

Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa

Khadijah Fahrezi*, Uly Hidayati, Sufri Mashuri

Pendidikan Matematika Universitas Sembilanbelas November Kolaka

*Corresponding Author: khadijahfahrezii@gmail.com

Dikirim: 13-03-2026; Direvisi: 27-07-2026; Diterima: 06-08-2026

Abstrak: Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Namun, rendahnya minat belajar siswa masih ditemukan akibat pembelajaran yang kurang interaktif dan terbatasnya penggunaan media berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media kuis interaktif berbasis gamifikasi, yaitu Zep Quiz, terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *one group pretest-posttest* pada 24 siswa. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji *paired sample t-test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dengan nilai N-Gain sebesar 0,54 kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media kuis interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji pengaruh Zep Quiz terhadap variabel lain dengan sampel dan desain penelitian yang lebih luas.

Kata Kunci: Zep Quiz; media pembelajaran digital; minat belajar; gamifikasi; pembelajaran interaktif.

Abstract: Learning interest is an important factor in the success of the learning process. However, students' low learning interest is still found due to less interactive learning and limited use of technology-based media. This study aimed to analyze the effect of the gamification-based interactive quiz media, Zep Quiz, on improving students' learning interest. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a one-group pretest–posttest design involving 24 students. The instrument was a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, paired sample *t-test*, and N-Gain test. The results showed that the use of Zep Quiz significantly improved students' learning interest with an N-Gain score of 0.54 in the moderate category. These findings indicate that technology-based interactive quiz media can enhance student engagement in learning. Future studies are recommended to examine the effect of Zep Quiz on other variables using broader samples and more comprehensive research designs.

Keywords: Zep Quiz; digital learning media; learning interest; gamification; interactive learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor afektif seperti minat belajar (Slameto, 2018). Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang menunjukkan rasa ketertarikan

individu terhadap suatu aktivitas belajar sehingga mendorong individu untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hidi & Renninger, 2006).

Minat belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi pembelajaran serta memiliki motivasi yang lebih kuat untuk belajar (Uno, 2020). Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar yang diperoleh (Slameto, 2018). Dalam praktik pembelajaran di sekolah, masih ditemukan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya minat belajar siswa. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017). Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Slameto (2018) menyatakan bahwa minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hidi dan Renninger (2006) menunjukkan bahwa minat belajar berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Penelitian lain yang dilakukan oleh Uno (2020) menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Prensky, 2010). Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi pengguna (Deterding et al., 2011). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan elemen permainan seperti skor, tantangan, dan kompetisi yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hamari et al., 2014). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Subhash & Cudney, 2018). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media kuis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif (Licorish et al., 2018). Dalam perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis digital mulai banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Licorish et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media kuis digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang



lebih menyenangkan. Penelitian lain oleh Subhash dan Cudney (2018) juga menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan kuis interaktif berbasis teknologi juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa serta meningkatkan hasil belajar (Wang & Tahir, 2020). Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media kuis berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap peningkatan minat belajar siswa masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan motivasi belajar atau hasil belajar tanpa secara khusus mengkaji aspek minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Zep Quiz. Zep Quiz merupakan platform kuis digital interaktif yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dalam lingkungan virtual berbasis permainan dengan berbagai fitur menarik seperti avatar, ruang virtual, dan sistem skor. Media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan media kuis digital lainnya, Zep Quiz memiliki karakteristik yang lebih interaktif karena mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam bentuk lingkungan virtual (virtual space) yang memungkinkan siswa bergerak menggunakan avatar dalam sebuah ruang digital untuk menjawab pertanyaan. Lingkungan virtual ini menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai permainan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, fitur visual yang menarik serta interaksi antar pemain dalam ruang virtual dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Kim dan Park (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran karena siswa merasa lebih tertarik mengikuti aktivitas kuis yang berbentuk permainan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Lee et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dibandingkan dengan media kuis digital konvensional. Selain itu, penelitian oleh Rahman dan Sari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz sebagai media evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur kompetisi serta interaksi dalam ruang virtual. Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas media kuis digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap peningkatan minat belajar siswa masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada platform kuis digital seperti Kahoot atau Quizizz, sementara kajian mengenai Zep Quiz sebagai media pembelajaran masih belum banyak dilakukan. Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut, yaitu kurangnya penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi penggunaan Zep Quiz sebagai media kuis interaktif berbasis ruang virtual dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengkaji pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap peningkatan minat belajar siswa serta memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media kuis berbasis gamifikasi dengan lingkungan virtual dalam proses pembelajaran. Adapun kebaruan (novelty) penelitian ini terletak



pada penggunaan media Zep Quiz yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui integrasi elemen gamifikasi dan ruang virtual sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan media kuis digital konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest–posttest design. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Zep Quiz dalam kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022).

