

PENGARUH GAMIFIKASI QUIZ ZEP TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI MEDIA DIGITAL KELAS X KULINER SMK NEGERI 3 KUPANG

Pingky Kimberli Ledoh¹, Katrin J. Taku Neno², Diana Y.A Fallo³

^{1,2,3} Pendidikan Informatika FKIP Universitas Citra Bangsa

[¹pingkyledoh@gmail.com](mailto:pingkyledoh@gmail.com), [²Khatrintakuneno96@gmail.com](mailto:Khatrintakuneno96@gmail.com),

[³dianayani25@gmail.com](mailto:dianayani25@gmail.com)

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of Quiz Zep gamification on students' learning motivation in Digital Media subjects for Grade X Culinary students at SMK Negeri 3 Kupang. The study was motivated by the low level of student learning motivation, characterized by passive participation, low enthusiasm, and limited engagement in classroom activities. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 24 students from Grade X Culinary 2 selected through purposive sampling. Data were collected using learning motivation questionnaires, observations, and documentation. The collected data were analyzed using descriptive statistics and a Paired Sample t-Test. The results showed that Quiz Zep gamification had a significant effect on students' learning motivation. The hypothesis test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which was lower than 0.05, indicating that the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. The implementation of Quiz Zep increased students' attention, engagement, confidence, and satisfaction during the learning process. The gamification elements such as points, leaderboards, challenges, and instant feedback created a more interactive, enjoyable, and motivating learning environment. Therefore, Quiz Zep gamification can be used as an innovative learning medium to enhance students' learning motivation in Digital Media subjects.

Keywords: *Gamification, Quiz Zep, Learning Motivation, Digital Media, Vocational High School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamifikasi Quiz Zep terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Media Digital kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Kupang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *One-Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa kelas X Kuliner 2 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *uji Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi Quiz Zep berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1

diterima. Penerapan *Quiz Zep* mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, keaktifan, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa selama proses pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti poin, leaderboard, tantangan, dan umpan balik langsung menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi. Dengan demikian, gamifikasi *Quiz Zep* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Media Digital.

Kata Kunci: Gamifikasi, *Quiz Zep*, Motivasi Belajar, Media Digital, SMK.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang diselenggarakan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui proses pembelajaran yang berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pewarisan nilai, norma, budaya, dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kasmiati, 2021) Melalui pendidikan, individu diarahkan untuk memiliki kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Namun demikian, pendidikan memiliki cakupan yang sangat luas dan kompleks karena berkaitan langsung dengan pembentukan manusia seutuhnya. Kompleksitas tersebut menjadikan pendidikan sebagai suatu bidang keilmuan yang terus berkembang dan tidak

mudah dibatasi oleh satu definisi tunggal.

Sistem pendidikan nasional menempatkan pendidikan kejuruan sebagai salah satu komponen yang memiliki peran strategis, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan menyiapkan lulusan agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Sekolah Menengah Kejuruan dirancang untuk menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki keterampilan teknis, pengetahuan praktis, serta sikap profesional. Perkembangan era Revolusi Industri 4.0 menyebabkan tuntutan terhadap lulusan SMK semakin meningkat seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, digitalisasi, dan otomatisasi di berbagai sektor industri. Dunia kerja saat ini tidak hanya membutuhkan tenaga kerja yang mampu melakukan pekerjaan secara manual, tetapi juga menuntut

kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan teknologi yang berlangsung secara cepat (Sari et al., 2025).

Menurut (Emda, 2017) Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang menimbulkan semangat, keinginan, dan kesungguhan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran, seperti tekun mengikuti pelajaran, aktif bertanya, serta berusaha menyelesaikan tugas dan praktik dengan sungguh-sungguh. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, dan tidak maksimal dalam mengembangkan potensi dirinya.

Motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Arumsari, 2022) menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa SMK. Temuan

ini menegaskan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai. Dalam konteks pendidikan kejuruan yang menekankan pembelajaran berbasis praktik, motivasi belajar menjadi faktor penentu keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi keahlian. Tanpa motivasi yang kuat, siswa cenderung kurang teliti, kurang konsisten, dan kurang optimal dalam melaksanakan kegiatan praktik yang menuntut ketekunan dan ketelitian tinggi.

