

**PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
MELALUI MEDIA INTERAKTIF ZEP QUIZ PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V-B SD NEGERI 067257 MEDAN
AMPLAS**

Angela Merici Sinaga¹, Ridwanto², Horia Siregar³, Dewi Royani Saragih⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Email: angelamericisinaga24@gmail.com¹, rid.fillah66@gmail.com²,
horiasiregar@umnaw.ac.id³, horiasiregar@umnaw.ac.id⁴

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan *Zep Quiz* sebagai media interaktif di kelas V-B SD Negeri 067257 Medan Amplas. Latar belakang penelitian adalah rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa akibat pendekatan konvensional yang bersifat satu arah. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dari aspek hasil belajar maupun keaktifan siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 60,2 pada prasiklus menjadi 72,8 pada siklus I dan 85,4 pada siklus II. Keaktifan siswa pun meningkat dari 63% menjadi 86%. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif dari Slavin serta teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dan penggunaan media dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, penggunaan *Zep Quiz* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Zep Quiz*, Keaktifan Belajar, Pendidikan Pancasila, Media Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstract: This classroom action research aims to improve student understanding and engagement in Pancasila Education learning through the use of *Zep Quiz* as an interactive medium in class V-B of SD Negeri 067257 Medan Amplas. The background of the research was low student participation and learning outcomes due to a conventional, one-way approach. The research was conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques included tests, observation, interviews, and documentation. The results showed significant improvements in both learning outcomes and student engagement. The average student score increased from 60.2 in the pre-cycle to 72.8 in Cycle I and 85.4 in Cycle II. Student engagement also increased from 63% to 86%. These findings align with Slavin's active learning theory and Vygotsky's theory, which emphasizes the importance of interaction and media use in constructing knowledge. Thus, the use of *Zep Quiz* has proven effective in creating meaningful and enjoyable learning.

Keywords: *Zep Quiz*, Learning Engagement, Pancasila Education, Interactive Media, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Peranannya sangat strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa seperti religius, humanis, nasionalis, demokratis, dan gotong royong. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami lima sila dalam Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat. Namun demikian, pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Di antaranya adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat satu arah, dominan dengan metode ceramah, serta minimnya penggunaan media dan strategi yang inovatif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, dan tidak menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, serta belum optimalnya internalisasi nilai-nilai Pancasila ke dalam perilaku sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V-B SD Negeri 067257 Medan Amplas, diketahui bahwa siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Banyak siswa yang hanya mendengarkan tanpa memberikan respon, enggan bertanya atau menjawab pertanyaan, serta menunjukkan hasil evaluasi belajar yang belum memuaskan. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat kebutuhan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Teori belajar konstruktivistik menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna akan terjadi apabila siswa secara aktif membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman, interaksi, dan eksplorasi. Vygotsky (1978) juga menekankan pentingnya peran lingkungan sosial dan penggunaan alat bantu (*mediating tools*) dalam membangun pemahaman peserta didik.

Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital saat ini. Salah satu media yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah Zep Quiz. Zep Quiz merupakan aplikasi kuis interaktif berbasis digital yang dapat diakses secara daring, memungkinkan guru menyajikan soal secara langsung, mendapatkan respons siswa secara *real-time*, serta menampilkan hasil dan peringkat secara instan. Fitur ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif, di mana siswa merasa tertantang untuk berpikir cepat, memahami materi secara mendalam, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Prensky (2001), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based*

learning) mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena bersifat menyenangkan, menantang, dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak masa kini. Selain itu, media interaktif seperti Zep Quiz juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan faktor penting dalam proses belajar karena dapat mendorong siswa untuk terus berusaha, memperhatikan pelajaran, dan menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu merangsang motivasi belajar dan menciptakan kondisi belajar yang lebih kondusif. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi bagian dari strategi pembelajaran aktif yang dapat menumbuhkan semangat dan antusiasme belajar siswa. Pemanfaatan Zep Quiz mendukung prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C). Melalui aktivitas kuis digital, siswa belajar untuk berpikir cepat dan tepat, bekerja sama dalam tim, berkomunikasi dengan teman dan guru, serta menunjukkan kreativitas dalam memecahkan soal-soal yang diberikan. Hal ini menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak lagi bersifat hafalan semata, tetapi menjadi pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Dengan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa melalui penerapan media interaktif Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Diharapkan melalui penggunaan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan perubahan positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa di kelas V-B SD Negeri 067257 Medan Amplas

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar siswa melalui penerapan media interaktif Zep Quiz pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V-B SD Negeri 067257 Medan Amplas. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V-B yang berjumlah 30 orang, dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan rendahnya keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan materi pembelajaran dan media Zep Quiz sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran.

