



Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nurlita Lestari^{*1}, Liyana Sunanto²

^{1,2}Universitas Darul Ma'arif Indramayu, Jawa barat, Indonesia

Email: nurlstri106@gmail.com¹, lyana.sunanto@gmail.com²

Abstract

This study aims to describe the results of a literature review on the use of digital learning media based on the Zep Quiz application in the learning process in elementary schools. This study was conducted to determine the feasibility, effectiveness, and attractiveness of Zep Quiz as an innovative and enjoyable digital learning medium. The method used was a Systematic Literature Review (SLR) by searching articles from Google Scholar using the keyword "Zep Quiz Application Development" for the period 2020-2025. From the selection results, four articles that met the criteria were obtained, which were then analyzed based on research findings and review results. The analysis showed that the use of Zep Quiz was highly feasible and effective in increasing student interest and learning outcomes. The application of gamification elements in this medium created an interactive, competitive, and enjoyable learning environment.

Keywords: Digital learning media, Zep Quiz application, Changes in the state of matter, Learning interest Learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kajian literatur mengenai penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi zep quiz dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kajian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, efektivitas, dan daya Tarik zep quiz sebagai media pembelajaran digital yang inovatif dan menyenangkan. Metode yang digunakan adalah Systematic Literatur Review (SLR) dengan menelusuri artikel dari google scholar menggunakan kata kunci "Pengembangan Aplikasi Zep Quiz" pada rentang waktu 2020-2025. Dari hasil seleksi diperoleh 4 artikel yang memenuhi kriteria, kemudian dianalisis berdasarkan hasil penelitian dan hasil review. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan zep quiz dinyatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Penerapan elemen gamifikasi dalam media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Kata Kunci : Media pembelajaran digital, Aplikasi zep quiz, Perubahan wujud benda, Minat belajar, Hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan proses pengajaran menjadi lebih fleksibel serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa (Hakim & Yulia, 2024). Teknologi juga berperan sebagai media pembelajaran yang dapat menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa (Fadillah, 2022). Dengan demikian, perkembangan teknologi digital membuka peluang besar untuk menciptakan sistem pembelajaran yang efisien, fleksibel, dan menarik, sekaligus meningkatkan mutu pendidikan serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Suriansyah et al., 2024).

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi yang diyakini mampu meningkatkan efektivitas serta daya tarik kegiatan belajar mengajar. Media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa. Minat menjadi faktor penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pelajaran (Mulyosari & Khosiyono, 2023). Menurut Septiana & Rejekiingsih (2020) minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mengeksplorasi materi secara mendalam. Sementara itu, hasil belajar mencerminkan pencapaian kognitif siswa dalam memahami dan menguasai ilmu pengetahuan. Keberhasilan belajar ditentukan oleh adanya interaksi antara motivasi internal dengan lingkungan belajar. Dengan demikian, minat dan hasil belajar memiliki hubungan yang erat serta menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran (Asvio, 2022).

Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media digital. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media digital semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Berbagai bentuk media seperti video animasi, aplikasi edukatif, presentasi efektif, dan permainan berbasis pembelajaran menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Di lingkungan sekolah dasar, media digital memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif,

menyenangkan, dan bermakna (Fitri, 2024). Menurut Sawitri et al (2024) media digital melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar melalui pemanfaatan teknologi.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah Zep Quiz. Zep quiz merupakan alat digital berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Rahmah & Agustin, 2025). Menurut Widyaningrum et al (2025) zep quiz merupakan platfrom kuis interaktif yang dirancang untuk membantu proses evaluasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Melalui platfrom ini, guru dapat membuat berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, maupun O/X (benar atau salah). Fitur-fitur yang ditawarkan, seperti skor langsung, papan peringkat, tampilan interaktif, berbagai mode permainan, serta avatar menarik mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui konsep permainan, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu melibatkan seluruh siswa secara setara. Pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang santai, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas (Purba et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan zep quis dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Dola et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka kajian ini penting dilakukan untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi zep quiz dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Systematic Literatur Review* (SLR). Tujuan dari kajian ini adalah menekankan pentingnya media pembelajaran berbasis zep quiz yang dapat mendukung peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini juga dinilai sangat praktis dalam konteks pengajaran serta memberikan kemudahan dalam implementasi di kelas. Dengan demikian, hasil kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR merupakan pendekatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, menelaah secara kritis, mengintegrasikan, serta merangkum berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian atau topik yang sedang dikaji (Norlita et al., 2023). Dalam penelitian ini, peneliti menelusuri artikel-artikel ilmiah yang diperoleh dari Google Scholar dengan menggunakan kata kunci “Pengembangan Aplikasi Zep Quiz”. Artikel yang dianalisis dibatasi pada publikasi yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Setelah proses pencarian dilakukan, diperoleh 4 artikel yang memenuhi kriteria penelitian.

