

Implementasi Media Pembelajaran Quizizz pada Materi Potongan Sayur di SMK Negeri 3 Kota Solok

^{1*}Trisna Atmadinata, ²Ta'Ali, ³Titi Sriwahyuni,

¹Prodi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, Indonesia 25131

²Prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, Indonesia 25131

³Prodi Studi Teknologi Rekayasa Sistem Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, Indonesia 25131

*Correspondence e-mail.: arietrisna@gmail.com

Accepted Oktober 2025; Revised: Oktober 2025; Published: December 2025

Abstrak

Tantangan yang dihadapi guru dalam mengajarkan mata pelajaran dasar-dasar kuliner di kelas X SMK Negeri 3 Kota Solok adalah rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi teknik memotong sayuran, yang berdampak pada menurunnya nilai hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas X Kuliner melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian meliputi tes pemahaman konsep dan angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata pemahaman siswa dari 72,15 menjadi 85,40, serta peningkatan motivasi belajar ke kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, tetapi juga sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: Quizizz, Pembelajaran Interaktif, Pemahaman, Motivasi Belajar, Potongan Sayur

Implementation of Quizizz Learning Media on Vegetable Cutting Material at SMKN 3, Solok City

Abstract

The challenge faced by teachers in teaching culinary basics in grade X of SMK Negeri 3 Kota Solok is the low motivation and understanding of students regarding vegetable cutting techniques, which has an impact on decreasing student learning outcomes. This study aims to improve the understanding and motivation of Culinary students in grade X through the application of interactive learning media based on Quizizz. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research instruments include a concept understanding test and a learning motivation questionnaire. The results of the study showed a significant increase in the average score of student understanding from 72.15 to 85.40, as well as an increase in learning motivation to the very good category. These findings indicate that the use of Quizizz media is not only able to increase student participation and understanding, but also in accordance with the spirit of the Independent Curriculum which emphasizes active, fun, and student-centered learning.

Keywords: Quizizz, Interactive Learning, Understanding, Learning Motivation, Vegetable Cutting

How to Cite: Atmadinata, T., Ta'Ali, T., & Sriwahyuni, T. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Quizizz pada Materi Potongan Sayur di SMK Negeri 3 Kota Solok. *Reflection Journal*, 5(2), 850-857. <https://doi.org/10.36312/rj.v5i2.3770>



<https://doi.org/10.36312/rj.v5i2.3770>

Copyright© 2025, Atmadinata et al

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang berlangsung pesat dalam sepuluh tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan, baik pendidikan umum maupun pendidikan vokasi. Teknologi pembelajaran berbasis digital tidak lagi diposisikan sekadar sebagai alat bantu tambahan, melainkan telah berkembang menjadi komponen utama dalam membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan partisipatif bagi peserta

didik (Prensky, 2012; Bates, 2019). Transformasi ini mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari yang bersifat pasif menuju pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses konstruksi pengetahuan. Dalam konteks pendidikan vokasi, khususnya pada bidang keahlian kuliner, pemanfaatan teknologi digital memiliki peran strategis dalam membantu siswa memahami konsep-konsep teknis sekaligus melatih keterampilan praktis secara kontekstual melalui visualisasi, simulasi, dan representasi digital yang mendekati situasi kerja nyata di industri.

Pembelajaran praktik kuliner menuntut integrasi antara pemahaman konseptual dan keterampilan psikomotorik, seperti ketepatan, presisi, dan konsistensi dalam menerapkan teknik dasar memasak. Teknologi digital memungkinkan konsep-konsep tersebut disajikan secara lebih konkret, misalnya melalui visualisasi bentuk potongan sayur, standar ukuran, serta fungsi setiap jenis potongan dalam pengolahan makanan. Dari perspektif teori kognitivisme, proses belajar dipandang sebagai aktivitas mental yang aktif, di mana peserta didik secara sadar mengolah informasi, mengorganisasikan pengetahuan baru, dan mengaitkannya dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya (Schunk, 2020). Dengan demikian, pembelajaran tidak sekadar menekankan pada penerimaan informasi, tetapi juga pada proses refleksi dan pemaknaan pengalaman belajar. Dalam pembelajaran vokasi, pendekatan ini sangat relevan karena siswa dituntut untuk memahami alasan di balik setiap prosedur teknis yang dilakukan, bukan hanya meniru langkah-langkah secara mekanis.

