

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF *BRIGHT QUIZ CHALLENGE*: MENYINGKAP SOAL DENGAN SENTER DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MENDALAM DI SMKN 1 MOJOANYAR

Mei Putri Ulul Azmi¹, Muhammad Nur Kholis², Renata Adelia³,
Wawan Hermawan⁴, Kusmawati⁵, Muhammad Ilmiawan⁶, Birbara Septian Febrianto⁷,
Saifulloh⁸

¹⁻⁴ Universitas Islam Majapahit

⁵⁻⁸ SMK Negeri 1 Mojoanyar

Email: Meiputriululazmi7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media pembelajaran inovatif Bright Quiz Challenge: Menyingkap Soal dengan Senter dalam menciptakan pembelajaran yang joyful, mindful, dan meaningful di SMKN 1 Mojoanyar. Media ini dikembangkan dengan mengintegrasikan elemen permainan, eksplorasi, dan kompetisi melalui penggunaan senter untuk menemukan soal tersembunyi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru serta siswa yang terlibat dalam penerapan media. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Bright Quiz Challenge mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (joyful), meningkatkan kesadaran siswa terhadap proses belajar (mindful), dan membantu siswa mengaitkan konsep pelajaran dengan pengalaman nyata (meaningful). Selain itu, media ini juga menumbuhkan motivasi, kolaborasi, serta semangat kompetitif yang sehat di antara siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran sederhana namun kreatif dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung penerapan pembelajaran mendalam di lingkungan pendidikan kejuruan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Inovatif, Bright Quiz Challenge, Pembelajaran Mendalam, Joyful, Mindful, Meaningful.

ABSTRACT

This study aims to describe the role of the innovative learning media Bright Quiz Challenge: Revealing Questions with a Flashlight in creating joyful, mindful, and meaningful learning at SMKN 1 Mojoanyar. This media was developed by integrating elements of play, exploration, and competition through the use of flashlights to reveal hidden questions. The research employed a descriptive qualitative method, with data collected through observation, interviews, and documentation involving teachers and students who implemented the media. Data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the Bright Quiz Challenge effectively fostered a

Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No
234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed

under a [Creative](#)

[Commons Attribution-](#)

[NonCommercial](#)

[4.0 International License](#)

joyful learning atmosphere, enhanced students' mindfulness during the learning process, and helped them connect lesson concepts with real-life experiences. Moreover, the media promoted motivation, collaboration, and healthy competition among students. These findings suggest that simple yet creative learning media innovations can serve as effective strategies to support deep learning in vocational education settings.

Keywords: Innovative Learning Media, Bright Quiz Challenge, Deep Learning, Joyful, Mindful, Meaningful.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari sekadar transfer pengetahuan menuju pembelajaran yang mendalam, bermakna, menyenangkan, dan reflektif. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga harus mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Guru berperan penting dalam menciptakan situasi belajar yang mampu membangkitkan motivasi, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa di kelas [1].

Pendekatan Deep Learning kini menjadi salah satu kerangka utama dalam pendidikan modern, karena menekankan tiga aspek fundamental yaitu joyful learning, mindful learning, dan meaningful learning [2]. Joyful learning mengacu pada suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan sehingga siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi aktif, Mindful learning menekankan kesadaran penuh siswa terhadap proses pembelajaran yang sedang mereka alami, dengan fokus dan refleksi diri yang tinggi, Meaningful learning berarti siswa mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau konteks kehidupan nyata mereka, sehingga pembelajaran tidak bersifat dangkal [3].

Namun, realitas di lapangan terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menunjukkan bahwa pembelajaran masih sering bersifat konvensional dan kurang interaktif. Siswa cenderung pasif karena proses pembelajaran didominasi ceramah dan latihan rutin tanpa inovasi media interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan minimnya makna yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar [4].