Selanjutnya, artikel-artikel tersebut dikelompokkan berdasarkan tingkat relevansinya dengan judul penelitian. Artikel yang terpilih kemudian ditabulasi ke dalam tabel yang memuat informasi penting seperti nama penulis, tahun, judul artikel, nama jurnal, hasil penelitian, dan hasil review. Setelah itu, peneliti melakukan analisis terhadap artikel-artikel tersebut dengan berfokus pada temuan yang disajikan dalam bagian pembahasan dan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karena diperlukan media pembelajaran digital berbasis aplikasi zep quiz dalam proses pembelajaran, maka langkah awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi artikel-artikel yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital zep quiz. Berikut ini disajikan hasil kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

Tabel 1. Hasil penelitian yang relevan

No.	Penulis, Tahun, Judul Artikel, dan Nama Jurnal	Hasil Penelitian	Hasil Review
1.	Istiqomah et al (2025) Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz	Kegiatan pendampingan penggunaan media interaktif Zep Quiz di SDN Palrejo menunjukkan hasil yang sangat positif. Setelah	Penggunaan media interaktif zep quiz mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dan keterlibatan

	Kepada Guru SDN Palrejo Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial	pelaksanaan program, terjadi peningkatan signifikan terhadap pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru mampu mengoperasikan zep quiz secara mandiri, menyusun soal sesuai tingkat kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom, dan menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.	siswa dalam pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat bukti empiris tentang efektivitas gamifikasi dalam dunia pendidikan, di mana elemen permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan <i>learning by doing</i> yang digunakan dalam pendampingan membuat guru lebih mudah memahami dan menguasai penggunaan teknologi pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital guru dan membantu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna.
2.	Adinda et al (2025) UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada setiap siklus. Pada	Penggunaan aplikasi zep quiz dalam model pembelajaran TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

	PESERTA DIDIK KELAS IX. 7 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT MELALUI APLIKASI ZEP QUIZ Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	tahap pra-siklus diperoleh persentase motivasi sebesar 72%, meningkat menjadi 80% pada siklus I, dan mencapai 87 pada siklus II. Peningkatan pada siklus II terjadi karena kendala yang muncul pada siklus I, seperti kesulitan menjawab soal HOTS, kurangnya motivasi karena tidak adanya penghargaan bagi kelompok terbaik, serta kendala jaringan saat menggunakan aplikasi, telah berhasil diatasi. Melalui perbaikan tersebut, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.	Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menumbuhkan semangat kerja sama serta kompetisi antarkelompok. Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil yang konsisten, membuktikan bahwa penerapan media digital berbasis turnamen dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif menjadikan siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dan mencapai hasil terbaik. Dengan demikian, penelitian ini berhasil memperlihatkan efektivitas penggunaan zep quiz sebagai media pendukung pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar secara bertahap dan berkelanjutan.
--	---	--	---