Di sisi lain, pendekatan gamifikasi menawarkan perspektif yang melengkapi kognitivisme dengan menekankan aspek motivasional dalam pembelajaran. Gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, kompetisi, dan umpan balik instan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik peserta didik (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Su & Cheng, 2015). Dalam konteks pembelajaran digital, gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi teori kognitivisme dan gamifikasi memberikan peluang bagi pendidik vokasi untuk merancang pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga mampu memelihara motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Sebagai contoh, dalam pembelajaran teknik dasar potongan sayur, siswa tidak hanya mempelajari jenis dan fungsi potongan secara kognitif, tetapi juga terdorong untuk mencapai ketepatan dan kecepatan melalui tantangan-tantangan berbasis permainan yang dirancang secara sistematis.

Meskipun potensi teknologi digital dalam pendidikan vokasi semakin diakui, realitas implementasi di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Banyak guru masih mempertahankan pendekatan pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah dan demonstrasi satu arah, sehingga peran siswa dalam proses belajar cenderung pasif (Rohendi et al., 2022; Fauzi & Harahap, 2021; Putra et al., 2023). Pola pembelajaran semacam ini belum sepenuhnya mampu menumbuhkan motivasi intrinsik, kemandirian belajar, serta kemampuan reflektif yang menjadi tuntutan utama pembelajaran vokasi pada era abad ke-21. Akibatnya, proses pembelajaran praktik sering kali hanya berfokus pada hasil akhir tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk memahami proses dan makna dari keterampilan yang dipelajari.

Berbagai penelitian internasional menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa vokasi. Studi yang dilakukan oleh Su dan Cheng (2015) di Taiwan membuktikan bahwa penggunaan permainan digital dalam pembelajaran praktik mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus pencapaian hasil belajar siswa. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Hamari et al. (2014) di Finlandia, yang menunjukkan bahwa sistem penghargaan, tantangan, dan umpan balik dalam gamifikasi memperkuat rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajar mereka sendiri. Selain itu, Caponetto et al. (2014) di Italia menegaskan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman teknis serta mendorong kolaborasi antarsiswa. Meskipun demikian, di Indonesia pemanfaatan gamifikasi masih lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran teoretis dan relatif jarang digunakan dalam pembelajaran praktik kejuruan yang menuntut

penguasaan keterampilan psikomotorik secara langsung. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model pembelajaran digital yang mampu mengintegrasikan pemahaman konsep dan motivasi belajar secara bersamaan dalam konteks praktik vokasi.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya platform seperti Quizizz, dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Ramadhani et al., 2023; Nurchayati, 2022; Sinaga, 2024; Faza et al., 2024; Wijaya et al., 2022). Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek kognitif semata, tanpa mengkaji secara mendalam dimensi afektif seperti motivasi belajar siswa (Rahmatullah, 2021; Dhais & Firmansyah, 2020). Selain itu, penelitian gamifikasi di bidang pendidikan vokasi umumnya masih menggunakan desain eksperimental konvensional dan belum secara eksplisit mengaitkan temuan empiris dengan kerangka teori belajar yang komprehensif (Al-Azawi et al., 2016; Subhash & Cudney, 2018). Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang cukup signifikan, khususnya terkait dengan integrasi teori kognitivisme dan gamifikasi untuk menjelaskan hubungan antara peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar dalam pembelajaran praktik kuliner.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan memfokuskan kajian pada pembelajaran praktik kuliner di SMK bidang pariwisata yang menekankan penguasaan keterampilan dasar memasak sebagai fondasi kompetensi keahlian. Pendekatan teoretis yang digunakan mengintegrasikan teori kognitivisme dan gamifikasi sebagai kerangka konseptual terpadu dalam pengembangan pembelajaran digital. Selain itu, penelitian ini mengukur hasil belajar siswa secara simultan pada ranah kognitif dan afektif, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran vokasi yang bersifat partisipatif dan reflektif.

