



Pemanfaatan Game Interaktif QuizWhizzer Berbasis Gamifikasi terhadap Tingkat Minat Belajar Murid SMK Program Keahlian Kuliner

Frenika Yugita Pratiwi¹, Lismi Animatul Chisbiyah², Erna Tungga Dewi^{3*}

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

³SMK Negeri 3 Malang, Malang, Indonesia

Email: ¹frenika.yugita.2531567@students.um.ac.id, ²lismi.chisbiyah@um.ac.id,

^{3*}ernatungga28@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 18-05-2026

Accepted: 24-05-2026

Published: 15-07-2026

Keywords:

QuizWhizzer

Gamification

Learning Interest

Interactive Media

Basic Culinary

Abstract

This study has purposes to examine the application of gamification-based interactive game QuizWhizzer in Basic Culinary learning and to analyze the level of learning interest of tenth-grade vocational high school students' learning interest. The study applied a quantitative approach using a descriptive survey method. The subjects of this research consisted of 35 students from Class X Culinary Industry 1 at SMKN 3 Malang, selected through a purposive sampling technique. Data were collected through observations and questionnaires based on four indicators of learning interest, namely interest, attention, involvement, and enjoyment. The research instrument was a Likert-scale questionnaire that had been validated by a culinary subject teacher as an expert judgment. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques by measuring respondents' answers by percentage. The results of the research on the use of the gamification-based interactive game QuizWhizzer showed that the level of students' learning interest was very good at the beginning of Basic Culinary learning. The observation results indicated that the interest indicator reached 91%, attention 89%, involvement 92%, and enjoyment 93%, all categorized as very good. Meanwhile, the questionnaire results showed that all four indicators achieved very good categories, with the highest percentage found in the enjoyment indicator at 88%. Therefore, the use of gamification-based QuizWhizzer is considered effective in creating a more enjoyable, interactive, and student-centered learning environment, while supporting the development of high learning interest among students.

Abstrak

Penelitian yang dilaksanakan tujuannya yakni mengetahui penerapan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Dasar Kuliner serta menganalisis tingkat minat belajar murid kelas X SMK. Penelitiannya peneliti gunakan pendekatan kuantitatif bermetodekan deskriptif survei. Subjek penelitiannya berjumlah 35 murid kelas X Kuliner Industri 1 SMKN 3 Malang yang peneliti pilih dengan metode *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan lewat angket serta observasi dengan empat indikator minat belajar yakni perhatian, ketertarikan, keterlibatan, serta rasa senang. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert yang telah divalidasi oleh guru mata pelajaran sebagai expert judgment. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil jawaban responden. Hasil penelitian pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi menunjukkan tingkat minat belajar murid sangat baik pada awal pembelajaran Dasar Kuliner. Hasil

observasi menunjukkan indikator ketertarikan memperoleh persentase 91%, perhatian 89%, keterlibatan 92%, dan perasaan senang 93% dengan kategori sangat baik. Sementara itu, hasil angket menunjukkan dari keempat indikator memperoleh skor sangat baik dengan perolehan skor tertinggi pada indikator senang sebesar 88%. Dengan demikian, penggunaan QuizWhizzer berbasis gamifikasi efektif dalam membangun suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid, serta mampu mendukung terbentuknya minat belajar yang tinggi.