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, mahasiswa PPL Universitas Islam Majapahit mengembangkan media pembelajaran inovatif Bright Quiz Challenge: Menyingkap Soal dengan Senter di SMKN 1 Mojoanyar. Media ini mengintegrasikan unsur permainan (game-based learning), kompetisi, dan eksplorasi visual menggunakan cahaya senter untuk mengungkap soal tersembunyi. Soal-soal tersebut dikemas dalam bentuk gambar ikan, sayuran, dan buah dengan bobot poin berbeda. Aktivitas ini dirancang agar siswa terlibat secara aktif, berpikir kritis, dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan (joyful), penuh kesadaran (mindful), serta bermakna (meaningful).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot, Quizizz, dan PowerPoint interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan retensi pengetahuan siswa [5]. Namun, penggunaan media fisik interaktif berbasis cahaya (senter) masih jarang dikaji, terutama dalam konteks SMK yang menuntut pembelajaran berbasis praktik dan kontekstual[6]. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menggali sejauh mana Bright Quiz Challenge berperan dalam menciptakan pembelajaran mendalam yang menyenangkan, reflektif, dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk Mendeskripsikan peran media Bright Quiz Challenge dalam menciptakan suasana belajar yang joyful, mindful, dan meaningful di SMKN 1 Mojoanyar. Tujuan kajian ini adalah untuk

mengidentifikasi kendala dan strategi dalam implementasi media agar efektif dalam mendukung pembelajaran mendalam.

Adapun signifikansi penelitian ini adalah:

- a. Secara teoretis, penelitian ini memperluas konsep *deep learning* dalam ranah media pembelajaran inovatif, terutama media fisik yang menggabungkan unsur visual dan kinestetik.
- b. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media kreatif yang meningkatkan partisipasi aktif siswa serta membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna.
- c. Secara institusional, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis inovasi media yang mendukung profil pelajar Pancasila dan pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan terkait kebutuhan akan pembelajaran yang tidak hanya *fun* tetapi juga *deeply meaningful*, serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMKN 1 Mojoanyar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SMKN 1 Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Metode ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran menggunakan media inovatif Bright Quiz Challenge. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pemahaman makna, pengalaman, dan interaksi sosial yang muncul secara alami di lingkungan belajar. Menurut Creswell penelitian kualitatif bertujuan mengeksplorasi makna yang dibentuk oleh individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial melalui proses interaktif dan reflektif [7]. Sedangkan menurut Sugiyono metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai fakta dan karakteristik populasi tertentu secara objektif tanpa manipulasi variabel [8].

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru serta siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media Bright Quiz Challenge. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai literatur seperti buku, artikel ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembelajaran inovatif dan pendekatan *deep learning*.

Teknik pengumpulan data meliputi tiga metode utama. Pertama, observasi partisipatif, di mana peneliti mengamati langsung aktivitas pembelajaran di kelas untuk memahami dinamika interaksi antara guru dan siswa selama penggunaan media. Teknik ini membantu peneliti menangkap perilaku belajar secara alami dan kontekstual [9]. Kedua, wawancara semi-struktural dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali persepsi, pengalaman, serta refleksi mereka terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Teknik ini memberikan keleluasaan bagi informan untuk mengemukakan pandangan secara terbuka [10]. Ketiga, dokumentasi, yang digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara, berupa perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD), serta catatan refleksi guru.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles, Huberman yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Proses analisis dilakukan secara simultan selama penelitian berlangsung. Pada tahap reduksi, peneliti menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif agar hubungan antar kategori dapat dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan makna yang muncul dari data lapangan.

Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan peer debriefing. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi data, sedangkan peer debriefing dilakukan melalui diskusi dengan rekan sejawat dan dosen pembimbing guna menghindari bias interpretasi.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam mengenai peran media pembelajaran inovatif *Bright Quiz Challenge* dalam membangun pengalaman belajar yang menyenangkan (joyful), penuh kesadaran (mindful), dan bermakna (meaningful) bagi siswa SMKN 1 Mojoanyar.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media *Bright Quiz Challenge* dilaksanakan dalam suasana pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif, dan penuh antusiasme. Kegiatan dimulai dengan penjelasan singkat oleh guru mengenai aturan permainan, kemudian siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing terdiri atas 6 orang. Setiap kelompok dibekali “senter pembelajaran” untuk mencari soal-soal tersembunyi di sekitar kelas. Setelah menemukan soal, mereka mendiskusikan jawaban dan menuliskannya pada lembar kerja kelompok. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memantau jalannya diskusi serta memberikan umpan balik.