3.	Rahmayanti et al (2025) Inovasi Pembelajaran Biologi dengan Media Wordwall dan Zep Quiz di Kelas X SMAN 8 Gowa MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat	Penggunaan zep quiz membantuk guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efisien dengan memberikan umpan balik langsung mengenai pemahaman siswa. Siswa merasa lebih tertantang dan aktif berpartisipasi selama kegiatan kuis berlangsung. Meskipun demikian, masih terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang kurang stabil, serta perlunya peningkatan keterampilan teknis agar media dapat digunakan secara maksimal.	Penggunaan media zep quiz dalam pembelajaran biologi mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Penggunaan media zep quiz membantu guru dalam menyampaikan materi dan melakukan evaluasi dengan cara yang efisien dan menyenangkan. Selain, itu, guru juga memperoleh manfaat berupa kemudahan dalam menilai pemahaman siswa secara langsung. Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti zep quiz dapat menjadi alternatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4.	Husen & Wulandari (2025)	Penggunaan media game edukasi zep quiz memberikan pengaruh yang positif dan	Media game edukasi zep quiz memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman

	Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. JURNAL PENDIDIKAN MIPA	signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar, khususnya pada materi wujud benda. Berdasarkan uji <i>Paired Sample T-Test</i>, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah diterapkannya media zep quiz. Hasil ini membuktikan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada pretest, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan zep quiz efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep sains secara lebih mendalam. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan ini, siswa lebih terlihat aktif, termotivasi, serta mampu mengingat dan menerapkan materi dengan lebih baik. Proses	konsep siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media digital berbasis permainan juga memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
--	---	--	--

		belajar yang menyenangkan dan interaktif membuat siswa lebih fokus dalam mengamati, menganalisis, serta menjelaskan fenomena perubahan wujud benda.	
--	--	---	--

Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap 4 penelitian terkait pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi zep quiz, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki tingkat efektivitas, daya tarik, dan kelayakan yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan zep quiz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga meningkatkan minat, keterlibatan, serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Validasi para ahli menunjukkan bahwa media zep quiz termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, baik dari aspek isi, penyajian, kemudahan penggunaan, maupun manfaat pembelajaran. Selain itu, penerapan elemen gamifikasi dalam media ini terbukti efektif dalam menumbuhkan semangat kerja sama, meningkatkan keterlibatan emosional siswa, dan memperkuat konsep pembelajaran berbasis pengalaman (*learning by doing*). Oleh karena itu, disarankan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi zep quiz di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif zep quiz efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran abad ke-21. Media ini mampu meningkatkan minat, dan hasil belajar siswa, serta menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, C., & El Faisal, E. (2025). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX. 7 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT MELALUI APLIKASI ZEP QUIZ. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 268-276.
- Asvio, N. (2022). The influence of learning motivation and learning environment on undergraduate students' learning achievement of management of Islamic education, study program of IAIN Batusangkar In 2016.
- Dola, D., Wardani, H., Siregar, N., Warahma, A., & Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, U. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V (Vol. 07, Issue 3)
- Fadillah, M. (2022). Teknologi Merupakan Solusi Bagi Guru Untuk Menjadikan Pembelajaran Lebih Efisien.
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 940-947.
- Fitria, U. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN EFIKASI DIRI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA NEGERI 3 SAMARINDA TAHUN PELAJARAN 2023/2024. *CENDIKIA*, 13(2), 1-13.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- 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), 01-10.

- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395-2405.
- Norlita, D., Nageta, P. W., Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., Fakhriyah, F., & Ismayam, E. A. (2023). Systematic literature review (SLR): Pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Jispendiora*, 2(1), 209-219.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Rahmah, U. M., & Agustin, I. (2025). Meningkatkan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran team games tournament (tgt) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (ipas) berbantuan media zep quiz pada siswa kelas iv sdn sukolilo 2 tuban. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 10-16.
- Rahmayanti, F., Annisa, N., Amir, N. W. P. D., Novianti, S., Hasanah, U., & Rivai, A. T. O. (2025). Inovasi Pembelajaran Biologi dengan Media Wordwall dan Zep Quiz di Kelas X SMAN 8 Gowa. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 170-176.
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96-102.
- Septiani, A. N. N. S. I., & Rejekiingsih, T. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267-1280.
- Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., & Putra, E. C. S. (2024). Media Game Poki. Com Arithmetika Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal Educational Research and Development| E-ISSN: 3063-9158*, 1(2), 210-216.

Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN ZEP QUIZ PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 200-211.