Kata Kunci: QuizWhizzer, Gamifikasi, Minat Belajar, Media Interaktif, Dasar Kuliner.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kejuruan di SMK jurusan minat Kuliner berperan strategis terkait penyiapan lulusan yang kompeten, adaptif, serta punya kesiapan dalam menghadapi tuntutan dunia industri yang senantiasa mengalami perkembangan secara dinamis. Program Keahlian kuliner menuntut peserta didik tidak hanya menguasai keterampilan praktik, namun juga penguasaan pengetahuan dasar yang kuat sebagai landasan dasar kesiapan peserta didik untuk diterjunkan di dunia kerja. Pendidikan Kejuruan memiliki tujuan utama untuk mempersiapkan murid menghadapi masa depan peserta didik dengan memberikan pengetahuan serta keterampilan yang relevan dalam menjalani kehidupan kerja [1]. Berdasar pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 Tahun 2003 Pasal 15, tujuan utama dari pendidikan menengah kejuruan yakni untuk menyiapkan murid agar siap berkarir di bidang tertentu. Oleh karena itu, kualitas pendidikan di SMK Kuliner harus ditingkatkan baik dari segi kurikulum, peningkatan kualitas pengajaran, penyediaan bahan ajar yang relevan, dan penyediaan fasilitas belajar yang memadai.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah instansi pendidikan yang berorientasi pada kesiapan kerja dituntun untuk menyelenggarakan pembelajaran yang tak hanya memiliki sifat teoritis, namun juga kontekstual, aktif, dan menarik agar siap menghadapi tuntutan sektor bisnis dan industri [2]. Pada kompetensi keahlian kuliner, khususnya mata pelajaran Dasar Kuliner, murid diharapkan mampu memahami konsep dasar yang menjadi fondasi dalam praktik memasak. Maka darinya, perlu strategi pembelajaran yang dapat memacu peningkatan minat belajar murid agar materi dapat dipahami secara optimal. Namun berdasar pada hasil observasi pada kelas X Industri 1 dalam mata pelajaran Dasar Kuliner ditemukan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung didominasi metode ceramah (*teacher centered learning*) dan kurangnya media interaktif yang memicu minat belajar murid, sehingga keterlibatan murid dalam proses pembelajaran terlihat masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian murid terhadap penjelasan guru, banyaknya murid yang mengobrol dengan teman sebangku, serta adanya murid yang terlihat pasif dan kurang menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Adanya kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar murid. Jika kondisi ini dibiarkan dengan demikian tujuan pembelajarannya tak akan terwujud dengan maksimal, sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar murid keseluruhan. Maka darinya perlu sebuah inovasi dalam pembelajaran yang dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta menyenangkan.

Minat belajar menjadi aspek psikologis pada kesuksesan proses belajar murid, yang mampu mendapatkan pengaruh dari sejumlah aspek eksternal ataupun internal [3]. Faktor eksternal minat belajar murid dipengaruhi dari gaya mengajar guru serta media yang peneliti gunakan pada tahap pembelajaran. Guru yang dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran secara optimal mampu memacu tingkat minat belajar murid. Dari segi konseptual, minat belajar bisa didefinisikan menjadi kecenderungan seseorang supaya merasakan ketertarikan serta kesenangan terhadap suatu aktivitas belajar sehingga mendorong individu supaya memiliki keterlibatan aktif pada aktivitas pembelajaran. Minat belajar juga berkaitan erat dengan aspek motivasi intrinsik, dimana murid melakukan kegiatan belajar bukan karena paksaan, melainkan karena adanya dorongan dari dalam diri untuk mengetahui dan memahami sesuatu.

Pada umumnya murid yang punya minat belajar tinggi umumnya memperlihatkan karakteristik tertentu, seperti adanya perhatian yang intens terhadap materi yang guru sampaikan, terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta keinginan yang kuat untuk memahami dan menguasai materi. Selain itu, murid dengan minat belajar yang baik cenderung punya rasa ingin tahu yang tinggi lebih responsive terhadap stimulus pembelajaran, serta mampu mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan murid yang memiliki minat belajar rendah. Temuan penelitian terbaru menunjukkan bahwa minat belajar murid masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran, sehingga memerlukan perhatian khusus dari guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif [4].

Terdapat beberapa indikator yang tampak dalam perilaku murid selama proses pembelajaran. Indikator tersebut meliputi adanya perasaan senang terhadap kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan melalui ekspresi positif dan antusiasme murid, adanya perhatian dan konsentrasi yang tinggi terhadap materi yang guru sampaikan, adanya ketertarikan terhadap isi atau substansi materi pembelajaran, serta adanya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, maupun terlibat dalam diskusi [5]. Dalam proses pembelajaran, minat belajar berkorelasi kuat dengan hasil belajar. Murid dengan minat belajar tinggi akan lebih mudah dalam memahami materi, karena mereka memberi perhatian yang lebih besar pada pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menjadi salah satu penyebab utama terjadinya permasalahan dalam pembelajaran. Murid dengan minat belajar rendah memperlihatkan sikap kurang perhatian, mudah merasa bosan, serta kurang dilibatkan pada kegiatan pembelajaran. Keadaan tersebut dapat menghambat proses penyerapan informasi dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak terwujud dengan optimal. Maka darinya perlu upaya yang sistematis dan inovatif dari guru dalam mengembangkan minat belajar murid, salah satunya lewat penggunaan media strategi pembelajaran yang menarik serta interaktif berbasis gamifikasi. Pada sebuah penelitian tindakan kelas, penggunaan media gamifikasi seperti kuis interaktif terbukti mampu meningkatkan presentase minat belajar murid dari setiap siklus pembelajaran [6].

