JURNAL ILMU PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Volume 07, No. 3, Juli 2025
https://journalversa.com/s/index.php/jipp

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V

Delpita Dola[1], Hizmi Wardani[2], Nurhafni Siregar[3], Aisyah Warahma[4]

[1,2,3,4]Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

delpitadola123@gmail.com[1], hizmi39@gmail.com[2], umnawafniesiregar@gmail.com[3], aisyahphn07@gmail.com[4]

ABSTRACT; *This study aims to improve student learning outcomes in economic activity material through interactive learning media Zep Quiz in grade V. The research method used is Classroom Action Research (CAR), which is carried out for two cycles. Each cycle follows the steps based on the Kemmis and MC Taggart model, namely planning, implementing actions, observation and reflection. Data collection methods used in this study are interviews, observations and written tests. The instruments used in the form of open-ended questionnaires, checklists and multiple choices are used for pretests and posttests. Open-ended questions and checklists are used for oral and written observations while the pretest is conducted to obtain students' initial learning outcomes before using interactive media based on Zep Quiz and the posttest is conducted to determine students' learning outcomes after using interactive media based on Zep Quiz. Based on the results of the pretest and posttest of students during the implementation of the cycle, it was found that by using Zep Quiz media, the average learning outcomes obtained showed an increase from 59.6 to 93.2 and there was an increase in the number of students who completed. This shows that the application of interactive learning media Zep Quiz can improve the learning outcomes of class V students of UPT SD Negeri 060817 Medan Kota on economic activity material.*

Keywords: *Interactive Media, Zep Quiz, Learning Result.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi melalui media pembelajaran interaktif Zep Quiz dikelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus mengikuti langkah-langkah berdasarkan model Kemmis dan MC Taggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observaasi dan tes tertulis. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner pertanyaan terbuka, checklist dan pilihan berganda dipergunakan untuk pretest dan posttest. pertanyaan terbuka dan checklist digunakan untuk pengamatan lisan dan tertulis sedangkan Pretest dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar awal siswa sebelum menggunakan media interaktif berbasis Zep Quiz dan posttest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif berbasis Zep Quiz. Berdasarkan hasil belajar pretest dan posttest peserta didik selama pelaksanaan siklus diperoleh

bahwa dengan menggunakan media Zep Quiz rata-rata hasil belajar yang diperoleh menunjukkan kenaikan dari 59,6 menjadi 93,2 serta terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 060817 Medan Kota pada materi kegiatan ekonomi.

Kata Kunci: Media Interaktif, Zep Quiz, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era globalisasi dan digitalisasi seperti saat ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga harus mampu memfasilitasi keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Oleh karena itu, pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar harus dirancang secara menarik, aktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sering ditemukan bahwa peserta didik kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak seperti kegiatan ekonomi. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih cenderung bersifat konvensional, satu arah, dan tidak melibatkan keaktifan siswa secara optimal. Menurut Putri dan Pratiwi (2020), penggunaan metode ceramah secara terus-menerus menyebabkan siswa cepat bosan, kurang aktif, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Sesuai dengan pendapat Maghfiroh,dkk (2024), media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa serta menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien.

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Zep Quiz, yaitu platform berbasis digital yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif secara real-time. Melalui Zep Quiz, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Nasution dan Lubis (2023) menunjukkan bahwa

penggunaan kuis digital berbasis aplikasi seperti Zep Quiz terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa secara signifikan.

Penggunaan Zep Quiz sejalan dengan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan, yaitu menerapkan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa tertantang, dihargai, dan lebih terlibat secara emosional dalam proses belajar. Menurut Khasanah dan Yulianti (2021), pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas V UPT SD Negeri 060817 Medan Kota, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan mereka menunjukkan ketidaktertarikan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya tindakan yang terencana dan sistematis untuk memperbaiki hasil belajar siswa, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif seperti Zep Quiz.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kegiatan ekonomi melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar serta menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu Pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi kegiatan ekonomi melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz. Penelitian dilakukan di UPT SD Negeri 060817 Medan Kota degan subjek penelitian sebanyak 25 orang siswa kelas V.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus mengikuti langkaah-langkah berdasarkan model Kemmis dan MC Taggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Novakhta, 2023). Tahap perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan perangkat ajar seperti modul,soal evaluasi dan media pembelajaran Zep Quiz yang akan digunakan selama proses

