

PENINGKATAN EFIKASI DIRI SISWA MELALUI QUIZWHIZZER PADA PEMBELAJARAN FOOD AND BEVERAGE SERVICE

Improving Students' Self Efficacy through QuizWhizzer in Food and Beverage Service Learning

Baiq Maria Ulfa^{*1}, Nunung Nurjanah², Yetti Setyorini³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, ²Universitas Negeri Malang, ³SMKN 3 Malang

*Corresponding author, e-mail: baiq.maria.2531567@students.um.ac.id

ABSTRACT

The low level of students' self-efficacy in studying food and beverage service, as seen by their lack of confidence, reliance on teachers, and minimal involvement in class activities, served as the impetus for this study. This study's goals were to: (1) describe how interactive quizzes utilizing QuizWhizzer are implemented; and (2) investigate how these quizzes affect students' self-efficacy. A two-cycle Classroom Action Research (CAR) design was used in this study. Thirty-four students from SMKN 3 Malang's Class XI Industrial participated. Observations, self-efficacy surveys, interviews, and documentation were used to gather data. With scores of 95.00% in Cycle I and 96.67% in Cycle II, the observation findings showed that the execution of learning activities in both cycles was classified as very good. Even though the gain was only 1.67%, it showed that the learning process was consistently implemented and that students' self-efficacy had significantly improved. The questionnaire findings revealed that students' self-efficacy increased from 81.09% in Cycle I to 90.32% in Cycle II, with both results classified as very high. Furthermore, the Wilcoxon Signed Rank Test showed a statistically significant difference between the two cycles ($Z = -4.639$; $p = 0.001$). These findings suggest that the use of QuizWhizzer-based interactive quizzes can effectively enhance students' self-efficacy in Food and Beverage Service learning.

Keywords: *self efficacy, quiz whizzer, interactive quiz, Food and Beverage Service, classroom action research*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya efikasi diri siswa dalam pembelajaran Food and Beverage Service, yang ditunjukkan oleh kurangnya rasa percaya diri, ketergantungan guru yang tinggi, dan partisipasi rendah siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana menggunakan kuis interaktif berbasis QuizWhizzer dan mengevaluasi seberapa efektif siswa menggunakan media tersebut. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus. 34 siswa dari kelas XI Industri SMKN 3 Malang adalah subjek penelitian. Angket efikasi diri, wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data. Hasil penelitian digunakan untuk menganalisis data secara kualitatif dan deskriptif, dengan pengujian statistik menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank. Hasil menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 95,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 96,67%, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Meskipun ada peningkatan persentase keterlaksanaan relatif kecil (1,67%), hasil menunjukkan konsistensi pelaksanaan tindakan yang baik. Ada peningkatan yang signifikan secara statistik ($Z = -4,639$; $p = 0,001$). Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih baik dalam belajar Food and Beverage Service dengan menggunakan kuis interaktif QuizWhizzer.

Kata kunci: efikasi diri, quiz whizzer, kuis interaktif, *Food and Beverage Service*, penelitian tindakan kelas

How to Cite: Baiq Maria Ulfa¹, Nunung Nurjanah², Yetti Setyorini³. 2026. Peningkatan Efikasi Diri Siswa Melalui Quizwhizzer Pada Pembelajaran Food And Beverage Service. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 7 (2): pp. 369-379, DOI: 10.24036/jptbt.v7i2.27283



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Pendidikan dipengaruhi oleh teknologi dan ilmu pengetahuan, terutama dalam hal penggunaan media. Dengan perkembangan ini, guru didorong untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. (Hendra dkk., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang berfokus pada ceramah.. (Vriyanti dkk., 2023).

Kemampuan siswa untuk belajar dipengaruhi oleh faktor psikologis selain penggunaan media pembelajaran. Salah satunya adalah efikasi diri. Menurut Bandura (1997), efisiensi diri adalah kepercayaan seseorang terhadap kemampuan mereka untuk mengelola dan mengambil tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Peserta didik yang berprestasi tinggi lebih aktif, percaya diri, dan mampu bertahan dalam lingkungan belajar yang sulit. Peserta didik yang berprestasi rendah, di sisi lain, cenderung menyerah, kurang percaya diri, dan kurang termotivasi untuk belajar. Menurut Wulandari et al., (2021). Karena industri perhotelan membutuhkan keterampilan praktik, keterampilan komunikasi, dan pelayanan yang sesuai dengan standar industri, pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya di bidang makanan dan minuman, sangat penting.