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi serta komunikasi, dunia pendidikan dituntut supaya mampu beradaptasi dengan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pemanfaatan media video interaktif mobile learning, e-learning, dan LMS (*Learning Management System*) membuat siswa belajar dengan mandiri akan tetapi senantiasa terhubung dengan rekan sejawat serta guru [7]. Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media berbasis teknologi yang mampu mendorong keterlibatan aktif murid melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi belajar [8]. Sejalan dengan pendapat tersebut, pada penelitian Jenita mengungkapkan media pembelajaran interaktif ialah media yang tak hanya menyajikan informasi, namun juga memberi kesempatan pada murid supaya memberi respon, mengeksplorasi, serta memperoleh umpan balik secara langsung dalam proses pembelajaran [9]. Penggunaan media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan murid serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan partisipatif [10]. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, serta membuatnya menjadi siswa tertarik. Suatu bentuk inovasi yang mampu digunakan ialah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang melakukan pengintegrasian berbagai elemen permainan ke dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka memacu peningkatan motivasi serta peran serta murid. Gamifikasi merupakan sebuah konsep yang mempergunakan pendekatan pada berbagai elemen mekanika berbasis permainan, estetika, serta pemikiran permainan dengan tujuan memberi motivasi murid sewaktu berlangsungnya pembelajaran [11]. Melalui gamifikasi, pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik sehingga murid terdorong untuk aktif berpartisipasi. Berbagai platform gamifikasi seperti QuizWhizzer, Quizziz, Kahoot, dan Wordwall telah banyak dimanfaatkan dalam pelajaran karena mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan murid melalui penyajian kuis interaktif. Media QuizWhizzer merupakan platform digital untuk pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memungkinkan murid belajar sambil bermain (*learning by playing*) [12]. Media ini menyajikan soal dalam bentuk permainan yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat memacu tingkat minat belajar murid dan juga membangun suasana pembelajaran yang aktif yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses evaluasi maupun penyampaian materi. Dalam hal ini, QuizWhizzer memiliki karakteristik yang berbeda karena menyediakan fitur papan permainan (*game board*) yang membuat murid bergerak dari satu tahap ke tahap berikutnya berdasarkan hasil jawaban yang diberikan. Visualisasi progres tersebut dapat membantu murid menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai penyelesaian tahapan kerja di dapur profesional. Selain itu QuizWhizzer terdapat fitur umpan balik secara langsung yang memungkinkan murid mengetahui tingkat pemahaman mereka secara *real time*. Meskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis game interaktif QuizWhizzer masih minim digunakan pada pembelajaran kuliner di SMK Tata Boga. Oleh karena itu, dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memperoleh temuan empiris mengenai tingkat minat belajar murid setelah menggunakan QuizWhizzer dan mampu berkontribusi pada pengembangan inovasi pembelajaran di SMK, terkhusus pada bidang kuliner. Di samping perihal tersebut, hasil penelitian ini nantinya diharapkan pula mampu dijadikan referensi untuk pendidik terkait pemilihan serta pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif khususnya pada mata pelajaran Dasar Kuliner.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yaitu menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian deskriptif peneliti gunakan dalam mendeskripsikan ataupun memberi penggambaran atas data yang ada. Penelitian ini menggunakan metode survei. Metode survei merupakan salah satu pendekatan penelitian yang umumnya digunakan untuk pengumpulan data secara luas [13]. Dengan menguraikan sejumlah faktor yang terkait dengan masalah yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan suatu fenomena atau fakta sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuesioner kepada 35 responden yaitu murid kelas X SMK Kuliner Mata Pelajaran Dasar Kuliner. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat minat belajar murid setelah mengikuti pembelajaran Dasar Kuliner melalui pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-April 2026. Hal ini berdasarkan temuan awal peneliti yang mengemukakan bahwa antusiasme murid dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran Dasar Kuliner rendah, sehingga penelitian memanfaatkan game interaktif berbasis gamifikasi QuizWhizzer untuk meningkatkan minat belajar murid kelas X Kuliner Industri 1 SMKN 3 Malang.