pelaksanaan pembelajaran. Tahap pelaksanakan, tahap merealisasikan perangkat yang sudah dirancang sebelumnya. Tahap observasi, merupakan tahap pengamatan untuk melihat sejauh mana perkembangan peserta didik dan tahap terakhir adalah tahap refleksi yaitu tahap merefleksikan kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengevaluasi dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan tes tertulis. Intrumen yang digunakan berupa kuesioner pilihan berganda pretest dan posttest, pertanyaaan terbuka dan checklist. Pretest dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar awal siswa sebelum menggunakan media intraktif berbasis Zep Quiz dan posttest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif berbasis Zep Quiz.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara kuantitatif dengan menghitung hasil belajar peserta didik, dengan melihat Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 keberhasilan ditentukan berdasarkan pencapaian nilai, dengan target minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, keberhasilan juga dilihat dari adanya peningkatan aktivitas belajar dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus pertama menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun belum seluruhnya memenuhi indikator ketuntasan belajar.

Pada siklus I pertemuan pertama, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,82, dengan nilai tertinggi 87,5 dan nilai terendah 52,5. Berdasarkan data tersebut, hanya 16 dari 25 siswa (64%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (nilai ≥75), sementara 9 siswa (36%) belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya efektif, dan perlu dilakukan perbaikan untuk mencapai hasil maksimal pada siklus berikutnya.

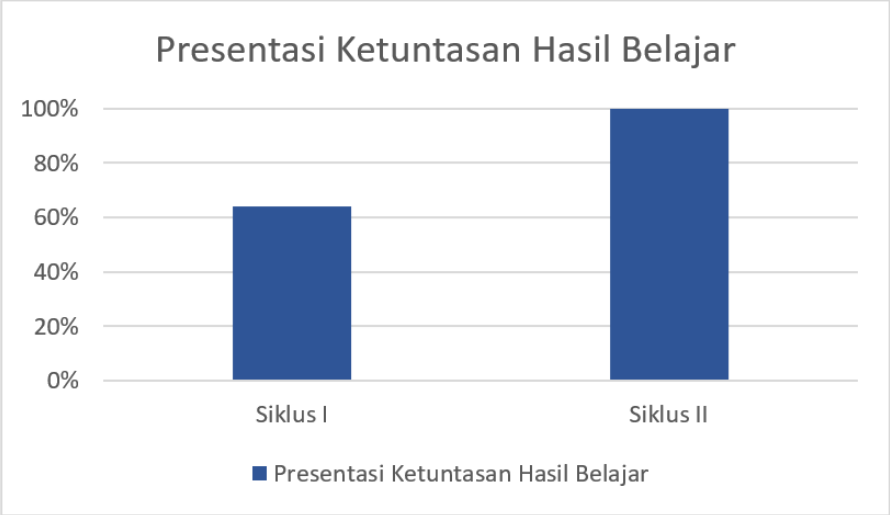
Pada pelaksanaan siklus II, penerapan Zep Quiz menunjukkan adanya peningkatan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada setiap siklus diperoleh

nilai rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 89,4. Nilai tertinggi mencapai 97,5, dan nilai terendah 77,5. Seluruh siswa dinyatakan tuntas (100%) karena memperoleh nilai di atas KKTP (≥75).

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Setiap Siklus

Siklus	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
I	87,5	52,5	72,82
II	97,5	77,5	89,40

Berdasarkan presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan I hanya 14 siswa (56%) yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, sedangkan 11 siswa (44%) belum mencapai ketuntasan. Pada pelaksanaan siklus II ada peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pertemuan selama siklus ada perkembangan hasil belajar yang menunjukkan meningkatnya hasil belajar siswa melalui Media Interaktif Zep Quiz yang digunakan. Pada pelaksanaan siklus II hasil ketuntasan belajar siswa meningkat secara maksimal. Pada siklus II, seluruh siswa dinyatakan tuntas (100%), dengan tidak ada satu pun siswa (0%) yang berada pada kategori tidak tuntas.



