
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI PESERTA DIDIK KELAS VII PAKET
B DI PKBM WINATA KARYA**

Rendy Rahmadani, Andi Muhammad Yahya

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

STKIP Paris Barantai Kotabaru

ramdhnrendy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Zep Quiz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta mengetahui kelayakan, kesenangan, dan partisipasi belajar peserta didik kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian berjumlah 20 peserta didik kelas VII Paket B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, validasi ahli, dan angket menggunakan skala Likert. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Zep Quiz dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dan respons peserta didik. Hasil uji coba memperoleh nilai rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat tinggi. Penggunaan Zep Quiz terbukti mampu meningkatkan kesenangan belajar, keaktifan, serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbasis gamifikasi ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan tidak membosankan. Dengan demikian, Zep Quiz dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan nonformal.

Kata kunci: Zep Quiz, gamifikasi, kesenangan belajar, partisipasi belajar, pendidikan nonformal

Abstract

This study aims to develop a Zep Quiz-based learning media for Indonesian language subjects and determine its feasibility, learning enjoyment, and student participation among seventh-grade Package B students at PKBM Winata Karya. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 20 seventh-grade Package B students. Data were collected through observation, expert validation, and questionnaires using a Likert scale. The data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques with percentage formulas. The results showed that the Zep Quiz-based learning media was categorized as highly feasible based on expert validation and student responses. The trial results obtained an average score of 87%, which was classified as very high. The use of Zep Quiz was proven to improve learning enjoyment, activeness, and student participation in Indonesian language learning. This gamification-based learning media also created a more interactive, engaging, and enjoyable learning atmosphere. Therefore, Zep Quiz can be used as an innovative learning media to improve the quality of learning in non-formal education.

Keywords: Zep Quiz, gamification, learning enjoyment, learning participation, non-formal education

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan, termasuk dalam cara penyampaian materi pembelajaran. Transformasi ini mendorong pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Menurut penelitian dalam jurnal pendidikan digital, integrasi teknologi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui akses yang lebih luas dan fleksibilitas belajar (Ningsih, 2025).

Pembelajaran pada era digital tidak lagi hanya berpusat pada pendidik, melainkan beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan konsep *student-centered learning* yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan. Studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan (Bui et al., 2020).

Dalam konteks pendidikan nonformal seperti PKBM, penggunaan teknologi menjadi semakin penting karena karakteristik peserta didik yang beragam. Peserta didik Paket B umumnya memiliki latar belakang usia, pengalaman belajar, dan motivasi yang berbeda, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif. Penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital dapat membantu menjembatani kesenjangan pembelajaran pada pendidikan nonformal.

Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Menurut penelitian dalam jurnal pendidikan, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar melalui elemen kompetisi dan penghargaan (Na et al., n.d.).

Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kesenangan dalam belajar merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang merasa senang dalam belajar cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik (Logayah et al., 2026).

Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang berkembang saat ini adalah Zep Quiz. Zep Quiz merupakan platform pembelajaran digital yang menggabungkan kuis interaktif dengan elemen permainan seperti avatar dan *leaderboard*. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Istiqomah et al., 2025).

Zep Quiz memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui interaksi langsung dalam menjawab soal. Fitur umpan balik instan yang dimiliki platform ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih responsif. Studi menunjukkan bahwa umpan balik langsung dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Zep Quiz juga berkontribusi terhadap peningkatan kesenangan belajar. Kesenangan belajar merupakan aspek afektif yang berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik (Wiseza et al., 2025).

Partisipasi belajar merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Partisipasi mencerminkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, baik secara kognitif maupun sosial. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan partisipasi melalui interaksi yang lebih intensif.

Dalam pembelajaran konvensional, partisipasi peserta didik seringkali rendah karena metode yang digunakan kurang menarik. Hal ini menyebabkan peserta didik

menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi secara aktif.

Penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui kuis interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Selain itu, pendekatan gamifikasi juga relevan dengan teori behavioristik yang menekankan pentingnya penguatan (reinforcement) dalam pembelajaran. Skor dan penghargaan dalam Zep Quiz berfungsi sebagai penguatan positif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dari perspektif konstruktivisme, pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar. Interaksi dalam Zep Quiz memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pendidikan formal. Penelitian pada konteks pendidikan nonformal, khususnya PKBM, masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara penggunaan Zep Quiz dengan kesenangan dan partisipasi belajar juga masih jarang dilakukan. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada motivasi atau hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji hubungan antara ketiga variabel tersebut secara simultan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan Zep Quiz dengan kesenangan dan partisipasi belajar peserta didik Paket B di PKBM Winata Karya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan nonformal.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Zep Quiz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya. Metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut dalam konteks pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019), metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan serta efektivitas produk tersebut agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis, sederhana, dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Robert Maribe Branch (2009), model ADDIE memberikan tahapan yang terstruktur dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap pertama adalah analysis (analisis), yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di PKBM Winata Karya. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah sehingga

diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.