Populasi ialah klasifikasi generalisasi yang meliputi item ataupun orang yang punya suatu atribut yang peneliti pilih supaya diteliti serta selanjutnya disimpulkan [14]. Populasi yang diteliti yakni murid kelas X Kuliner di SMKN 3 Malang. Metode dalam mengambil sampelnya yakni dengan metode *purposive sampling*, yakni dalam memilih sampelnya didasarkan pada suatu pertimbangan sesuai tujuan penelitian. Sampel penelitiannya berjumlah 35 murid kuliner kelas Industri 1 yang aktif mengikuti pembelajaran Dasar Kuliner menggunakan media interaktif berbasis gamifikasi QuizWhizzer. Instrumen pengumpulan datanya yakni melalui kuesioner dengan 4 indikator yang dikembangkan menjadi 20 pertanyaan untuk mengukur minat belajar murid. Kuesioner ini bertujuan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Panduan tersebut selaras dengan empat parameter minat belajar yang mencakup rasa senang, rasa tertarik dalam belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, serta peran serta dalam belajar [6].

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yakni melalui angket (kuesioner) serta observasi. Angket (kuesioner) merupakan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Kondisi orang, pengalaman, informasi pribadi, pengetahuan, sikap, dan pendapat dapat diketahui dari kuesioner [14]. Tujuan angket diberikan kepada murid untuk mengetahui tingkat minat belajar murid sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi QuizWhizzer. Sebelum peneliti gunakan, instrumen angket divalidasi terlebih dulu oleh guru mata pelajaran kuliner sebagai validator ahli (*expert judgment*) guna mengetahui kebenaran kelayakan isi dan uraian pernyataan yang diajukan dalam angket respon murid, kelayakan angket respon murid sebagai perangkat pembelajaran, dan kesesuaian antara kriteria penilaian dengan uraian pernyataan yang diajukan dalam angket respon murid. Instrumen penelitian disusun dengan skala likert melalui 5 alternatif jawaban yaitu :

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Data yang diperoleh peneliti analisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase jawaban responden. Berdasarkan skor yang diperoleh, rumus persentase yang digunakan menurut Arikunto dalam penelitian [15] yakni:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- $\sum x$ = Total perolehan skor
- N = Skor maksimal

Hasil persentasenya selanjutnya peneliti interpretasikan menjadi sejumlah kategori:

Tabel 2. Kategori Hasil Persentase

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Baik
61%–80%	Baik
41%–60%	Cukup
21%–40%	Kurang
0%–20%	Sangat Kurang

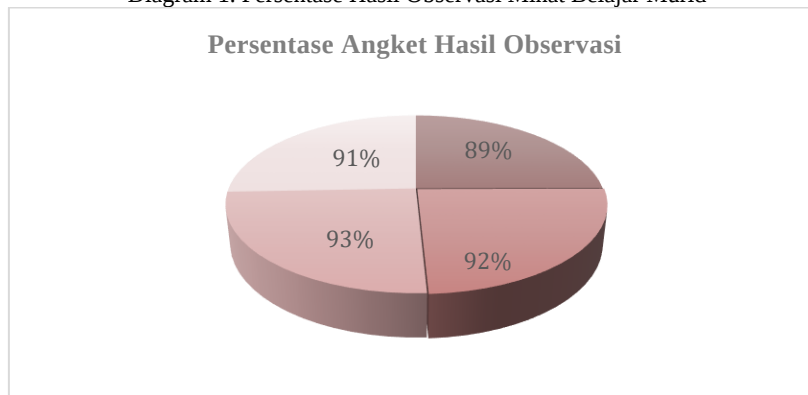
Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti dapat mendeskripsikan tingkat minat belajar murid terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat minat belajar murid setelah mengikuti pembelajaran Dasar Kuliner melalui pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi. Berdasarkan data yang peneliti peroleh lewat observasi, angket (kuesioner), serta dokumentasi, terungkap beberapa temuan penting terkait pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi dalam memacu tingkat minat belajar murid dalam mata pelajaran dasar kuliner. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer dapat memacu tingkat minat belajar murid secara signifikan dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Aktivitas kuis interaktif pada QuizWhizzer berhasil menarik perhatian murid dan mendorong partisipasi secara aktif saat pembelajaran berlangsung. Melalui pengamatan yang peneliti lakukan dari 35 murid melalui empat indikator yaitu ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan perasaan senang. Berdasarkan hasil skor yang diperoleh, semua indikator memperoleh skor sangat baik. Indikator ketertarikan murid memperoleh skor sebesar 91%. Pada indikator perhatian memperoleh skor terendah yaitu 89% dengan simpangan baku 1,36. Indikator keterlibatan memperoleh skor 92%, dan indikator perasaan senang memperoleh skor tertinggi yaitu 93% dengan simpangan baku sebesar 1,39.