Gambar 1. Presentasi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Pretest dan posttest dengan jumlah peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa. Nilai pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa

pada materi kegiatan ekonomi masih tergolong rendah, dengan nilai minimum sebesar 30 dan maksimum sebesar 80. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 59,60, yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Nilai median sebesar 60 dan modus 60 juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori belum tuntas. Standar deviasi pretest sebesar 14,83, menunjukkan adanya variasi yang cukup tinggi antar nilai siswa.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Zep Quiz, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai minimum meningkat menjadi 80, dan nilai maksimum mencapai 100. Rata-rata nilai posttest siswa meningkat drastis menjadi 93,2, dengan median 94 dan modus 95, menandakan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai bahkan melampaui KKM. Selain itu, standar deviasi posttest yang menurun menjadi 6,14 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata, atau dengan kata lain kesenjangan nilai antar siswa berkurang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Zep Quiz tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkecil perbedaan kemampuan antar siswa di kelas.

Tabel 3. Tabel deskripsi hasil penyajian data

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Responden	25	25
Nilai Mnimum	30	80
Nilai Maksimum	80	100
Rata-Rata (Mean)	59,6	93,2
Median	60	94
Modus	60	95
Standar Deviasi	14,83	6,14

Dari keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti mulai dari siklus I dan siklus II yang sesuai dengan prosedur penelitian yang terdiri dari beberapa tahap diantaranya: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi menunjukkan bahwa Zep Quiz efektif diterapkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 060817 Medan Kota.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan

ekonomi melalui media pembelajaran interaktif Zep Quiz. Berdasarkan hasil pelaksanaan dua siklus, dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Zep Quiz mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afiatun et al. (2024), yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh Ummah (2024) dalam jurnal *Siber Nusantara of Education and Sport Review* juga menunjukkan bahwa gamifikasi melalui kuis digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penerapan Zep Quiz sebagai media pembelajaran juga mendukung terciptanya pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terdorong untuk berpikir kritis dan memahami materi secara utuh. Hal ini ditunjukkan dengan penurunan standar deviasi dari 14,83 menjadi 6,14, yang menandakan peningkatan keseragaman pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Zep Quiz efektif dijadikan alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan Zep Quiz sebagai media interaktif dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar. Rata-rata kenaikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Zep Quiz menunjukkan kenaikan dari 59,6 menjadi 93,2 serta peningkatan jumlah siswa yang tuntas menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 060817 Medan Kota pada materi kegiatan ekonomi.

Penerapan Zep Quiz dalam pembelajaran menjadikan proses belajar tidak membosankan. Pembelajaran lebih menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik SD yang menyukai permainan dan tantangan. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Zep Quiz efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Afiatun, N., Ramadhan, A., & Oktarafikayanti. (2024). Penerapan Quizizz sebagai Media

Evaluasi Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edu Research: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(4), 569–576.

Khasanah, U., & Yulianti, K. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran: Inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(5), 3485–3493.

Khofifah, E. N., Sudrajat, R., & Karim, R. W. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas X SMA Negeri 9 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru:Universitas PGRI Semarang,* 70-77.

Maghfiroh, A.Nisa.dkk. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 55-64.

Nasution, H., & Lubis, A. R. (2023). Pemanfaatan kuis digital dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8*(1), 12–20.

Novakhta, Vindy Sunny.dkk. (2023). Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E di SDN Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 09(02), 1070-1079.

Putri, E. D., & Pratiwi, D. (2020). Pengaruh penggunaan metode ceramah terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 4*(2), 715–721.

Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, & Khairunnisa. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398 -2409

Ummah, W. (2024). Peranan Pembelajaran Inovatif Melalui Media Pembelajaran Gamifikasi: Bermain Cerita dengan Aplikasi Quizizz di SDN Pantai Makmur 03. *SNESR:Siber Nusantara of Education and Sport Review,* 20-29.