Tahap kedua adalah design (perancangan), yang meliputi penyusunan rancangan media pembelajaran berbasis Zep Quiz, termasuk penyusunan materi Bahasa Indonesia, desain tampilan, penyusunan soal, serta integrasi fitur interaktif dalam media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5 untuk mengukur tingkat penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Menurut Rensis Likert (1932), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat responden secara sistematis.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tahap ketiga adalah development (pengembangan), yaitu proses pembuatan media pembelajaran berbasis Zep Quiz sesuai desain yang telah dirancang sebelumnya. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi dilakukan untuk menilai aspek isi materi, tampilan media, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall (2003), validasi ahli diperlukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap keempat adalah implementation (implementasi), yaitu tahap uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis Zep Quiz kepada peserta didik kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya yang berjumlah 20 orang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, terutama dalam meningkatkan kesenangan dan partisipasi belajar. Implementasi dilakukan secara langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga peserta didik dapat menggunakan media Zep Quiz secara aktif dan interaktif.

Tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi), yang bertujuan untuk menilai keseluruhan kualitas media pembelajaran serta melakukan revisi berdasarkan hasil validasi ahli dan respons peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Zep Quiz yang telah dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, validasi ahli, dan angket (kuesioner) yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai responden. Instrumen penelitian terdiri atas 10 butir pernyataan yang terbagi menjadi tiga indikator, yaitu penggunaan Zep Quiz, kesenangan belajar, dan partisipasi belajar. Butir 1–4 digunakan untuk mengukur penggunaan Zep Quiz yang meliputi kemudahan penggunaan, tampilan menarik, interaktivitas, dan kejelasan instruksi. Butir 5–7 digunakan untuk mengukur kesenangan belajar yang meliputi perasaan senang, antusias, dan tidak bosan selama pembelajaran. Sedangkan butir 8–10 digunakan untuk mengukur

partisipasi belajar yang meliputi keaktifan menjawab soal, keterlibatan dalam pembelajaran, dan interaksi selama proses belajar berlangsung.

Teknik analisis data dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli berupa saran dan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor hasil angket dari responden untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Zep Quiz. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagai berikut:

Teknik analisis data dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media berupa saran dan masukan terhadap media pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor hasil angket dari responden, baik pada tahap uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

Tse : Total Skor Empiris

Tsh : Total Skor Maksimal/harapan

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga dapat diketahui tingkat kualitas media pembelajaran berbasis Zep Quiz yang dikembangkan. Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Zep Quiz layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mampu meningkatkan kesenangan serta partisipasi belajar peserta didik kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya.

Tabel 2. Rentan Skor Kategori Hasil Analisis Kuesioner

Rentan Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Melalui tahapan analisis tersebut, diperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Zep Quiz yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya. Hasil ini selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran agar lebih

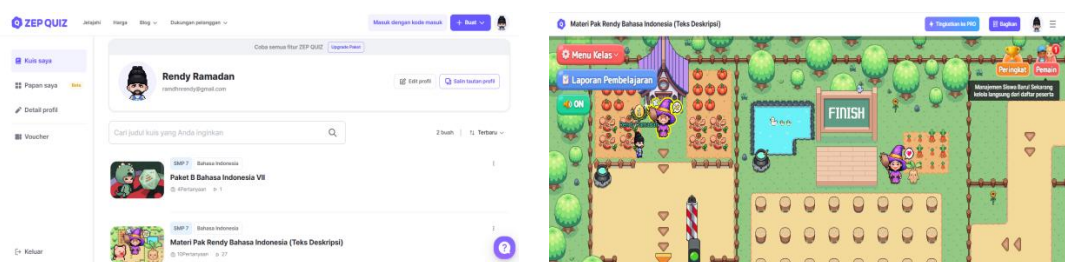
sesuai dengan kebutuhan peserta didik, meningkatkan kesenangan belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil

Hasil Pengembangan media pembelajaran berbasis Zep Quiz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada tahap *analysis* (analisis), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, kondisi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik Paket B di PKBM Winata Karya. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah karena media yang digunakan belum mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Di sisi lain, peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar sehingga memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan kesenangan dan partisipasi belajar peserta didik, salah satunya melalui penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif.

Tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan merancang struktur dan tampilan media pembelajaran berbasis Zep Quiz yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun materi Bahasa Indonesia, menentukan bentuk kuis interaktif, menyusun alur permainan, serta merancang komponen media seperti tampilan soal, sistem skor, leaderboard, avatar, dan umpan balik langsung kepada peserta didik. Selain itu, aspek visual juga diperhatikan, meliputi pemilihan warna, tata letak, gambar pendukung, serta desain antarmuka yang menarik agar peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada pendidikan nonformal di era digital.