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa yang disusun berdasarkan indikator minat belajar menurut Slameto (2018), yaitu perhatian terhadap pembelajaran, ketertarikan terhadap materi pembelajaran, keterlibatan dalam aktivitas belajar, serta perasaan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Angket menggunakan skala Likert empat tingkat. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach Alpha. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, siswa diberikan pretest menggunakan Zep Quiz untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya dilakukan pembelajaran di kelas, kemudian siswa diberikan kuis interaktif menggunakan Zep Quiz. Pada pertemuan terakhir siswa diberikan posttest menggunakan Zep Quiz untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah perlakuan. Setelah itu dilakukan analisis data untuk melihat pengaruh sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian.

Adapun analisis data dilakukan melalui beberapa tahap yaitu analisis statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji t berpasangan, serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media Zep Quiz. Adapun Tabel Kategorisasi pada analisis deskriptif tersebut sebagai berikut.

Tabel 1. Kategorisasi Analisis Deskriptif

NO.	Rentang Skor	Kategori
1.	10 - 16	Sangat Rendah
2.	17 – 22	Rendah
3.	23 – 28	Sedang
4.	29 – 34	Tinggi
5.	35 - 40	Sangat Tinggi

(Sunan, 2021)

Tabel 2. Kategorisasi N-Gain

NO.	Nilai N-Gain (g)	Kategori
1.	$g > 0,70$	Tinggi
2.	$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
3.	$g < 0,30$	Rendah

(Jahring & Marniati, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap peningkatan minat belajar siswa. Data penelitian diperoleh melalui angket minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media Zep Quiz dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa pada saat pretest sebesar 19,04 yang berada pada kategori rendah. Setelah penerapan media pembelajaran, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 30,32 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media kuis interaktif dalam pembelajaran. Tabel berikut menunjukkan hasil perbandingan skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 3. Hasil Perbandingan Skor Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Tahap	Rata-rata Skor	Kategori
Pretest	19,04	Rendah
Posttest	30,32	Sedang

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan skor minat belajar siswa sebesar 11,28 poin setelah penggunaan media Zep Quiz dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pretest sebesar 0,087 dan posttest sebesar 0,091. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan paired sample t-test.

Hasil Uji t Berpasangan

Hasil analisis menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa pada saat pretest sebesar 19,04, sedangkan pada posttest sebesar 30,32. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai signifikansi $p < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media kuis interaktif berbasis Zep Quiz berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Hasil Uji N-Gain

Hasil analisis peningkatan minat belajar siswa dihitung menggunakan normalized gain (N-Gain). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,36 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis Zep Quiz mampu meningkatkan minat belajar siswa secara cukup efektif.



Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum perlakuan (pretest) sebesar 19,04 yang berada pada kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media kuis interaktif berbasis Zep Quiz dalam proses pembelajaran, nilai rata-rata minat belajar siswa pada posttest meningkat menjadi 30,32 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 11,28 poin setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Peningkatan minat belajar siswa juga diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan nilai sebesar 0,36 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis Zep Quiz mampu memberikan kontribusi yang cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Media kuis interaktif berbasis Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Melalui tampilan yang bersifat gamifikasi, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Gamifikasi dalam pembelajaran diketahui mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan unsur permainan seperti tantangan, skor, serta interaksi antar siswa. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media kuis interaktif juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang mereka berikan. Umpan balik yang cepat dapat membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Zep Quiz dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Penelitian Muzakkir (2022) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selanjutnya, penelitian Aprilia et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis gamifikasi dalam pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian Chen et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Fitria (2023) dalam studi literatur sistematis menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa karena menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian Puig et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan minat belajar pada kategori sedang sejalan dengan temuan penelitian-penelitian terbaru tersebut.