Menurut (Ariani, 2020) Gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis gamification dapat digunakan untuk menarik minat mahasiswa serta

menginspirasi mereka agar terus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Media digital merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik SMK di era teknologi informasi saat ini. Media digital mencakup keterampilan dalam memproduksi, mengelola, dan memanfaatkan berbagai bentuk konten berbasis digital seperti gambar, video, audio, serta elemen grafis yang digunakan untuk komunikasi dan penyampaian informasi. Penguasaan media digital tidak hanya melibatkan kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat dan aplikasi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kreatif, memahami karakteristik media, serta memilih strategi penyajian yang efektif..

Di SMK Negeri 3 Kupang, khususnya pada siswa kelas X jurusan Kuliner, masih ditemukan permasalahan berupa rendahnya motivasi belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian siswa menunjukkan sikap kurang antusias, pasif dalam proses belajar, serta minim partisipasi dalam diskusi maupun kegiatan kelas. Kondisi ini dipengaruhi oleh proses

pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan kurang variatif, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menantang.

Berdasarkan hasil Observasi awal di SMK Negeri 3 Kupang diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa sebelum remedial masih tergolong rendah, Sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga perlu dilakukan remedial, kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi khususnya pada pembelajaran media digital masih kurang.

Rendahnya motivasi belajar dan kurang berkembangnya kemampuan media digital dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam pendidikan kejuruan. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka akan berpengaruh terhadap rendahnya daya saing lulusan SMK di dunia industri dan dapat menurunkan kepercayaan masyarakat terhadap kualitas pendidikan kejuruan. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif di jurusan Kuliner masih terbatas, meskipun sarana pendukung telah tersedia. Pembelajaran belum memberikan umpan balik secara langsung dan belum mendorong terciptanya kompetisi serta kolaborasi yang sehat antar siswa, yang berpotensi menurunkan minat dan motivasi belajar. Hingga saat ini, belum terdapat kajian empiris yang secara khusus mengkaji pengaruh penerapan gamifikasi, khususnya melalui platform *Quiz Zep*, terhadap motivasi belajar siswa jurusan Kuliner di SMK Negeri 3 Kupang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat Judul Penelitian” pengaruh gamifikasi *Quiz Zep* terhadap motivasi belajar siswa pada materi media digital kelas x kuliner sekolah smk negeri 3 kupang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi*

experimental design) menggunakan desain *One-Group Pretest–Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kupang pada siswa kelas X Jurusan Kuliner. Populasi penelitian berjumlah 73 siswa yang terdiri atas tiga kelas, sedangkan sampel penelitian berjumlah 24 siswa kelas X Kuliner 2 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah gamifikasi berbasis *Quiz Zep*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan *Quiz Zep*, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam pengambilan data.

Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat motivasi belajar siswa, serta analisis inferensial menggunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi *Quiz Zep* terhadap

motivasi belajar siswa. Kriteria pengujian hipotesis ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X Kuliner 2 SMK Negeri 3 Kupang, diperoleh data motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi *Quiz Zep*. Pengukuran motivasi belajar dilakukan menggunakan angket skala Likert yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.

1. Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan *Quiz Zep* dalam pembelajaran Media Digital.

Tabel 1. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Aspek Pengujian	Hasil
Jumlah Sampel	24 siswa
Nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed)	0,000
Taraf Signifikansi	0,05
Keputusan Uji	H ₀ ditolak, H ₁ diterima

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan gamifikasi *Quiz Zep* terhadap motivasi belajar siswa kelas X Kuliner pada mata pelajaran Media Digital di SMK Negeri 3 Kupang. Selain itu, hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan *Quiz Zep* dibandingkan pembelajaran konvensional.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi *Quiz Zep* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, rasa percaya diri, serta antusiasme mengikuti kegiatan belajar sampai selesai.