Selama tiga kali pertemuan observasi, peneliti mencatat peningkatan partisipasi siswa dari rata-rata 58% pada pertemuan awal menjadi 85% pada pertemuan ketiga. Siswa terlihat lebih aktif bertanya, tertawa, dan berdiskusi, sedangkan guru lebih berperan sebagai pembimbing daripada pemberi ceramah. Suasana kelas berubah menjadi dinamis dan interaktif.

Aspek Mindful Learning, Meningkatkan Kesadaran dan Fokus Belajar

Dalam observasi, siswa tampak fokus ketika membaca dan mendiskusikan soal. Beberapa kelompok mendebatkan jawaban dengan argumen logis, menunjukkan keterlibatan kognitif yang tinggi. Seorang siswa dari kelompok 3 mengatakan: “Kalau salah jawab, nilainya langsung kelihatan. Jadi harus benar-benar paham soalnya dulu, nggak bisa asal tebak.”

Guru menambahkan bahwa kegiatan ini membantu siswa menyadari proses berpikir mereka sendiri: “Saya lihat anak-anak jadi lebih hati-hati membaca soal, tidak tergesa-gesa. Mereka belajar dari kesalahan kelompok lain.”

Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa mengalami mindful learning, yaitu belajar dengan kesadaran penuh terhadap proses berpikirnya. Mereka tidak hanya mencari jawaban, tetapi juga merefleksikan langkah-langkah yang ditempuh untuk mencapainya.

Aspek Joyful Learning: Membangun Suasana Belajar yang Menyenangkan

Dari hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan *Bright Quiz Challenge* membuat mereka lebih bersemangat dan tidak bosan belajar. Siswa merasa tertantang untuk menemukan soal dan berkompetisi secara sehat dengan kelompok lain. Salah satu siswa X TG 1 mengatakan: “Belajar jadi seperti main game, tapi tetap harus mikir. Jadi

seru dan nggak ngantuk.” Guru juga mengungkapkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa yang biasanya pasif mulai berani bertanya dan menjawab. Guru juga mengonfirmasi perubahan suasana kelas: “Biasanya anak-anak cepat bosan kalau belajar teori. Tapi saat pakai *Bright Quiz Challenge*, hampir semua ikut terlibat dan semangat menjawab”. Hasil observasi memperlihatkan siswa tertawa, bersorak saat berhasil menemukan soal, dan saling menyemangati antar kelompok. Aktivitas ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik yang mencerminkan joyful learning (belajar yang menyenangkan). Dengan demikian, *Bright Quiz Challenge* berperan dalam menghadirkan *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang memicu motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional siswa terhadap proses belajar.

Aspek Meaningful Learning: Mengaitkan Materi dengan Pengalaman Nyata

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih memahami isi materi karena mengalami proses belajar secara langsung. Siswa tidak hanya mengerjakan soal namun memahami materi dengan pengalaman nyata di kehidupan mereka. Guru mencatat bahwa siswa lebih mudah menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari dengan bahasa mereka sendiri. Ini menunjukkan bahwa terjadi proses pembelajaran bermakna. Aspek Meaningful Learning, Mengaitkan Materi dengan Pengalaman nyata. Dari hasil wawancara, sebagian siswa menyebutkan bahwa melalui kegiatan ini mereka lebih memahami materi karena dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata. Misalnya, salah satu soal berbentuk gambar sayuran disertai pertanyaan tentang harga dan perbandingan, sehingga siswa dapat menghubungkan dengan pengalaman sehari-hari di pasar. Salah seorang siswa menyatakan “Soalnya mirip kayak kejadian di rumah, jadi gampang ngerti maksudnya. Jadi belajar nggak cuma hafalan.”

Guru mencatat bahwa siswa dapat menjelaskan kembali konsep yang dipelajari menggunakan bahasa mereka sendiri dan contoh kontekstual. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai tahap meaningful learning, di mana siswa memahami dan mengaitkan konsep dengan pengalaman mereka sendiri.

