siswa

terlihat pasif lebih cenderung diam dan kurangnya kontribusi dalam kelas.

Aspek penting dari implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz adalah bagaimana guru mampu memberikan kesempatan dan kebebasan pada siswa untuk mengeluarkan seluruh gagasannya yang kreatif dalam memecahkan masalah didalam Kelasnya, dan memberikan kebebasan mereka untuk berdiskusi satu dengan yang lain, sehingga dengan begitu seiring waktu para siswa akan mampu meningkatkan kemampuan berpikirnya dengan lebih baik dan juga meningkatkan kemampuan siswa didalam memecahkan setiap permasalahan dengan baik secara bersama-sama.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Budi Agung Medan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran 1 (X MP-1) pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa, Uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0.165 dan 0.200, yang lebih besar dari 0.05. Rata-rata hasil pre-test siswa adalah 0.165 poin, sedangkan rata-rata hasil post-test meningkat menjadi 0.200 poin, menunjukkan peningkatan sebesar 0.35 poin.

Uji homogenitas menunjukkan bahwa Kelas siswa homogen dengan signifikansi

0.818, yang juga lebih besar dari 0.05. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran yang diterapkan, dengan nilai Sig. (2-tailed) untuk minat belajar sebesar 0.018 dan untuk hasil belajar sebesar 0.002, keduanya kurang dari 0.05. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan minat belajar mereka. Siswa menunjukkan sikap antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, yang berbeda dengan kondisi sebelum penerapan model tersebut. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswa dalam berkolaborasi dan berdiskusi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah secara efektif.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dilakukan diatas, maka penulis mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru manajemen perkantoran, agar dapat menerapkan Model Pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan minat belajar meningkat dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Quizizz, dengan adanya Quizizz guru dapat menyampaikan materi lebih terperinci dan jelas sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah. Alangkah baiknya apabila di dalam setiap proses pembelajaran Quizizz digunakan untuk mempermudah pelaksanaan praktik proses pembelajaran.

2. Bagi unimed, untuk menambah wawasan dan pengetahuan sebagai referensi dalam proses pengerjaan skripsi maupun lainnya.

3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya sekaligus sebagai bahan masukan apabila membuat penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan apabila memilih masalah yang sejenis terkait dengan objek penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- S. S. Hasnida, R. Adrian, and N. A. Siagian, *Transformasi Pendidikan di Era Digital*, vol. 1, no. 1. 2024. [Online]. Available: <https://kumparan.com/aan-herdian89/transformasi-pendidikan-di-era-digital-1zG74Ilpzc4/4>
- F. Disty, Nuraini, and Okiana, "Pengaruh lingkungan belajar di dekolah terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pontianak," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 7, no. 12, pp. 1–11, 2018.
- Soedibyo, "No Title," *Tek. bendungan*, no. 1, pp. 1–7, 2003.
- N. A. D. Permana, A. Mulyadi, and B. Muntashofi, "Pengaruh Lingkungan Sosial dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi," vol. 3, no. 1, pp. 89–95, 2024.
- A. Aziza, A. Widowati, and S. Sukendro, "Analisis Pengalaman Kepala Sekolah Dalam Menerapkan Program Adiwiyata Di Sekolah," *J. Pendidik. Temat. Dikdas*, vol.

- 7, no. 1, pp. 01–15, 2022, doi: 10.22437/jptd.v7i1.19048.
- P. Khoerunnisa, S. M. Aqwal, and U. M. Tangerang, “ANALISIS MODEL-MODEL PEMBELAJARAN,” vol. 4, pp. 1–27, 2020.
- D. Hidayati and A. Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” J. Pedagog. dan Pembelajaran, vol. 4, no. 2, p. 251, 2021, doi: 10.23887/jp2.v4i2.37038.
- U. Muhammadiyah, S. Utara, K. Medan, and S. Utara, “Pengunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” J. Inov. Pembelajaran dan Pendidik. Islam, vol. 1, pp. 1–12, 2023, doi: 10.30596/jippi.v1i1.1.
- A. Suharsono and M. T. Budiarto, “Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial,” Jakarta, pp. 1–7, 2018.
- S. M. A. Negeri, T. Tinggi, and K. A. B. Serdang, “PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI,” vol. 2, pp. 296–301, 2024.
- D. S. Sitorus and T. N. B. Santoso, “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19,” Sch. J. Pendidik. dan Kebud., vol. 12, no. 2, pp. 81–88, 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.
- F. Puji Indah Rahmawati, K. Dian Ayu Afiani, and M. Nanda Faradita, “Aplikasi Quizizz Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya di Era Pandemi Covid-19,” Ibriez J. Kependidikan Dasar Islam Berbas. Sains, vol. 6, pp. 1–9, 2021, doi: 10.21154/ibriez.v6i1.136. “e-ISSN: 2808-4721,” vol. 4, no. 4, pp. 588–592, 2024.
- ANANDA MUHAMAD TRI UTAMA, “No Title,” vol. 9, pp. 356–363, 2022.
- P. Dukungan, O. Terhadap, I. G. A. Sudibya, and D. K. Sintaasih, “Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana (Unud), Bali , Indonesia Email : p4p4paskha@yahoo.com
- D. Haryokusumo, J. B. Darmajaya, and D. Haryokusumo, “2019_J Bisnis Darmajaya_Diaz_Pengarup Dop Dan Komunitas Pada Komitmen Afektif,” vol. 05, no. 02, pp. 1–19, 2019.