Tujuan dari mata pelajaran kejuruan pelayanan makanan dan minuman adalah untuk membekali peserta didik dengan keahlian dalam pelayanan makanan dan minuman sesuai dengan standar industri perhotelan. Semua elemen teori dan praktik yang dibahas dalam kursus ini termasuk keterampilan komunikasi, pelayanan, kerja sama, dan berinteraksi dengan pelanggan dengan kepercayaan diri. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan siswa dalam program keahlian perhotelan tidak hanya ditentukan oleh penguasaan konsep dan keterampilan teknis, tetapi juga faktor psikologis, seperti kesuksesan diri. Oleh karena itu, kesuksesan diri menjadi komponen penting yang mendukung keberhasilan siswa. (Rismayani dkk., 2026).

Hasil PPL di kelas XI Industri SMKN 3 Malang menunjukkan bahwa efikasi diri siswa harus ditingkatkan. Ketidakpercayaan siswa dalam menjawab pertanyaan dan berbagi pendapat mereka selama sesi pembelajaran menunjukkan hal ini. Selain itu, siswa menunjukkan bahwa mereka sangat bergantung pada guru dan teman mereka untuk menyelesaikan tugas dalam soal berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Beberapa siswa cenderung menyerah ketika mereka menghadapi kesulitan belajar. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa ceramah dan lebih sedikit media digunakan dalam pembelajaran. Akibatnya, pelajaran menjadi bosan dan siswa tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan keterlibatan dan efisiensi siswa, inovasi pembelajaran diperlukan.

QuizWhizzer, platform kuis interaktif berbasis gamifikasi, membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Ada bukti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam pembelajaran. (Mu'arifah dkk., 2023). Penelitian Rahmawati dkk. (2025) menunjukkan bahwa QuizWhizzer dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan dorongan mereka untuk belajar. Penelitian Ekaputra & Sungkono (2025) juga menyatakan bahwa QuizWhizzer membantu siswa menghasilkan lebih banyak. Selain itu, Fitriani dan Rizal (2024) menemukan bahwa QuizWhizzer dapat meningkatkan suasana belajar dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa QuizWhizzer dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan keyakinan diri mereka selama proses pembelajaran.

QuizWhizzer ditunjukkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, efisiensi diri, dan keinginan untuk belajar dalam berbagai mata pelajaran. (Ekaputra & Sungkono, 2025; Fitriani & Rizal, 2024; Rahmawati dkk., 2025). Namun, Sangat sedikit penelitian yang mempelajari bagaimana QuizWhizzer dapat membantu siswa dalam mata pelajaran Food and Beverage Service di SMK. Selain itu, berbeda dari subjek penelitian sebelumnya, karakteristik pembelajaran Food and Beverage Service berpusat pada keterampilan praktik, komunikasi, dan pelayanan pelanggan. Oleh karena itu, Studi ini meneliti bagaimana siswa di kelas XI Industri SMKN 3 Malang dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang layanan makanan dan minuman dengan menggunakan kuis interaktif QuizWhizzer.

BAHAN DAN METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMKN 3 Malang. PTK ini terdiri dari dua siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Studi ini melibatkan 34 siswa Industri XI. Dengan persetujuan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Food and Beverage Service di SMKN 3 Malang, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuis interaktif berbasis QuizWhizzer. Data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk penelitian, dan identitas peserta didik tidak diungkapkan.

Sebelum penelitian dimulai, materi pembelajaran, media, perencanaan pembelajaran mendalam (PPM), dan kuis interaktif berbasis QuizWhizzer telah dibuat. Selain itu, peneliti membuat alat penelitian. Angket efikasi diri yang dimodifikasi Sari et al. (2019), dengan 25 pernyataan, dan lembar observasi yang dimodifikasi Fatimah et al. (2021), dengan 15 indikator, keduanya termasuk dalam instrumen ini (Tabel 1).

Instrumen penelitian harus divalidasi oleh guru pamong yang memiliki pengalaman mengajar dalam layanan makanan dan minuman sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk validasi, indikator dievaluasi menggunakan teori Bandura tentang konstruk efikasi diri, struktur pernyataan yang jelas, dan instrumen yang sesuai dengan sifat siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa semua indikator dinyatakan

relevan dan layak digunakan setelah perbaikan redaksional dilakukan berdasarkan masukan validator. Karena keterbatasan waktu dan akses ke responden di luar sampel penelitian, tidak mungkin untuk menguji reliabilitas statistik seperti uji korelasi item-total dan Cronbach's Alpha. Akibatnya, instrumen penelitian ini hanya bergantung pada kevalidan isi. Keterbatasan penelitian adalah hasil pengukuran harus ditafsirkan dengan cermat.

Pembelajaran dibantu dengan kuis interaktif QuizWhizzer. Pembelajaran dimulai dengan apersepsi dan penyampaian materi. Setelah itu, siswa menggunakan platform Quiz Whizzer di ponsel mereka untuk melakukan kuis. Siklus I mencakup kuis individu, dengan soal pilihan ganda yang paling sering. Selama proses pembelajaran, observasi dilakukan untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran siswa dan perkembangan efikasi diri mereka.