Analisis Sintesis

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media *Bright Quiz Challenge* dilakukan dalam suasana pembelajaran yang kolaboratif dan penuh semangat. Kegiatan diawali dengan penjelasan singkat oleh guru mengenai aturan permainan, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok dibekali “senter pembelajaran” untuk menemukan soal-soal yang disediakan. Setiap kali menemukan soal, siswa diminta mendiskusikan jawabannya dan menuliskan hasilnya pada lembar kerja. Guru memfasilitasi diskusi dan memberikan umpan balik terhadap proses berpikir siswa. Aktivitas ini membuat siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental.

Secara umum, suasana kelas menjadi dinamis dan interaktif. Siswa tampak bersemangat, saling bekerja sama, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Berdasarkan catatan observasi, tingkat partisipasi siswa meningkat signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini memperlihatkan bahwa media *Bright Quiz Challenge* mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa *Bright Quiz Challenge* berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang joyful, mindful, dan meaningful di SMKN 1 Mojoanyar.

- Joyful* karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi.
- Mindful* karena menumbuhkan kesadaran dan refleksi diri siswa terhadap proses belajar.
- Meaningful* karena mengaitkan materi dengan konteks nyata dan pengalaman siswa.

Ketiga aspek ini bersinergi menciptakan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang berorientasi pada proses, bukan sekadar hasil. Hasil ini sejalan dengan paradigma Merdeka Belajar, yang menekankan pembelajaran aktif, reflektif, dan bermakna bagi peserta didik.

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media inovatif yang menggabungkan unsur permainan, refleksi, dan pengalaman langsung mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK.

Dengan demikian, *Bright Quiz Challenge* bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga instrumen pedagogis yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu pengalaman belajar yang utuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Bright Quiz Challenge* secara efektif mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di SMKN 1 Mojoanyar. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan media ini berlangsung dalam suasana yang aktif, kolaboratif, dan penuh semangat. Siswa terlibat secara langsung baik secara fisik maupun mental, menunjukkan antusiasme tinggi, serta berpartisipasi lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Media *Bright Quiz Challenge* tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu menghadirkan joyful learning, yakni pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Selain itu, selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat fokus, berhati-hati dalam berpikir, dan mampu merefleksikan proses belajarnya. Kondisi ini mencerminkan adanya mindful learning, di mana siswa menyadari langkah-langkah berpikir mereka dan lebih reflektif dalam memahami materi.

Lebih jauh, siswa merasa bahwa materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena mereka belajar melalui pengalaman langsung dan mampu mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan terciptanya meaningful learning, yaitu pembelajaran bermakna yang membantu siswa memahami konsep secara mendalam dan relevan dengan konteks keseharian mereka.

Secara keseluruhan, ketiga aspek tersebut *joyful*, *mindful*, dan *meaningful learning* bersinergi menciptakan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, *Bright Quiz Challenge* bukan sekadar media hiburan, melainkan sebuah inovasi pedagogis yang sejalan dengan paradigma Merdeka Belajar, karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu pengalaman belajar yang utuh, reflektif, dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Sihotang, E. Mutia, J. Ringan, H. Gulo, and R. Nainggolan, "Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital", doi: 10.61132/jubid.v2i3.669.
- [2] F. Feriyanto and D. Anjariyah, "Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research," *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 208-212, Oct. 2024, doi: 10.33122/ejeset.v5i2.321.
- [3] S. Mystakidis, "Deep Meaningful Learning," *Encyclopedia*, vol. 1, no. 3, pp. 988-997, Sep. 2021, doi: 10.3390/encyclopedia1030075.
- [4] I. N. Widya Artha, K. Agustini, and K. Suartama, "Kajian Literatur Tentang Implementasi Pembelajaran Bermakna di Sekolah Menengah Atas," *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu*

Pendidikan, vol. 8, no. 4, 2025, [Online]. Available:
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>

- [5] F. Cahyo Saputro, H. Mansur, and A. Hadi Utama, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," vol. 4, no. 2, p. 1300, 2024.
- [6] F. Fenny Permataisari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Materi Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI," 2024.
- [7] J. W. Creswell, *Educational Research*, 4th ed. New York: Pearson, 2012.
- [8] Prof. Dr. Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [9] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.