Gambar 1. Tampilan Zep Quiz

Hasil Tahap *development* (pengembangan) merupakan proses realisasi dari desain media pembelajaran yang telah dibuat ke dalam bentuk produk nyata menggunakan platform Zep Quiz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Bahasa Indonesia

yang disajikan secara sistematis dan dikombinasikan dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis digital, avatar, leaderboard, sistem skor, serta umpan balik langsung kepada peserta didik. Pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik Paket B agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi belajar. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek tampilan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, kualitas visual, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahasa yang komunikatif dan tingkat keterbacaan materi juga menjadi perhatian dalam proses validasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Zep Quiz telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa perbaikan minor berdasarkan saran dari validator.

Tahap *implementation* (implementasi) dilakukan melalui uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis Zep Quiz kepada peserta didik kelas VII Paket B. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta mengidentifikasi kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil pengolahan data angket menggunakan skala Likert, diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 87% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Zep Quiz dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan mampu meningkatkan ketertarikan, kesenangan, serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik memberikan respons positif terhadap tampilan visual, fitur permainan, serta interaktivitas yang terdapat dalam media pembelajaran.

Tabel 3. Kelayakan Media Pembelajaran Zep Quiz

No	Penilai	Skor	Kriteria
1	R1	80%	Layak
2	R2	88%	Sangat Layak
3	R3	93%	Sangat layak
4	Rata-rata	87%	Sangat Layak

Tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk menilai keseluruhan kualitas media pembelajaran berbasis Zep Quiz yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari peserta didik. Evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Zep Quiz memiliki keunggulan dalam hal tampilan yang menarik, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta kemampuan dalam meningkatkan kesenangan dan partisipasi belajar peserta didik. Penggunaan fitur permainan seperti avatar, leaderboard, skor, dan umpan balik langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Meskipun terdapat perbedaan penilaian antarresponden, secara umum media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hasil evaluasi ini juga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih optimal dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Zep Quiz melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbasis gamifikasi ini mampu meningkatkan keterlibatan, kesenangan, dan partisipasi

belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Penelitian Juho Hamari dkk. (2014) menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan *engagement* peserta didik melalui elemen permainan dan interaksi digital. Selain itu, Karl Kapp (2012) menjelaskan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik melalui sistem tantangan dan penghargaan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Malone (1981) yang menyatakan bahwa unsur tantangan dan rasa ingin tahu dalam permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Zep Quiz tidak hanya layak digunakan, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital, khususnya pada pendidikan nonformal yang memerlukan pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Zep Quiz memiliki hubungan yang sangat kuat dengan kesenangan dan partisipasi belajar peserta didik kelas VII Paket B di PKBM Winata Karya, yang ditunjukkan oleh nilai persentase sebesar 87% dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa Zep Quiz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, sehingga berdampak pada meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, serta partisipasi dalam proses belajar. Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, behavioristik, dan Self-Determination Theory yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif, penguatan, serta motivasi intrinsik. Dengan demikian, Zep Quiz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan nonformal yang menuntut fleksibilitas dan adaptasi terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Daftar Pustaka

- Bui, P., Rodríguez, G., & Boglárka, A. (2020). Understanding students ' game experiences throughout the developmental process of the number navigation game. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2395–2421. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09755-8>
- Cai, S., Wang, X., & Chiang, F. (2014). Computers in Human Behavior Erratum to ““ A case study of Augmented Reality simulation system application in a chemistry course ”” [Comput . Hum . Behav . 37 (2014). *Computers in Human Behavior*, 39, 424. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.014>
- Futures, O. U. R. (n.d.). *OUR FUTURES A new social*.
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., & Timur, J. (2025). *Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo Universitas Islam Majapahit , Indonesia mengadopsi media pembelajaran berbasis digital . Media interaktif menjadi salah satu sarana*. (September).
- Logayah, D. S., Hardiyanti, R. A., Sopianti, S., & Irvan, N. (2026). *Social Studies Learning Innovation Using Deep Learning and Gamification ZEP Quiz*. 8(1), 1–13.
- Na, D., Sari, Y. P., & Hasanudin, C. (n.d.). *Desain Game-Based Learning DeSi dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Teks Deskripsi di Sekolah Menengah Atas kelas 12*. (November 2025), 1554–1565.
- Ningsih, N. W. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep*

Quiz untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. 9, 33529–33537.

Rubin, A. H. J., & Rubin, I. S. (2012). *Sage Research Methods Data*.

Wiseza, C., Novita, M., Khairunnisa, P., & Anggelia, N. (2025). *Peningkatan Kompetensi Guru melalui Workshop Pembelajaran Mendalam Berbasis Zeep Quiz di Sekolah Dasar Negeri. 5(2), 256–268.*