Guru pengampu mata pelajaran Food and Beverage Service melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Keyakinan diri menghadapi kesulitan (level/magnitude), kekuatan dan ketahanan (strength), keyakinan diri dalam berbagai situasi dan interaksi sosial (generality), dan reaksi siswa terhadap Quiz Whizzer adalah semua komponen yang diamati. Refleksi dilakukan pada setiap siklus setelah setiap kegiatan selesai. Pada saat ini, peneliti menganalisis hasil siswa dari angket efikasi diri dan hasil observasi mereka untuk menentukan keberhasilan tindakan dan mengidentifikasi hambatan.

Tabel 1. Instrumen Lembar Observasi Efikasi Diri

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Item
Efikasi Diri	<i>Level/ Magnitude</i>	Keyakinan siswa dalam menghadapi tugas dan ketahanan dalam kesulitan belajar	1,2	2
	<i>Strength</i>	Usaha menyelesaikan tugas, kemampuan mencari solusi, pemahaman tujuan pembelajaran, pemahaman proses pembelajaran, fokus belajar, dan respons terhadap apresiasi	3, 4, 8, 9, 12, 13, 14	7
	<i>Generality</i>	Keaktifan dalam pembelajaran, keyakinan menggunakan media, keterlibatan dalam aktivitas belajar, interaksi sosial, kerja sama, dan dampak penggunaan QuizWhizzer	5, 6, 7, 10, 11, 15	6
			Jumlah	15

Sumber: Diadaptasi dari Fatimah dkk. (2021) dan olahan penulis

Tabel 2. Instrumen Angket Efikasi Diri Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Item
Efikasi Diri	<i>Level/ Magnitude</i>	Keyakinan memahami materi, kesulitan belajar, penyelesaian tugas, dan keraguan akademik	1,2,3,4,5	5
	<i>Strength</i>	Ketekunan belajar, daya juang, strategi belajar, kepercayaan diri, dan ketahanan belajar	6,7,8,9,10	5
	<i>Generality</i>	Adaptasi pembelajaran, penggunaan QuizWhizzer, partisipasi pembelajaran, kerja kelompok, kemandirian belajar, motivasi efikasi, konsentrasi belajar, dan penguasaan materi	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	15
			Jumlah	25

Sumber: Adaptasi Sari dkk. (2019) dan olahan penulis

Observasi, angket efikasi diri, wawancara, dan dokumentasi Adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Perilaku siswa selama proses pembelajaran diukur melalui angket efikasi diri. Pada akhir setiap siklus, angket efikasi diri diberikan untuk mengukur seberapa baik siswa menggunakan pembelajaran berbasis QuizWhizzer. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan siswa untuk mengetahui tentang pengalaman mereka dan tanggapan mereka terhadap penggunaan QuizWhizzer dalam kegiatan belajar mereka. Data pendukung penelitian terdiri dari foto acara pembelajaran, pekerjaan siswa, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Angket efikasi diri terdiri dari 25 pernyataan, termasuk 17 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif. Empat kategori angket disusun menggunakan skala Likert: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS),

dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pilihan SS sampai STS diberikan skor secara berurutan dari 4 hingga 1. Sebaliknya, untuk pernyataan negatif, skor diberikan secara terbalik, yaitu SS = 1, S = 2, TS = 3, dan STS = 4. Penggunaan skala Likert empat tingkat dimaksudkan untuk mengurangi kecenderungan responden untuk memilih jawaban netral (central tendency bias), yang mendorong siswa untuk menentukan sikap yang lebih jelas tentang setiap pernyataan. Namun, tidak adanya opsi netral dapat menjadi kendala karena kurang mengakomodasi responden yang ragu atau tidak memiliki kecenderungan untuk memberikan jawaban yang pasti. Metode kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk menganalisis data deskriptif. Untuk menggambarkan perkembangan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan, perubahan tingkat efikasi diri siswa pada setiap siklus dianalisis dengan menggunakan metode persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase skor yang diperoleh
- f = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Jumlah skor maksimum

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan berbagai tindakan di setiap siklus. Akibatnya, data penelitian dianalisis dengan metode deskriptif. Uji Shapiro–Wilk digunakan untuk menguji normalitas data sebelum menguji hipotesis. Hasilnya menunjukkan distribusi normal dengan nilai signifikansi 0,356 ($p > 0,05$) pada skor efikasi diri siklus I, dan distribusi normal dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$).