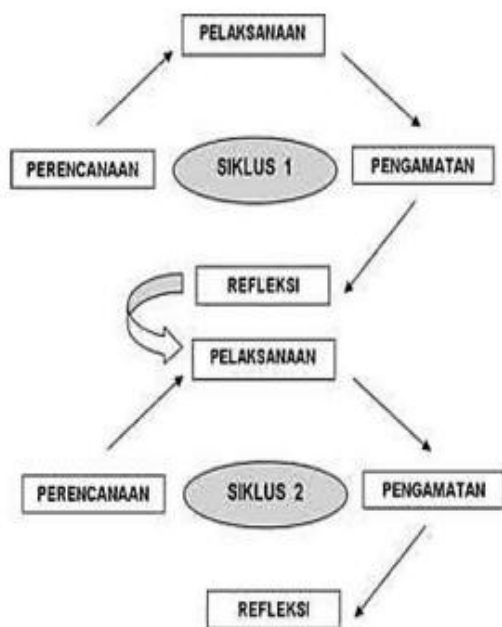
Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi Quizizz dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas X Program Keahlian Kuliner di SMK Negeri 3 Kota Solok pada materi teknik dasar potongan sayur. Fokus kajian diarahkan pada dua variabel utama, yaitu hasil belajar kognitif yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami konsep serta menerapkan teknik potongan sayur sesuai dengan standar industri, dan motivasi belajar yang meliputi minat, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus pembelajaran. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pembelajaran praktik kuliner dasar tanpa mencakup aspek pengolahan lanjutan.

Melalui penerapan media Quizizz yang dirancang berdasarkan prinsip kognitivisme dan gamifikasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa pemahaman yang lebih mendalam mengenai keterkaitan antara proses kognitif dan motivasi belajar dalam pembelajaran vokasi berbasis digital. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru vokasi dalam mengembangkan model pembelajaran digital yang kontekstual, interaktif, dan partisipatif, serta sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan literasi digital, kemandirian belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap utama, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Keempat tahap tersebut berlangsung secara berulang dan berkelanjutan, membentuk siklus reflektif yang memungkinkan guru memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas dan refleksi berkelanjutan terhadap hasilnya. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti, sehingga setiap tahap dapat diamati, dievaluasi, dan disesuaikan dengan kondisi riil di lapangan. Bagan pelaksanaan penelitian mengadaptasi model

spiral Kemmis dan McTaggart (Wiriaatmadja, 2018), yang menggambarkan hubungan reflektif antar tahap dalam upaya peningkatan berkelanjutan. Dengan desain tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas tindakan yang diterapkan serta perubahan perilaku dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Desain pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini digambarkan dalam bagan berikut yang mengadaptasi model spiral Kemmis dan McTaggart.



Gambar 1. Bagan Siklus PTK Menurut Kemmis & Taggart (Wiriaatmadja, 2018)

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kota Solok pada bulan Agustus sampai dengan bulan September 2025. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas X Program Keahlian Kuliner yang sedang mempelajari materi potongan sayur (*vegetable cuts*) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner. Pemilihan kelas dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan bahwa kelompok ini mewakili karakteristik umum siswa tingkat awal yang masih memerlukan pendekatan pembelajaran visual dan interaktif untuk memahami konsep dasar kuliner. Fokus penelitian adalah mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner pada topik teknik potongan sayur (*vegetable cuts*) yang menuntut keterpaduan antara pengetahuan konseptual dan keterampilan praktik. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa menunjukkan antusiasme tinggi pada kegiatan praktik, namun masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk, fungsi, dan presisi tiap jenis potongan. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dianggap relevan untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memotivasi siswa dalam belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen utama, yaitu tes pemahaman konsep dan angket motivasi belajar. Tes pemahaman konsep terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda yang memuat indikator kemampuan mengenali, membedakan, dan menerapkan jenis potongan sayur sesuai standar industri kuliner. Sementara itu, angket motivasi belajar berisi 15 pernyataan dengan skala Likert lima tingkat yang mencakup aspek minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kedua instrumen tersebut telah melalui proses validasi isi oleh dua orang ahli pendidikan kuliner dan satu dosen ahli evaluasi pembelajaran. Validitas empiris diuji melalui uji coba terbatas pada kelas lain yang memiliki karakteristik serupa, kemudian dianalisis menggunakan koefisien korelasi item-total untuk melihat kesesuaian butir soal. Hasil uji menunjukkan seluruh item memiliki koefisien validitas di atas 0,30, yang berarti layak digunakan. Selain itu, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus Cronbach Alpha, dengan hasil reliabilitas sebesar 0,86 untuk tes pemahaman dan 0,89 untuk angket motivasi, yang termasuk kategori tinggi.