Temuan ini sejalan dengan teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Ariani (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang

mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan umpan balik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, fitur-fitur pada *Quiz Zep* seperti leaderboard, skor, tantangan, dan umpan balik langsung terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga mendukung model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh John M. Keller. Pada aspek *Attention*, tampilan dan sistem permainan pada *Quiz Zep* mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada aspek *Relevance*, siswa merasa materi Media Digital lebih dekat dengan kebutuhan dan pengalaman mereka. Pada aspek *Confidence*, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjawab soal karena memperoleh umpan balik secara langsung. Sedangkan pada aspek *Satisfaction*, siswa merasa puas ketika memperoleh skor atau peringkat yang baik selama pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Fauziyah et al. (2025) dan Martdana & Atno (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan elemen gamifikasi seperti poin, badge, leaderboard, dan feedback dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi berbasis *Quiz Zep* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK, khususnya pada mata pelajaran Media Digital.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Aspek Pengujian	Hasil
Jumlah Sampel	24 siswa
Nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed)	0,000
Taraf Signifikansi	0,05
Keputusan Uji	H ₀ ditolak, H ₁ diterima

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh gamifikasi *Quiz Zep* terhadap motivasi belajar siswa pada materi Media Digital kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Kupang, maka dapat disimpulkan bahwa

penggunaan gamifikasi *Quiz Zep* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Penerapan gamifikasi *Quiz Zep* mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, keaktifan, serta rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, leaderboard, dan umpan balik langsung membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan *Quiz Zep* juga mendukung peningkatan motivasi belajar berdasarkan aspek ARCS, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Dengan demikian, gamifikasi berbasis *Quiz Zep* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Media Digital di kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Kupang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Arumsari, W. P. (2022). Hubungan Antara Kesehatan Mental Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA. Universitas Islam Sultan Agung.
- Aziz, F., Safiai, A., Wahat, N. W. A., Hamzah, S. R. A., Ahrari, S., & Mahadi, N. (2023). Academics' behavioral Intention And Usage Of IOT In E-Learning: Moderation Of Gender And Experience. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(4), 1186–1376.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1–7.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Fadillah, K. N. (2025). Pengaruh reward terhadap penguatan motivasi dan prestasi belajar siswa Kelas 4 di SDI Surya Buana Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fallo, D. Y. A. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PJBL) Dalam Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII DI SMP Kristen Citra Bangsa Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 249–259.

- Fauziyah, N., Fatah, M., & Mahmudah, R. (2025). Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15–25.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Fitrianal, F., Halma, D. Q., Kuswandi, D., & Fadhlil, M. (2025). Development Of Microlearning-Based Learning Video Media On The Material Of Dynamics And Population Problem For High School Students. *Proceedings Series of Educational Studies*, 827–840.
- Hasanah, R., Sos, M., & Ermalianti, M. P. (2025). Gamifikasi Pendidikan Tinggi: Teori, Desain, dan Integrasi Pembelajaran Digital. *Basya Media Utama*.
- Inaray, J. C., Nelwan, O. S., & Lengkong, V. P. K. (2016). Pengukuran variabel Skala Likert. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 16(2), 459–470.
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2(3), 1–10.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TlCom*, 5(1), 1–6.
- Kasmiati, et all. (2021). Pendidikan Tinggi. *Pendidikan Tinggi*, 32(3), 167–186.
- Makhmuri, M., & Andini, N. A. (2020). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Panca Tunggal Tahun Ajaran 2019/2020. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 21–29.
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.
- Prayoga, L. B. B. I., & Rachmawati, L. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IS di SMAN 1 Kota Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 31–35.
- Sari, S. F. M., Suryaman, H., & Wijono, W. (2025). Perlunya Berfikir Kritis terhadap Kesiapan Kerja. *CV Eureka Media Aksara*.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.
- Supriyanto, S., Rahmawati, I. K., & Fathorrohman, F. (2025). Pengaruh Pembelajaran Team Teaching Berbasis Integrasi Ilmu terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Ummusshabri Kendari. *Shautut Tarbiyah-IAIN Kendari*, 31(1), 36–55.

- Triastuti, E. (2022). Pembelajaran Berbasis Stem Materi Elektroplating Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(2), 107–120.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., & Othman, J. (2024). The evaluation of gamification implementation for adult learners: A scale development study based on andragogical principles. *Education and Information Technologies*, 29(14), 18591–18620.