Skor efikasi diri siklus I dan siklus II berbeda, uji Wilcoxon Signed Rank Test nonparametrik digunakan dengan taraf signifikansi 0,05. Karena salah satu kelompok data tidak memiliki distribusi normal, ini dilakukan. Pada saat yang sama, analisis kualitatif deskriptif dilakukan terhadap data yang dikumpulkan dari dokumentasi dan wawancara. Ini dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis kuantitatif didukung dan diperkuat. Tingkat efikasi diri siswa yang digunakan dalam penelitian ditunjukkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Efikasi Diri Siswa

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Sedang
21%-40%	Rendah
0%-20%	Sangat Rendah

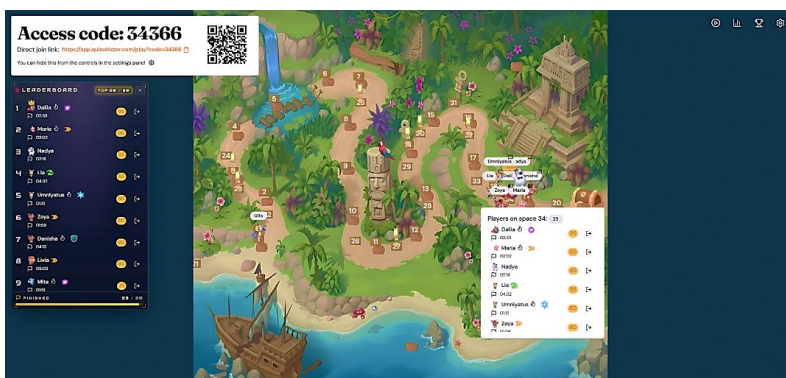
Sumber: Sonia dkk. (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menggunakan kuis interaktif berbasis QuizWhizzer dan bagaimana siswa dapat lebih efektif dalam mata pelajaran Food and Beverage Service. Selama proses pembelajaran, observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Siswa di kelas XI Industri SMKN 3 Malang adalah subjek penelitian.

QuizWhizzer digunakan sebagai alat untuk kuis interaktif tentang bahan minuman selama siklus I. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media pendukung, alat penelitian, dan soal kuis yang disusun sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan apersepsi. Kemudian, guru menjelaskan cara menggunakan QuizWhizzer dan memberi tujuan pembelajaran kepada siswa. Setelah itu, siswa menggunakan telepon genggam mereka masing-masing untuk mengakses dan mengerjakan kuis. QuizWhizzer membuat belajar lebih hidup dan menarik. Hal ini terbukti oleh peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Gambar 1 dan 2 menunjukkan bagaimana siklus I menjalankan QuizWhizzer.

Berdasarkan hasil pada siklus I, tingkat efikasi diri siswa mencapai 95% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sekaligus memperkuat kepercayaan mereka terhadap kemampuan diri dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti kegiatan pembelajaran Food and Beverage Service. Tingginya persentase hasil observasi pada siklus I mengindikasikan bahwa sebagian besar indikator perilaku yang mencerminkan efikasi diri telah terlihat sejak penerapan tindakan pembelajaran dilakukan.



Gambar 1. Tampilan implementasi QuizWhizzer pada pembelajaran siklus I



Gambar 2. Aktivitas siswa untuk menjawab soal QuizWhizzer

Tabel 4. Hasil observasi tentang efek diri siswa selama Siklus I

Variabel	Aspek	Indikator yang Diamati	Skor	Persentase	Kategori
Efikasi Diri	<i>Level/ Magnitude</i>	Keyakinan siswa dalam menghadapi tugas dan ketahanan dalam kesulitan	8	100%	Sangat Baik
	<i>Strength</i>	Usaha menyelesaikan tugas, kemampuan mencari solusi, pemahaman tujuan pembelajaran, pemahaman proses pembelajaran, fokus belajar, dan respons terhadap apresiasi	26	92,86%	Sangat Baik
	<i>Generality</i>	Keaktifan dalam pembelajaran, keyakinan menggunakan media, keterlibatan dalam aktivitas belajar, interaksi sosial, kerja sama, dan dampak penggunaan QuizWhizzer	23	95,83%	Sangat Baik
Total			57	95%	Sangat Baik

Sumber: Olahan Penulis

Tabel 5. Angket Efikasi Diri Siswa Siklus I

Variabel	Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Efikasi Diri	<i>Level/ Magnitude</i>	Keyakinan memahami materi, menghadapi kesulitan belajar,	548	80,59%	Tinggi