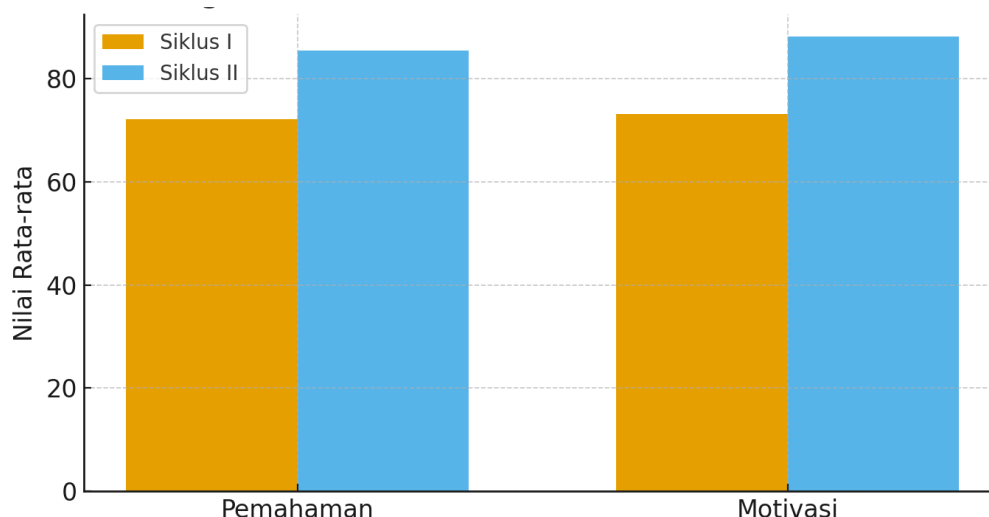
Prosedur penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, yaitu menyusun rancangan pembelajaran berbasis media interaktif Quizizz yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran potongan sayur. Guru menyiapkan kuis bergambar dan soal interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital siswa. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru mengintegrasikan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar sebagai media latihan visual dan reflektif. Tahap observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan siswa, keaktifan menjawab, serta respons terhadap media pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu refleksi, digunakan untuk menilai hasil belajar dan motivasi siswa sekaligus merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari hasil tes dan angket motivasi diolah dengan menghitung rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta gain score antar-siklus untuk melihat tingkat peningkatan pemahaman dan motivasi siswa. Selain itu, dilakukan pula perhitungan effect size sederhana untuk mengetahui kekuatan pengaruh tindakan yang diberikan. Data kualitatif dari observasi dan refleksi guru dianalisis dengan teknik reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Sangat Berkembang (SB) pada hasil tes pemahaman konsep, serta terdapat peningkatan skor motivasi belajar sebesar $\geq 10\%$ antara siklus I dan siklus II. Dengan desain seperti ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang valid dan terukur mengenai efektivitas penggunaan media interaktif Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi potongan sayur di SMK Negeri 3 Kota Solok.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Quizizz. Rata-rata nilai pemahaman meningkat dari 72,15 pada siklus I menjadi 85,40 pada siklus II. Data ini mengindikasikan bahwa siswa semakin mampu mengenali, membedakan, dan memahami jenis potongan sayur sesuai standar industri. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih cepat mengidentifikasi bentuk potongan dan mampu menjelaskan kembali fungsinya, yang sebelumnya sulit dicapai melalui pendekatan ceramah dan demonstrasi tunggal.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Pemahaman dan Motivasi