Diagram 1. Persentase Hasil Observasi Minat Belajar Murid



Keterangan :

91% : Ketertarikan dalam belajar

89% : Perhatian dalam belajar

92% : Keterlibatan dalam belajar

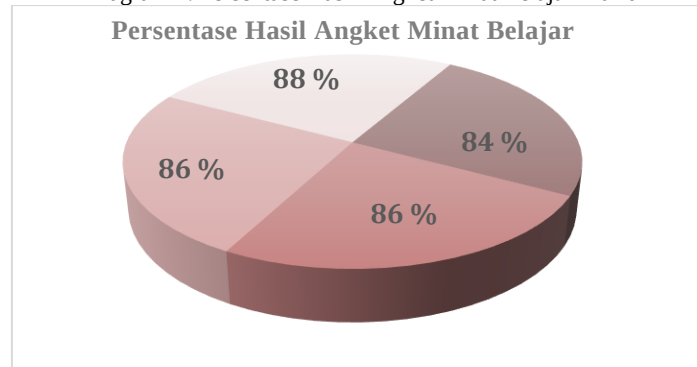
93% : Perasaan senang

Tabel 3. Data Simpangan Baku Observasi Minat Belajar Murid

Indikator	Mean	SD	Kategori
Ketertarikan dalam Belajar	13,63	1,21	Sangat Baik
Perhatian dalam Belajar	13,29	1,36	Sangat Baik
Keterlibatan dalam Belajar	13,77	1,35	Sangat Baik
Perasaan Senang	14	1,39	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan kuesioner di kelas X Kuliner Industri 1 sebanyak 35 murid, diketahui bahwa pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi dapat memacu tingkat minat belajar murid pada awal pembelajaran. Kuesioner yang berisikan 20 pertanyaan dari empat parameter minat belajar dengan mencakup rasa senang, minat dalam belajar, menunjukkan perhatian dalam belajar, serta peran serta dalam belajar diperoleh data sebagai berikut.

Diagram 2. Persentase Hasil Angket Minat Belajar Murid



Keterangan :

- 84 % : Ketertarikan dalam belajar
- 86% : Perhatian dalam belajar
- 86% : Keterlibatan dalam belajar
- 88 % : Perasaan senang

Tabel 4. Data Simpangan Baku Hasil Angket Minat Belajar Murid

Indikator	Mean	SD	Kategori
Ketertarikan dalam Belajar	21,11	2,91	Sangat Baik
Perhatian dalam Belajar	21,46	2,66	Sangat Baik
Keterlibatan dalam Belajar	21,60	2,61	Sangat Baik
Perasaan Senang	21,94	2,72	Sangat Baik

Dilihat skor dari keempat indikator memperoleh nilai rata-rata sebesar 86% artinya sangat baik. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi mampu memacu tingkat minat belajar murid. Persentase perasaan senang memperoleh skor yang paling tinggi yaitu 88% dengan simpangan baku sebesar 2,72 menandakan bahwa indikator ini adalah yang paling dominan dalam memacu tingkat minat belajar murid. Diikuti indikator perhatian dalam belajar dan keterlibatan dalam belajar yang keduanya memperoleh skor sama yaitu 86% yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Indikator ketertarikan dalam belajar memperoleh skor paling rendah yaitu 84 % dengan simpangan baku 2,91 namun masih dalam kategori sangat baik.