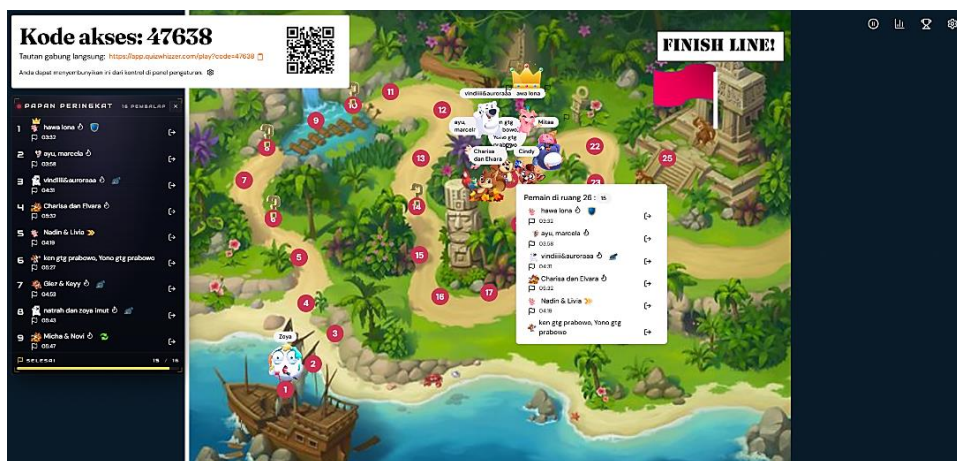
<i>Strength</i>	penyelesaian tugas, dan keraguan akademik Ketekunan belajar, daya juang, strategi belajar, kepercayaan diri, dan ketahanan belajar	559	82,21%	Sangat Tinggi
<i>Generality</i>	Adaptasi pembelajaran, penggunaan QuizWhizzer, partisipasi pembelajaran, kerja kelompok, kemandirian belajar, ketergantungan belajar, motivasi efikasi, konsentrasi belajar, dan penguasaan materi	1650	80,88%	Tinggi
Total		2757	81,09%	Sangat Tinggi

Sumber: Olahan Penulis

Berdasarkan hasil angket pada siklus I, efikasi diri siswa berada pada tingkat 81,09% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Apabila ditinjau dari setiap dimensinya, aspek level/magnitude memperoleh persentase 80,59%, aspek strength sebesar 82,21%, dan aspek generality sebesar 80,88%. Nilai yang relatif lebih rendah pada aspek level/magnitude menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum sepenuhnya memiliki keyakinan terhadap kemampuannya dalam memahami materi serta menyelesaikan kesulitan belajar secara mandiri. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara yang mengungkapkan bahwa beberapa siswa masih merasa kurang percaya diri ketika mengerjakan kuis secara individu, terutama pada soal yang dianggap sulit. Karena aspek level/magnitude menjadi dimensi dengan capaian terendah dibandingkan dua aspek lainnya, maka aspek tersebut ditetapkan sebagai fokus utama dalam perbaikan tindakan pada siklus II. Upaya perbaikan diarahkan untuk meningkatkan keyakinan siswa dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, serta menghadapi hambatan belajar melalui penerapan pembelajaran kolaboratif, variasi bentuk soal, dan pemberian umpan balik setelah pelaksanaan kuis.

Hasil refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa meskipun penggunaan QuizWhizzer membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, ada beberapa masalah yang menghambat proses pembelajaran. Beberapa siswa memiliki keterbatasan perangkat gawai dan gangguan jaringan internet, yang menghambat proses kuis. Selain itu, karena kuis diberikan secara individual, beberapa siswa cenderung menjadi pasif dan tidak yakin dalam menjawab pertanyaan. Hasil ini sejalan dengan teori Albert Bandura (1997) yang menyatakan bahwa pengalaman keberhasilan juga dikenal sebagai pengalaman master merupakan sumber utama dalam pembentukan efikasi diri. Jika siswa menghadapi tantangan yang mengurangi kemungkinan mereka untuk berhasil menyelesaikan tugas, perkembangan efikasi diri mereka dapat terhambat.

Berdasarkan refleksi tersebut, pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan, antara lain penerapan pembelajaran kolaboratif dalam kelompok kecil yang terdiri atas dua siswa, penambahan variasi bentuk soal seperti pilihan ganda, benar-salah, dan tebak gambar, serta pelaksanaan diskusi dan pemberian umpan balik setelah kuis selesai. Strategi ini dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, memperkuat keterlibatan aktif dalam pembelajaran, mendorong kerja sama antarsiswa, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan implementasi QuizWhizzer pada siklus II



Gambar 4. Aktivitas siswa secara berkelompok dalam menjawab soal QuizWhizzer siklus II

Tabel 6. Hasil observasi efikasi diri siswa pada siklus II

Variabel	Aspek	Indikator yang Diamati	Skor	Persentase	Kategori
Efikasi Diri	<i>Level/ Magnitude</i>	Keyakinan siswa dalam menghadapi tugas dan ketahanan dalam kesulitan	8	100%	Sangat Baik
	<i>Strength</i>	Usaha menyelesaikan tugas, kemampuan mencari solusi, pemahaman tujuan pembelajaran, pemahaman proses pembelajaran, fokus belajar, dan respons terhadap apresiasi	27	96,43%	Sangat Baik
	<i>Generality</i>	Keaktifan dalam pembelajaran, keyakinan menggunakan media, keterlibatan dalam aktivitas belajar, interaksi sosial, kerja sama, dan dampak penggunaan QuizWhizzer	23	95,83%	Sangat Baik
Total			58	96,67%	Sangat Baik

Sumber: Olahan Penulis

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan efikasi diri siswa sebesar 1,67% dibandingkan dengan hasil siklus I sebesar 95%; aspek kekuatan meningkat, sedangkan aspek level/magnitude dan generalitas relatif tetap berada dalam kategori sangat baik.