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui mekanisme repetisi, visualisasi, dan umpan balik instan yang melekat pada platform Quizizz. Menurut perspektif kognitivisme, struktur pengetahuan terbentuk melalui proses pengolahan informasi yang berulang dan terarah. Dalam hal ini, pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan secara berulang memungkinkan siswa merevisi kesalahan dan memperkuat *schema* konseptual. Visualisasi gambar potongan sayur turut mengaktifkan *dual coding*, sehingga integrasi memori verbal dan visual menjadi lebih kuat dan mudah diingat.

Motivasi belajar siswa meningkat dari 73,20 (kategori cukup) pada siklus I menjadi 88,10 (kategori sangat baik) pada siklus II. Siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang signifikan, seperti lebih

cepat merespons pertanyaan, lebih sering bertanya, dan lebih antusias mengikuti sesi kuis. Keaktifan ini tampak ketika siswa saling bersaing untuk memperoleh poin tertinggi dan mempertahankan posisi pada leaderboard. Secara teoritis, peningkatan motivasi ini dapat dijelaskan melalui prinsip gamifikasi. Elemen permainan seperti poin, peringkat, lencana, dan timer mengaktifkan aspek *competence* dan *autonomy* dalam Self-Determination Theory, sehingga siswa terdorong untuk terus mengevaluasi kemampuan dirinya. Feedback cepat dari Quizizz juga berfungsi sebagai *behavioral reinforcement* yang memperkuat keterlibatan emosional. Kombinasi elemen kompetisi ringan dan feedback langsung menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif, menyenangkan, dan relevan bagi generasi digital.

Selama dua siklus, keterlibatan kognitif siswa meningkat seiring dengan seringnya mereka melakukan analisis cepat terhadap gambar potongan sayur, melakukan koreksi diri, dan berdiskusi antarsesama. Keterlibatan afektif juga terlihat dari rasa percaya diri dan kesenangan yang muncul saat mengikuti kuis. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, bahkan pada materi yang sebelumnya dianggap sulit.

Secara rasional, peningkatan keterlibatan ini dipengaruhi oleh sifat interaktif dan ritme pembelajaran berbasis permainan. Format kuis memaksa siswa membuat keputusan cepat, mengaktifkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti diferensiasi visual, pengelompokan konsep, dan pemaknaan ulang. Sementara itu, elemen permainan seperti countdown dan kompetisi memicu keterlibatan emosional, yang berpengaruh langsung terhadap retensi memori. Hal ini sejalan dengan prinsip *active learning*, di mana pemahaman meningkat ketika siswa terlibat secara kognitif dan afektif secara bersamaan.

Keberhasilan implementasi Quizizz dalam penelitian ini tidak terlepas dari dukungan guru, fasilitas, dan kesiapan perangkat digital. Guru yang aktif memonitor, memfasilitasi, dan memberikan motivasi verbal membuat siswa merasa aman dan tertantang. Konektivitas internet yang stabil dan ketersediaan gawai juga berkontribusi pada kelancaran kegiatan belajar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Efektivitas Quizizz sangat dipengaruhi oleh karakteristik materi yang bersifat visual. Untuk materi praktik motorik seperti teknik memegang pisau atau keterampilan dapur lainnya, dampaknya mungkin tidak sebesar pada konsep visual seperti potongan sayur. Selain itu, terdapat kemungkinan *novelty effect*, yaitu peningkatan motivasi hanya karena penggunaan media baru. Efek ini dapat menurun seiring waktu apabila tidak disertai inovasi strategi mengajar yang berkelanjutan.

Temuan penelitian ini konsisten dengan sejumlah kajian internasional yang menguji efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar. Su dan Cheng (2015) membuktikan bahwa sistem gamifikasi mobile learning meningkatkan prestasi dan motivasi melalui mekanisme tantangan dan feedback real-time. Hamari et al. (2014) juga menegaskan bahwa elemen seperti poin, level, dan leaderboard mampu memperkuat motivasi intrinsik dan meningkatkan ketekunan belajar. Kajian Caponetto et al. (2014) serta Faza et al. (2024) menunjukkan bahwa Quizizz dan media gamifikasi serupa meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang memiliki komponen visual kuat.