3.2 Pembahasan

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif punya sejumlah pengaruh dalam memacu tingkat minat belajar dan kualitas pembelajaran karena dapat menarik perhatian murid lewat tampilan visual dan fitur interaktif yang membuat siswa tertarik sehingga dapat mengurangi kejenuhan murid dalam pembelajaran. Salah satu faktor utama penyebab kejenuhan belajar yaitu metode pembelajaran yang monoton [16]. Dalam konteks pembelajaran kejuruan, khususnya pada bidang kuliner, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting. Hal ini dikarenakan pembelajaran kuliner tidak hanya menuntut pemahaman konsep secara teoritis namun murid juga harus paham materi yang didapat untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi media pembelajaran interaktif dengan pendekatan inovatif seperti gamifikasi terbukti dapat memacu tingkat minat belajar murid. Media interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan atau kuis digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, dan dengan demikian murid lebih aktif serta memiliki motivasi tinggi untuk terlibat pada pembelajaran. Media QuizWhizzer memungkinkan guru menyajikan soal-soal pembelajaran dalam format permainan yang menarik, seperti permainan papan ular tangga virtual [17]. Dalam penggunaannya, murid tidak hanya menjawab pertanyaan secara konvensional, tetapi juga berpartisipasi dalam suatu permainan yang mengandung unsur kompetisi, tantangan, dan kesenangan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Unsur kompetisi yang sehat dalam permainan dapat mendorong murid untuk

lebih fokus, bersemangat, serta berusaha mencapai hasil terbaik. Adanya fitur papan permainan memungkinkan murid melihat perkembangan posisi mereka setelah menjawab soal sehingga proses belajar tidak hanya berorientasi pada hasil jawaban. Karakteristik ini berbeda dengan platform gamifikasi lain seperti Quizizz, Kahoot, maupun Wordwall yang umumnya berfokus pada perolehan skor, peringkat, atau penyelesaian soal secara individual. Pada QuizWhizzer, setiap jawaban yang diberikan murid secara langsung mempengaruhi pergerakan posisi pemain pada papan permainan, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih visual dan berorientasi pada proses. Murid yang menjawab kuis dengan benar maka dapat melanjutkan soal berikutnya, namun jika murid menjawab soal salah maka posisinya di papan permainan akan mundur atau berhenti dititik sebelumnya sesuai desain fitur permainan yang guru buat. Hal ini selaras dengan pembelajaran kuliner yang menuntut pemahaman prosedural dan berurutan menyerupai penyelesaian langkah-langkah kerja dalam proses pengolahan makanan. Dengan demikian adanya fitur papan permainan pada QuizWhizzer diasumsikan dapat dijadikan representasi visual dari proses belajar yang membantu murid mempertahankan fokus dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung,

Sejalan dengan penelitian lain yang dilaksanakan di MAN 2 Kota Banjarmasin dalam penggunaan game edukatif Quizizz mengungkapkan bahwa minat belajar murid memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan akademik murid. Murid yang tertarik dalam suatu mata pelajaran akan cenderung lebih antusias untuk menjalani pembelajaran. Di samping perihal tersebut, murid dengan minat belajar tinggi akan lebih siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran karena termotivasi dalam dirinya untuk bisa menguasai materi [14]. Penggunaan game interaktif QuizWhizzer berbasis Gamifikasi dapat memacu tingkat belajar murid di awal pembelajaran karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menimbulkan perasaan senang kepada murid, sehingga dapat dijadikan sebagai suatu strategi alternatif oleh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis gamifikasi dapat memaksimalkan pembelajaran [18]. Dalam proses pembelajaran, media berbasis gamifikasi tidak sekedar membuat permainan biasa. Melalui sistem penghargaan dan tantangan yang terstruktur, murid terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bertahap [19]. Gamifikasi pada pembelajaran membuat pengalaman belajar lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan memacu tingkat minat belajar murid [20]. Karena penelitian ini menggunakan desain survei deskriptif dengan pengambilan data satu kali setelah implementasi media pembelajaran, maka hasil penelitian tidak digunakan untuk mengukur perubahan atau peningkatan minat belajar secara kausal. Temuan penelitian difokuskan pada gambaran tingkat minat belajar murid setelah penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran Dasar Kuliner. Berdasarkan pemaparan data yang telah diuraikan, indikator perasaan senang memperoleh skor tertinggi baik pada observasi (93%) maupun hasil angket murid (88%), sedangkan indikator ketertarikan memperoleh skor paling rendah pada hasil angket (84%). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun murid merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan, namun tidak seluruh murid secara otomatis memiliki ketertarikan yang sama. Secara teoritis perasaan senang merupakan respon afektif yang muncul adanya pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat seorang murid dalam mempelajari suatu topik [21]. Sedangkan ketertarikan dalam belajar memerlukan proses yang lebih mendalam karena berkaitan dengan kebutuhan belajar, pengalaman belajar, dan tujuan belajar setiap individu yang merujuk pada suatu topik atau bidang pengetahuan tertentu [22]. Oleh karena itu, tingginya skor perasaan senang menunjukkan keberhasilan QuizWhizzer dalam menciptakan suasana belajar yang positif, sementara rendahnya skor ketertarikan mengindikasikan bahwa perlu adanya pengembangan konten materi dan variasi aktivitas pembelajaran yang lebih menarik. Menurut pandangan penulis dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi efektif dalam memacu tingkat minat belajar murid khususnya di kelas X Industri 1 pada mata pelajaran Dasar Kuliner.

4. KESIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian di kelas X Industri 1 SMKN 3 Malang, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi dalam pembelajaran dasar kuliner memberikan gambaran tingkat minat belajar murid yang sangat baik pada awal pembelajaran. Penerapan media QuizWhizzer membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif murid selama tahap pembelajaran berlangsung. Melalui unsur permainan, tantangan, dan umpan balik langsung yang terdapat pada QuizWhizzer, menjadikan murid lebih fokus, antusias, serta aktif untuk menjalani pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh indikator minat belajar murid berada pada kategori sangat baik, yaitu indikator ketertarikan dalam belajar memperoleh skor 91%, perhatian dalam belajar sebesar 89%, keterlibatan dalam belajar sebesar 92%, dan perasaan senang memperoleh skor tertinggi sebesar 93% dengan simpangan baku 1,39. Selain itu, hasil angket yang diberikan kepada 35 murid dari empat indikator menunjukkan kategori sangat baik semua

dengan rata-rata keseluruhan 86%. Parameter rasa senang mendapat persentase tertinggi sebesar 88% dengan simpangan baku 2,72. Indikator perhatian dalam belajar serta keterlibatan dalam belajar mendapat persentase skor yang sama sebesar 86%, sedangkan indikator ketertarikan dalam belajar memperoleh skor terendah dengan persentase sebesar 84% dengan simpangan baku 2,91. Dengan demikian, pemanfaatan game interaktif QuizWhizzer berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran. Adanya fitur papan permainan pada QuizWhizzer juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan kompetitif dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada murid. Meskipun demikian, penelitian ini hanya mendeskripsikan kondisi minat belajar setelah penggunaan media dan belum mengukur perubahan minat belajar murid secara longitudinal. Untuk peneliti di masa mendatang diharapkan supaya melakukan pengembangan penelitian menggunakan cakupan yang lebih luas, berdasarkan aspek total sampel, materi pembelajaran ataupun variabel penelitian lainnya, seperti motivasi belajar atau hasil belajar murid, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif. Sebagai rekomendasi, sekolah harapannya mampu menjadi pendukung atas pemanfaatan teknologi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas serta sarana pendukung yang memadai, misalnya akses internet yang lancar sehingga penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat dilakukan secara optimal. Untuk guru sarannya yakni menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi seperti QuizWhizzer menjadi alternatif strategi pembelajaran dalam memacu peningkatan minat serta keterlibatan murid pada tahap pembelajaran. Di samping perihal tersebut, harapannya guru dapat mengembangkan variasi soal dan aktivitas pembelajaran yang lebih kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG), Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Malang atas dukungan akademik, fasilitas, serta pendampingan yang diberikan selama proses pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Dukungan tersebut sangat membantu dalam kelancaran pelaksanaan penelitian hingga penyelesaian naskah ilmiah ini.