Meskipun ada peningkatan, perbedaan sebesar 1,67% menunjukkan bahwa perubahan hasil observasi dari siklus I ke siklus II relatif kecil. Capaian observasi yang tinggi pada siklus I menyebabkan ruang untuk peningkatan pada siklus berikutnya terbatas (efek plafon). Selain itu, aspek generality mendapatkan skor yang sama pada kedua siklus, 95,83%. Skor ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa, kemampuan bekerja sama, dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan QuizWhizzer telah meningkat sejak tindakan dimulai. Kondisi ini juga menunjukkan bahwa alat observasi mungkin kurang sensitif untuk mengidentifikasi perubahan perilaku pada siswa yang sangat efikasi diri.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan siklus I, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih aktif berbicara, dan lebih berani menyuarakan pendapat mereka. Oleh karena itu, keberhasilan tindakan pada siklus II ditunjukkan oleh peningkatan skor observasi dan perubahan dalam kualitas partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Angket Efikasi Diri Siswa pada Siklus II

Variabel	Aspek	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Efikasi Diri	<i>Level/ Magnitude</i>	Keyakinan memahami materi, menghadapi kesulitan belajar, penyelesaian tugas, dan keraguan akademik	600	88,23%	Sangat Tinggi

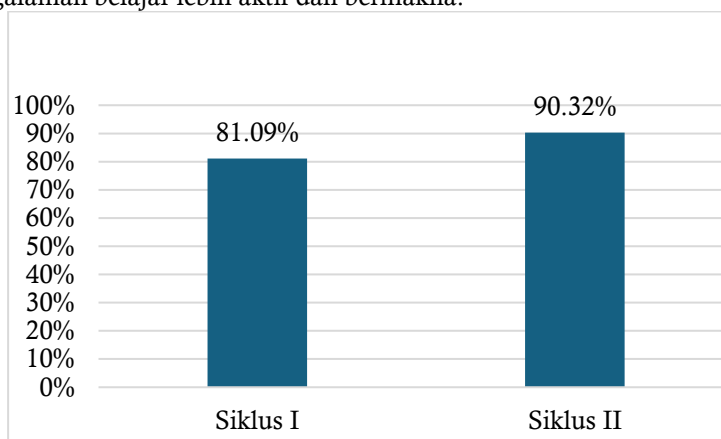
<i>Strength</i>	Ketekunan belajar, daya juang, strategi belajar, kepercayaan diri, dan ketahanan belajar	605	88,97%	Sangat Tinggi
<i>Generality</i>	Adaptasi pembelajaran, penggunaan QuizWhizzer, partisipasi pembelajaran, kerja kelompok, kemandirian belajar, ketergantungan belajar, motivasi efikasi, konsentrasi belajar, dan penguasaan materi	1866	91,47%	Sangat Tinggi
Total		3071	90,32%	Sangat Tinggi

Sumber: Olahan Penulis

Hasil angket efikasi diri siswa pada siklus II juga menunjukkan peningkatan sebesar 9,23% dari 81,09% pada siklus I, dengan peningkatan sebesar 9,23%. Peningkatan terjadi pada semua aspek efikasi diri: tingkat/magnitude meningkat dari 80,59% menjadi 88,23%, kekuatan meningkat dari 82,21% menjadi 88,97%, dan generalitas meningkat dari 80,88% menjadi 91,47%.

Aspek generalitas menunjukkan peningkatan terbesar. Hasil menunjukkan bahwa siswa lebih mampu beradaptasi dengan QuizWhizzer, berkolaborasi dengan teman, dan meningkatkan keyakinan diri mereka dalam berbagai situasi belajar. Siswa menunjukkan peningkatan pada aspek tingkat atau kekuatan, yang menunjukkan bahwa mereka semakin yakin dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, dan menghadapi kesulitan belajar.

Di sisi lain, peningkatan pada aspek kekuatan menunjukkan bahwa siswa meningkatkan ketekunan, daya juang, dan kepercayaan diri mereka selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, peningkatan efikasi diri dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa menggunakan QuizWhizzer bersama dengan pembelajaran kolaboratif, berbagai bentuk soal, dan umpan balik setelah kuis dapat membuat pengalaman belajar lebih aktif dan bermakna.