Pada siklus pertama, peneliti menyusun soal-soal kuis yang menarik dan sesuai dengan

materi Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia. Pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan media Zep Quiz, sehingga siswa dapat aktif menjawab pertanyaan secara interaktif. Peneliti mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran, mencatat partisipasi mereka dalam menjawab, bertanya, dan berdiskusi. Tes pemahaman diberikan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengukur perubahan pemahaman siswa. Hasil pengamatan dan tes dianalisis sebagai bahan refleksi yang mengidentifikasi keberhasilan dan kendala, seperti adanya siswa yang masih kurang aktif atau mengalami kesulitan memahami materi. Dari refleksi ini, peneliti merancang perbaikan untuk siklus berikutnya agar pembelajaran dapat lebih efektif.

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama. Penyesuaian dilakukan pada tingkat kesulitan soal kuis dan penambahan aktivitas diskusi kelompok agar interaksi antar siswa semakin meningkat. Pembelajaran kembali dilaksanakan dengan media Zep Quiz yang sudah diperbaiki dan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif. Peneliti terus mengamati keaktifan siswa dan memastikan keterlibatan seluruh siswa secara aktif. Tes pemahaman diberikan kembali untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan siklus pertama. Wawancara singkat juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan siswa dan guru mengenai penggunaan media Zep Quiz. Data dari kedua siklus dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan signifikan pada kedua aspek tersebut.

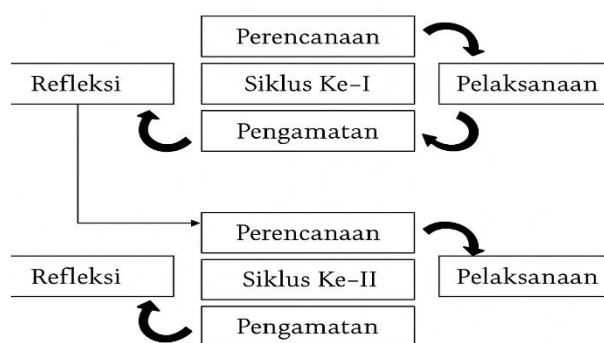
Data dikumpulkan melalui tes pemahaman materi, lembar observasi keaktifan siswa, wawancara, dan dokumentasi pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media interaktif Zep Quiz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V-B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar siswa kelas V-B SD Negeri 067257 Medan Amplas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media interaktif Zep Quiz. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi keaktifan, tes pemahaman, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada dua aspek utama, yaitu keterlibatan siswa dalam proses belajar dan pemahaman mereka terhadap materi keragaman

budaya Indonesia.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: diagnosis masalah, perancangan tindakan, pelaksanaan tindakan, serta observasi, analisis data, evaluasi, dan refleksi.



Gambar 1. Model siklus PTK

Sebelum dilaksanakan tindakan, hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang baik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan belajar masih bersifat satu arah, didominasi oleh ceramah, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, di mana nilai rata-rata kelas hanya mencapai 60,2. Pembelajaran seperti ini berpotensi menurunkan minat belajar siswa karena tidak sesuai dengan gaya belajar generasi saat ini. Menurut Prensky (2001), anak-anak zaman sekarang merupakan *digital native* yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Pada pelaksanaan siklus pertama, peneliti mulai menerapkan media Zep Quiz dalam proses pembelajaran. Zep Quiz merupakan platform kuis digital yang dapat diakses secara langsung oleh siswa untuk menjawab pertanyaan secara real-time. Dalam siklus ini, guru menyiapkan soal kuis yang disesuaikan dengan materi, kemudian menyisipkannya ke dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan siswa tampak mulai tertarik dengan model pembelajaran yang baru. Meskipun demikian, keterlibatan siswa masih bervariasi. Hanya sekitar 63% siswa yang menunjukkan keaktifan secara konsisten dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Nilai rata-rata pasca-tindakan siklus I meningkat menjadi 72,8, yang menunjukkan adanya perbaikan meskipun belum signifikan.

Salah satu kendala yang ditemukan dalam siklus I adalah kurangnya variasi tingkat

kesulitan soal dan keterbatasan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital. Hal ini menunjukkan pentingnya peran *scaffolding* dalam pembelajaran. Vygotsky (1978) dalam teori *sociocultural*-nya menekankan bahwa pemahaman siswa akan berkembang secara optimal jika didukung oleh interaksi sosial dan bantuan dari lingkungan belajar, termasuk dalam penggunaan media teknologi. Maka pada siklus kedua, dilakukan perbaikan tindakan berupa penyusunan soal kuis yang bervariasi dari segi tingkat kesulitan, pemberian arahan teknis yang lebih jelas, dan penyisipan sesi diskusi kelompok untuk mendorong kolaborasi antar siswa.

Hasil dari pelaksanaan siklus kedua menunjukkan peningkatan yang sangat positif. Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan, dengan rata-rata partisipasi mencapai 86%. Siswa tampak lebih percaya diri, saling membantu dalam diskusi kelompok, dan lebih fokus saat menjawab pertanyaan dalam kuis. Suasana kompetitif yang sehat juga tercipta melalui fitur peringkat langsung dari *Zep Quiz*. Peningkatan keaktifan ini mendukung pandangan Slavin (2006) bahwa keterlibatan aktif siswa baik secara kognitif maupun afektif merupakan kunci efektivitas pembelajaran. Pada saat yang sama, nilai rata-rata hasil tes siswa mengalami peningkatan yang tajam menjadi 85,4, melebihi KKM dan menunjukkan keberhasilan tindakan yang diterapkan.