REFERENCES

- [1] S. A. Maharani, D. Evawati, A. P. Permatasari, and A. Ayu, "Metode Hand on Cooking untuk Meningkatkan Keterampilan Praktik Boga Dasar Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Surabaya," vol. 4, no. 2, pp. 200–208, 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i2.4194.
- [2] S. Komara and R. Iskandar, "Pendidikan Kejuruan: Kajian Teori, Kebijakan, dan Praktik Pembelajaran," vol. 5, no. 3, pp. 274–290, 2025, doi: <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.421> Uniform.
- [3] D. Marwaji, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Media Tiktok untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah," vol. 5, no. 1, pp. 103–117, 2026, doi: <https://doi.org/10.53038/tlmi.v5i1.362>.
- [4] O. Diva, M. Akbar, P. Firdaus, and T. Hilaliyah, "Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Ciruas Tahun Pelajaran 2023 / 2024," vol. 4, no. 1, pp. 123–128, 2024, doi: <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.2014>.
- [5] I. Manik, J. Manik, N. Simorangkir, T. Waruwu, and N. Naibaho, "Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI dalam Pendidikan Agama Kristen," *J. Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, vol. 3, no. 2, pp. 28–43, 2025, doi: 10.61132/jbpakk.v3i2.1151.
- [6] H. Rifa, E. W. Lestari, D. Marhaenita, P. Geografi, F. Keguruan, and U. Sebelas, "Peningkatan Minat Belajar Geografi Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gamifikasi Kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022 / 2023 Article History :, " pp. 193–205, 2024.
- [7] W. Arman, F. Kobandaha, and A. N. Annas, "Analisis Literatur : Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Dampaknya," *Educ. J. Multidisiplin*, vol. 2, no. 1, pp. 158–168, 2025.
- [8] D. A. Elindasari, W. S. Hastuti, and S. E. Wibowo, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar," vol. 8, no. 1, pp. 60–68, 2024, doi: <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>.
- [9] D. Jenita, F. Bisnis, and U. T. Yogyakarta, "Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Uji Efektivitas Pelajaran Media dan Jaringan Telekomunikasi Berbasis Android Untuk Kelas X SMK Judul Bahasa Inggris," vol. 3, no. 8, pp. 357–364, 2023, doi: <https://doi.org/10.52436/1.jpti.309>.

- [10] A. Haleem, M. Javaid, M. Asim, and R. Suman, "Understanding the role of digital technologies in education : A review," *Sustain. Oper. Comput.*, vol. 3, no. May, pp. 275–285, 2022, doi: 10.1016/j.susoc.2022.05.004.
- [11] M. P. Ariyanto, Z. R. Nurcahyandi, and S. A. Diva, "Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa," vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2023.
- [12] M. B. Oemanu and S. R. Rindrayani, "Pembelajaran Diferensiasi dengan Menggunakan Game QuizWhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Triwikrama J. Ilmu Sos.*, vol. 8, no. 11, 2025.
- [13] Mashud, H. M. Mulhim, and S. Abdillah, "Sistem Pendidikan Jasmani Di Indonesia Dan Sistem Pendidikan Jasmani Di Jepang," *Kinestetik*, vol. 4, no. 1, pp. 55–62, 2020.
- [14] M. A. Rahmadani and R. Adawiyah, "Minat belajar biologi siswa kelas x man 2 Kota Banjarmasin menggunakan game edukatif quizizz," *Semin. Nas. Pendidik. Biol. ULM*, pp. 380–387, 2025, [Online]. Available: <https://snpbio.ulm.ac.id/index.php/prosiding/article/view/79%0Ahttps://snpbio.ulm.ac.id/index.php/prosiding/article/download/79/49>
- [15] E. Meylinda and Reinita, "Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV," *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 4, pp. 1807–1817, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i4.7273.
- [16] I. Huda, A. Alfira, T. Setiawati, and O. Farhurohman, "Analisis Pemanfaatan Media Digital dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar IPAS di Sekolah Dasar," *J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 12, 2026.
- [17] A. S. Hali, M. K. Kota, and V. A. Haning, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMT Airnona 2 Kota Kupang 1," vol. 09, no. 04, pp. 1–11, 2024, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.17998>.
- [18] F. Hakeu, I. I. Pakaya, and M. Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 2, pp. 154–166, 2023, doi: 10.58518/awwaliyah.v6i2.1930.
- [19] M. Mahmubi and Homaidi, "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa," *Al-Abshor J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2025, doi: 10.71242/wf9q5253.
- [20] F. Aris Triwahyu, S. Aris, and S. Yerry, "Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 14, no. 2, pp. 177–186, 2021.
- [21] R. N. Adidarma, S. Nurjanah, A. Haryati, and D. Z. Mutaqin, "Upaya Memilih Jenis, Tujuan Pembelajaran, dan Teknik Belajar Yang Efektif Dan Menyenangkan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *J. Tahsinia*, vol. 6, no. 8, pp. 1301–1315, 2025.
- [22] F. Sutomo and M. Aini, "Pemahaman Karakteristik Peserta Didik Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran," *J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 2, no. 4, pp. 60–72, 2024, doi: 10.59031/jkppk.v2i4.499.