Grafik 1. Peningkatan tingkat efikasi diri siswa dari siklus I ke siklus II

Sebelum uji perbedaan skor efikasi diri antara siklus I dan siklus II dilakukan, Diagram 1 menunjukkan peningkatan persentase efikasi diri siswa dari 81,09% pada siklus I menjadi 90,32% pada siklus II. Peningkatan sebesar 9,23% ini menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer bersama dengan tindakan yang diperbaiki pada siklus II dapat meningkatkan keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka dalam pembelajaran Food and Beverage Service.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Tests of Normality					
	Kolmogorov Smirnov ^a			Shapiro Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Efikasi Diri Siswa Siklus 1	.096	34	.200*	.966	34	.356
Efikasi Diri Siswa Siklus 2	.157	34	.033	.869	34	.001

Sumber: Output SPSS dan olahan penuli

Siklus efikasi diri I menunjukkan distribusi normal dengan nilai signifikansi 0,356 ($p > 0,05$), sementara siklus efikasi diri II menunjukkan distribusi yang tidak normal dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Akibatnya, untuk mengevaluasi perbedaan skor efikasi diri antara siklus I dan siklus II, uji Wilcoxon

Signed Rank yang tidak parametrik digunakan. Skor angket efikasi diri 34 siswa diukur secara berpasangan menggunakan versi 27 dari SPSS. Hasil uji juga menunjukkan signifikansi peningkatan efikasi diri siswa antara siklus I dan siklus II, yang disajikan dalam Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Siklus 2 - Siklus 1	Negative Ranks	4 ^a	5.25	21.00
	Positive Ranks	29 ^b	18.62	540.00
	Ties	1 ^c		
	Total	34		
Test Statistics^a				
		Siklus 2 - Siklus 1		
Z		4.639 ^b		
Asymp. Sig. (2-tailed)		< 0,001		
<i>a. Wilcoxon Signed Ranks Test</i>				
<i>b. Based on negative ranks.</i>				

Pada siklus kedua, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan skor efikasi diri. Menurut hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, 29 siswa memperoleh skor yang lebih tinggi, 4 siswa mengalami penurunan skor, dan satu siswa tidak mengalami perubahan skor. Nilai Z sebesar -4,639 dan nilai signifikansi asymptotic (2-tailed) sebesar 0,001 dihasilkan dari analisis statistik. Hipotesis nol (H0) ditolak karena nilai signifikansi berada di bawah batas 0,05. Oleh karena itu, skor efikasi diri siswa pada siklus I dan siklus II sangat berbeda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa QuizWhizzer, sebuah alat pembelajaran interaktif, meningkatkan tingkat keberhasilan diri siswa. Berbagai perbaikan tindakan yang dilakukan di siklus II, seperti penerapan pembelajaran kolaboratif, mengubah bentuk soal, dan memberikan umpan balik setelah kuis berakhir, mendukung peningkatan tersebut. Dengan menggabungkan kedua strategi ini, siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Mereka juga dapat meningkatkan pemahaman mereka melalui diskusi dan kerja sama.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Ekaputra dan Sungkono (2025), yang menemukan bahwa QuizWhizzer menawarkan aktivitas pembelajaran interaktif dan kompetitif yang dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Hasil serupa juga ditemukan oleh Rahmawati dkk. (2025), yang menemukan bahwa QuizWhizzer dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Ilhami dkk. (2024), QuizWhizzer memiliki kemampuan untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari.

Tetapi temuan penelitian harus ditafsirkan dengan hati-hati. Tidak semua implementasi gamifikasi di sekolah memiliki hasil yang positif secara keseluruhan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Almeida dkk. (2023), penggunaan elemen gamifikasi yang tidak sesuai dapat menyebabkan frustrasi, kecemasan, tekanan psikologis, dan persaingan yang tidak sehat di antara siswa. Namun, berdasarkan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, tidak ada bukti utama bahwa orang mengalami tekanan atau kecemasan saat menggunakan QuizWhizzer. Namun, kebanyakan siswa menganggap pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa lebih senang dengan elemen gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini. Namun demikian, karena elemen stres dan kecemasan tidak diukur secara khusus, dampak negatif tetap mungkin. Implementasi pembelajaran kolaboratif pada siklus II juga perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Menurut Albert Bandura (1997), pengalaman keberhasilan pribadi (mastery experience) merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam pembentukan efikasi diri. Di sisi lain, aktivitas belajar kelompok berpotensi menimbulkan fenomena social loafing, yaitu kecenderungan sebagian anggota kelompok untuk mengurangi kontribusi dan bergantung pada anggota lain dalam menyelesaikan tugas. Dalam penelitian ini, kerja kelompok digunakan sebagai bentuk scaffolding untuk membantu siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah agar lebih berani berpartisipasi melalui dukungan teman sebaya. Namun demikian, karena kontribusi individu setiap anggota kelompok tidak diukur secara khusus, kemungkinan terjadinya social loafing masih menjadi salah satu keterbatasan penelitian.