Dari sisi teori, hasil penelitian ini selaras dengan kognitivisme yang menekankan pentingnya pengolahan informasi melalui repetisi, penguatan, dan representasi ganda (verbal-visual). Umpan balik instan, salah satu fitur utama Quizizz, mempercepat koreksi konsep sehingga meningkatkan pembentukan memori jangka panjang. Selain itu, teori gamifikasi mendukung penggunaan elemen permainan yang dapat meningkatkan *engagement*, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan ketahanan belajar.

Perbedaannya dengan beberapa penelitian terdahulu terletak pada konteks vokasi. Mayoritas penelitian gamifikasi dilakukan pada mata pelajaran teoretis, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi juga efektif dalam pembelajaran kuliner, khususnya pada aspek konseptual visual. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam literatur vokasi digital learning.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi melalui Quizizz efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas X Program Keahlian Kuliner SMK Negeri 3 Kota Solok pada materi teknik potongan sayur. Peningkatan yang konsisten pada hasil tes pemahaman dan

skor motivasi belajar selama dua siklus tindakan menunjukkan bahwa media gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Secara teoretis, temuan ini memperkuat pengembangan literatur pembelajaran vokasi berbasis student-centered learning yang memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dan motivasi siswa. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti ruang lingkup yang terbatas pada satu sekolah, fokus pada aspek kognitif dan motivasi tanpa pengukuran keterampilan praktik secara langsung, serta belum mengkaji dampak jangka panjang terhadap kemandirian belajar, hasil penelitian ini tetap memberikan landasan empiris yang kuat bagi pengembangan inovasi pembelajaran digital di SMK. Media gamifikasi seperti Quizizz berpotensi menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan kejuruan masa kini.

REKOMENDASI

Guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Quizizz untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian lanjutan diharapkan dapat mengkaji pengaruh media ini terhadap keterampilan praktik dan hasil belajar jangka panjang.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMK Negeri 3 Kota Solok, rekan guru, dan siswa kelas X Kuliner atas dukungan dan partisipasinya dalam penelitian ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Konseptualisasi oleh T.A.; metodologi oleh T.S. dan T.A.; validasi oleh T.A. dan T.S.; analisis oleh T.A.; penulisan naskah oleh T.A.; supervisi oleh Dr. Ta Ali, M.T. dan Dr. Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi naskah yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game-based learning: Comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132–136.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*, 1–11.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Dhais, D., & Firmansyah, D. (2020). Pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 56–65.
- Fauzi, M., & Harahap, A. (2021). Tantangan pembelajaran vokasi dalam era digital. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(2), 141–152.
- Faza, M., Rahmatullah, R., & Mustofa, S. (2024). Effectiveness of Quizizz-based gamification in improving student performance: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 19(1), 72–88.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Nurchayati, S. (2022). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 45–55.

- Prensky, M. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Corwin Press.
- Putra, A., Lestari, R., & Yuliani, S. (2023). Implementasi pembelajaran interaktif di SMK: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 30(1), 88–97.
- Ramadhani, R., Simarmata, J., & Nasution, M. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on student engagement and achievement. *Journal of Education and Learning*, 17(2), 120–132.
- Rahmatullah, R. (2021). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 144–153.
- Rohendi, D., Kurniawan, R., & Sunaryo, B. (2022). Praktik pembelajaran vokasi dan peran teknologi digital: Studi empiris pada SMK. *Jurnal Vokasi Indonesia*, 10(1), 33–42.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.
- Sinaga, R. (2024). Digital quiz application to enhance students' cognitive achievement. *International Journal of Instructional Technology*, 12(1), 55–66.
- Subhash, S., & Cudney, E. (2018). Gamified learning in higher education: A review of literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.
- Wijaya, H., Putri, A. R., & Saputra, T. (2022). Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 34–42.
- Wiriaatmadja, R. (2018). *Metode penelitian tindakan kelas*. Remaja Rosdakarya.