Lebih lanjut, peningkatan minat belajar siswa juga dapat dianalisis dari sudut pandang keterlibatan belajar (student engagement) yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Penggunaan media kuis interaktif berbasis Zep Quiz tidak hanya mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga melibatkan mereka secara emosional melalui unsur kompetisi dan penghargaan. Kondisi ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa serta mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, maka perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan akan meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Sari & Nugroho, 2022). Selain itu, penggunaan media digital interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika (Rahmawati dkk., 2023). Hal ini menjadi salah satu faktor penting dalam membangun minat belajar yang berkelanjutan. Dengan demikian, penggunaan media berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah.

Di sisi lain, peningkatan minat belajar yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan media pembelajaran ini. Salah satu faktor yang memengaruhi adalah durasi penggunaan media yang relatif singkat dalam proses pembelajaran. Siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan media baru agar dapat memanfaatkannya secara optimal. Selain itu, tingkat literasi digital siswa juga dapat menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan media berbasis teknologi. Siswa yang terbiasa menggunakan teknologi cenderung lebih cepat beradaptasi dibandingkan dengan siswa yang masih kurang familiar. Temuan ini didukung oleh penelitian Hidayat dan Lestari (2021) yang menyatakan bahwa kesiapan digital siswa berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penggunaan media, tetapi juga pada peningkatan kesiapan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar.

Lebih lanjut, implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi perlu dirancang secara sistematis dan berkelanjutan. Penggunaan Zep Quiz sebaiknya tidak hanya dilakukan pada tahap evaluasi, tetapi juga dapat diintegrasikan pada tahap eksplorasi dan penguatan materi. Dengan demikian, siswa dapat terbiasa menggunakan media tersebut sebagai bagian dari proses belajar sehari-hari. Selain itu, kolaborasi antara metode pembelajaran yang aktif seperti *discussion group*, *problem based learning*, atau pembelajaran berbasis proyek dengan media kuis interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran aktif dengan media digital interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan minat siswa secara lebih optimal dibandingkan penggunaan metode ceramah semata (Prasetyo dkk., 2024). Meskipun demikian, peningkatan yang diperoleh masih berada pada kategori sedang.



Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Zep Quiz belum sepenuhnya memberikan peningkatan yang optimal terhadap minat belajar siswa. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi hal tersebut antara lain keterbatasan waktu penggunaan media dalam pembelajaran, tingkat adaptasi siswa terhadap media baru, serta keterbatasan fasilitas teknologi yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian oleh Amelia dan Fauzan (2022) juga menjelaskan bahwa keterbatasan sarana teknologi dan akses internet menjadi salah satu hambatan utama dalam implementasi pembelajaran digital di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih optimal agar penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis Zep Quiz dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu inovasi yang dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika (Yuliana dkk., 2024).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15).
- Hamalik, O. (2016). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Rahman, A., & Sari, D. (2023). The use of gamified quiz platforms to improve student engagement in learning. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 120–129.
- Slameto. (2018). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.



- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2020). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review*, 30, 100326.
- Amelia, R., & Fauzan, A. (2022). Hambatan implementasi pembelajaran digital pada sekolah menengah di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 145–156.
- Hidayat, M., & Lestari, D. (2021). Pengaruh literasi digital terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(1), 88–97.
- Prasetyo, A., Nugraheni, S., & Wulandari, F. (2024). Integrasi model problem based learning dan media digital interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 233–245.
- Rahmawati, I., Putra, R. A., & Siregar, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 2145–2156.
- Sari, N., & Nugroho, B. (2022). Pengaruh gamifikasi terhadap student engagement pada pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 7(2), 101–109.
- Yuliana, D., Fitriani, E., & Kurniawan, H. (2024). Efektivitas media kuis interaktif berbasis gamifikasi terhadap minat belajar matematika siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 55–66.
- Jahring, J., & Marniati, M. (2021). Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan indeks N-Gain. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 8(1), 20–28.
- Sunan, L. D. M. (2021). Statistika deskriptif sebagai kumpulan informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(1), 40–59.