Berikut ini disajikan hasil perbandingan nilai dan keaktifan belajar siswa dalam dua siklus:

Tabel 1.1 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pemahaman Siswa

Tahap	Nilai Rata-Rata
Pra - Tindakan	60,2
Siklus I	72,8
Siklus II	85,4

Tabel 1.2 Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

Aspek Keaktifan	Siklus I	Siklus II
Menjawab kuis	70%	93%
Bertanya atau menanggapi	55%	82%

Kerja sama dalam kelompok	65%	90%
Perhatian terhadap materi	62%	88%
Rata-Rata	63%	86%

Penerapan media interaktif Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan skor rata-rata hasil evaluasi dari sebelum dan sesudah penggunaan media ini. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif, menunjukkan peningkatan dalam menjawab pertanyaan dengan benar dan menjadi lebih cepat tanggap terhadap instruksi guru. Selain peningkatan kuantitatif, secara kualitatif siswa juga menunjukkan perubahan perilaku belajar. Mereka menjadi lebih antusias datang ke kelas, menunggu giliran menjawab soal, dan merasa senang saat bisa meraih skor tertinggi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa menganggap belajar dengan Zep Quiz tidak membosankan dan mendorong mereka untuk lebih memahami materi sebelum menjawab pertanyaan. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam mengevaluasi ketercapaian kompetensi. Dengan demikian, penerapan media interaktif Zep Quiz sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2014) yang menegaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan, meningkatkan minat dan perhatian siswa, serta memberi pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti Zep Quiz tidak hanya memperkaya strategi pengajaran guru, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, guru juga merasa terbantu karena media ini menyediakan fitur evaluasi otomatis dan data capaian siswa yang akurat dan cepat. Hal ini memungkinkan guru untuk segera mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan dan melakukan tindak lanjut yang sesuai. Tidak hanya itu, siswa juga merasa lebih percaya diri ketika mendapatkan skor yang tinggi, sehingga suasana kelas menjadi

lebih aktif, interaktif, dan kompetitif dalam semangat yang positif. Zep Quiz juga memfasilitasi diferensiasi pembelajaran, karena soal-soal yang diberikan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Hal ini memungkinkan guru memberikan tantangan sesuai kebutuhan belajar masing-masing individu. Dengan antarmuka yang sederhana dan menarik, media ini mampu menjangkau seluruh siswa tanpa terkecuali, termasuk mereka yang biasanya kesulitan fokus dalam pembelajaran konvensional. Pemanfaatan media interaktif Zep Quiz bukan hanya sebatas alat bantu ajar, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa abad ke-21. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, siswa terlibat secara aktif, dan guru mampu mengevaluasi pembelajaran secara lebih efektif. Inovasi ini diharapkan terus dikembangkan dan digunakan secara berkelanjutan dalam rangka mewujudkan pendidikan yang menyenangkan, inklusif, dan berpihak pada murid.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berhasil meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar siswa kelas V-B SD Negeri 067257 Medan Amplas. Sebelum tindakan, siswa menunjukkan tingkat partisipasi dan pemahaman yang rendah, dengan nilai rata-rata kelas hanya 60,2. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II, terjadi peningkatan yang signifikan baik dalam hal keterlibatan aktif siswa maupun pencapaian hasil belajar. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,4 dan tingkat keaktifan belajar mencapai 86%. Media *Zep Quiz* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, menyenangkan, dan reflektif, sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Penerapan *Zep Quiz* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memungkinkan guru mengevaluasi hasil pembelajaran secara real-time, sehingga dapat langsung memberikan umpan balik. Keberhasilan ini menguatkan pandangan para ahli bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat relevan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan sosial siswa secara terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.
- Aisyah, A. S. A., & Ramadhan, M. H. (2023). Peranan media pembelajaran terhadap minat

- siswa dalam pembelajaran PPKN. *KRAKATAU (Indonesian Journals of Multidisciplinary)*, 1(1), 220–225.
- Anjarwati, R., & Dewi, R. S. I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 279–286.
- Arifin, Z. (2020). Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur. *Remaja Rosdakarya*.
- Azhar, A. (2017). Media Pembelajaran: Fungsi dan Peranannya dalam Proses Belajar Mengajar. *Rajawali Pers*.
- Hamzah, B. U. (2021). Motivasi Belajar dan Peran Guru dalam Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 132–145.
- Mar'at, S. (2022). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 55–64.
- Ningsih, Y., & Harahap, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(1), 87–94.
- Suryani, I., & Wulandari, T. (2023). Penerapan Teknologi Digital Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 110–118.
- Wibowo, M. E., & Setyawan, D. (2024). Penggunaan Media Zep Quiz dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 2(3), 145–154.