Beberapa keterbatasan penelitian ini harus dipertimbangkan. Pertama, sebelum tindakan dilakukan, penelitian tidak memiliki data dasar kuantitatif. Akibatnya, kondisi awal efikasi diri siswa hanya dapat diketahui melalui observasi dan wawancara. Kedua, alat penelitian belum menjalani pengujian reliabilitas statistik dan validitas empiris. Akibatnya, kualitas alat ukur masih perlu dikaji lebih lanjut. Ketiga, variasi

tanggapan peserta dapat dibatasi jika skala Likert empat poin tanpa opsi netral digunakan. Keempat, peningkatan kecil hasil observasi dari 95% menjadi 96,67% mungkin disebabkan oleh capaian awal yang tinggi, yang menyebabkan efek langit-langit. Kelima, penelitian ini belum mengukur tingkat stres, kecemasan, dan kontribusi siswa secara individual dalam kelompok. Akibatnya, dampak buruk gamifikasi dan kemungkinan social loafing belum dapat dinilai secara menyeluruh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru harus menggunakan QuizWhizzer sebagai alat pembelajaran yang dipadukan dengan pendekatan kolaboratif dan memberikan umpan balik yang terstruktur untuk meningkatkan keterlibatan dan efisiensi diri siswa. Selain itu, penelitian berikutnya harus menggunakan data baseline yang lebih objektif, menguji instrumen secara empiris untuk validitas dan reliabilitas, dan menyelidiki bagaimana stres, kecemasan, dan kontribusi QuizWhizzer dalam kelas.

KESIMPULAN

QuizWhizzer, sebuah platform kuis interaktif, membantu siswa kelas XI Industri SMKN 3 Malang belajar tentang Food and Beverage Service. Persentase observasi meningkat dari 95% pada siklus pertama menjadi 96,67% pada siklus kedua, menunjukkan peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Tingkat efikasi diri siswa juga meningkat signifikan, dari 81,08% menjadi 90,32%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterima kasih kepada Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Pascasarjana Universitas Negeri Malang atas kesempatan untuk menjalankan penelitian ini. Pengembangan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian sebagai calon guru profesional telah sangat dibantu oleh dukungan akademik, fasilitas, dan praktik pembelajaran selama program. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu, mendukung, dan bekerja sama dengan penelitian ini untuk berhasil.

DAFTAR REFERENSI

- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology, 156*, 107142. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- Ekaputra, F., & Sungkono, S. (2025). Peningkatan kemampuan self-efficacy mahasiswa melalui penerapan aplikasi QuizWhizzer. *Epistema, 5*(2), 126–134. <https://doi.org/10.21831/ep.v5i2.79954>
- Fatimah, S., Manuardi, A. R., & Meilani, R. (2021). Tingkat efikasi diri performa akademik mahasiswa ditinjau dari perspektif dimensi Bandura. *Prophetic: Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal, 4*(1), 25–36. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v4i1.8753>
- Fitriani, A. A., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi aplikasi QuizWhizzer dalam pembelajaran menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel di SMAN 1 Kapanjen. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5*(1), 103–122. <https://doi.org/10.46368/bjpd.v5i1.1951>
- Hendra, Candra, A. A., & Ekaputra, F. (2023). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa melalui kegiatan pendampingan penulisan gagasan pada artikel. *Estungkar: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(1), 24–32. <https://doi.org/10.22437/est.v2i1.24577>
- Ilhami, U. R., & Dimiyathi, M. A. (2024). Penggunaan QuizWhizzer sebagai media belajar interaktif pembelajaran bahasa Arab kelas X MAN Sidoarjo. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 7*(2), 128–143. <https://doi.org/10.36668/jih.v7i02.1044>
- Mu'arifah, M. P., Lisa, L. A., Salsabila, R., & Prananto, I. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran maze game untuk meningkatkan keterampilan soal cerita mata pelajaran matematika. *Epistema, 4*(2), 141–153. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63451>
- Rahmawati, L., & Suprijono, A. (2025). Pengaruh media QuizWhizzer terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah, 16*(3), 14–28. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/71813>
- Rismayani, K., Suriani, N. M., & Marsiti, C. I. R. (2026). Pengembangan flipbook panduan praktikum *Food and Beverage Service* model ADDIE untuk siswa perhotelan SMKN 1 Sukasada. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, 12*(1), 1–8. <https://doi.org/10.30653/003.0121.398>
- Sari, E. P., Badarudin, & Andriani, A. (2019). Upaya meningkatkan efikasi diri dan prestasi belajar peserta didik melalui pembelajaran team quiz pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan di kelas V SD Negeri Kedondong. *Jurnal Perspektif Pendidikan, 13*(1), 12–22. <https://doi.org/10.31540/jpp.v13i1.286>

-
- Sonia, Basith, A., & Suprpto, W. (2024). Hubungan efikasi diri dengan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas IV SD Negeri 8 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3), 180–185. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v9i3.4751>
- Vriyanti, R., Wijaya, I., & Menrisal, M. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). *Epistema*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.65556>
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan permainan ular tangga keyakinan dalam peningkatan efikasi diri siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 95–105. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>