

Pengaruh Media Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar

Sandrina Gema Maria Simamora¹ Raizon Saragih² Anita Lasmaria Rajagukguk³ Imelva Anggreni Sinaga⁴ Novra Melisa P Hutabarat⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar,
Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: simamorasandrina@gmail.com¹ rayzonrayzon4@gmail.com²

anitarajaguguk5@gmail.com³ imelvaanggerenisinaga@gmail.com⁴ melisanovra@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Zep Quiz terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang terlihat dari proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain one grup pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar sebanyak 35 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang diberikan di awal (pretest) dan tes yang diberikan diakhir pembelajaran (posttest). Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes siswa menunjukkan peningkatan yakni nilai pretest 67,57 dan nilai posttest menunjukkan 84,14. Hasil penelitian ini melalui uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test pada taraf signifikansi $< \alpha$ ($0,00 < 0,005$) yang artinya bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Zep Quiz berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar.

Kata Kunci: Zep Quiz, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of Zep Quiz media on the learning outcomes of fifth-grade students of Budi Mulia 2 Private Elementary School, Pematangsiantar. The background of this study is based on the low student learning outcomes seen from the learning process. This study uses a quantitative experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population in this study were all fifth-grade students of Budi Mulia 2 Private Elementary School, Pematangsiantar. The sample in this study was 35 fifth-grade students of Budi Mulia 2 Private Elementary School, Pematangsiantar, consisting of 18 male students and 17 female students. Data collection techniques used tests given at the beginning (pretest) and tests given at the end of learning (posttest). Based on the results of data analysis, it shows that the average student test results showed an increase, namely a pretest score of 67.57 and a posttest score of 84.14. The results of this study through hypothesis testing using a paired sample t-test at a significance level $< \alpha$ ($0.00 < 0.005$) which means that H_a is accepted and H_0 is rejected. Based on these results, it can be concluded that the Zep Quiz media is effective in improving the learning outcomes of fifth-grade students at Budi Mulia 2 Private Elementary School, Pematangsiantar.

Keywords: Zep Quiz, Learning Media, Learning Outcomes



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting bagi manusia untuk belajar. Menurut Nurbaya, dkk (2024), Pendidikan bukan hanya transfer informasi dan keterampilan, tetapi juga mencakup transformasi nilai dan pembentukan kepribadian individu. Pendidikan adalah proses penempatan yang dialami oleh peserta didik dalam usaha memenuhi keinginan, kebutuhan, dan kemampuan sebagai bekal untuk menjalani kehidupan sesuai dengan tingkat

kedewasaannya. Pendidikan akan terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Pada era digital saat ini, menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa merasa pembelajaran terasa membosankan ketika hanya Guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Akan tetapi, bukan berarti siswa tidak memiliki kemampuan yang baik dalam belajar. Oleh sebab itu, peran Guru dibutuhkan yakni menjadi fasilitator yang adaptif dan melek terhadap teknologi. Dengan penguasaan alat dan aplikasi teknologi, guru dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan dinamis yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Silvester, 2024:33). Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pada proses pembelajaran yakni penyampaian materi ajar. Guru akan lebih mudah dalam mentransfer ilmu pengetahuan dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Perbedaan gaya mengajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tumbuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu, dan lain-lain dapat dibantu dan diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan (Sapriyah, 2019).

Bahasa Indonesia, sebagai mata pelajaran wajib, yang memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan literasi dan komunikasi siswa. Pada proses pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar saat ini sering dianggap monoton jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau media konvensional seperti buku teks. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2011) dalam Nurrita (2018) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat didapat oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu kelas. Berdasarkan teori Benjamin S. Bloom, hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah perkembangan: 1. Kognitif yaitu mencakup aktivitas mental dan kecerdasan, bergerak secara sistematis dari sekadar ingatan hingga kemampuan mengevaluasi; 2. Afektif berkaitan dengan aspek emosional dan etika, di mana penanaman nilai dilakukan secara berjenjang untuk membentuk karakter. 3. Psikomotorik melibatkan keterampilan motorik yang tersusun secara hierarkis, yang menuntut penguasaan kemampuan dasar sebelum mencapai tahapan yang lebih rumit. Integrasi teknologi dalam bentuk Game-Based Learning (GBL) menjadi inovasi yang relevan dalam pembelajaran. Salah satu media yang mulai dikembangkan adalah Zep Quiz. Zep Quiz adalah platform kuis interaktif yang seru dan kompetitif, digunakan sebagai alat evaluasi dalam kelas secara online (Putri, dkk. 2025). Melalui media ini, proses evaluasi dan penyampaian materi Bahasa Indonesia diubah menjadi bentuk permainan yang menantang, sehingga diharapkan mampu memicu rasa ingin tahu siswa. Media Zep Quiz dapat meningkatkan fokus, kecepatan dan ketepatan berpikir dengan sistem poin yang memiliki peringkat langsung. Desain animasi dan tampilan menarik dari kuis ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkan fitur-fitur ini menjadi kunci keberhasilan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif (Ramadhani dkk, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *one grup pretest-posttest*. Berdasarkan desain yang digunakan siswa akan diberikan pretest sebelum dilakukan perlakuan (treatment) untuk mengukur pemahaman awal siswa. Kemudian, siswa akan diberikan perlakuan (Treatment) yakni berupa media pembelajaran Zep Quiz selama proses pembelajaran. Langkah terakhir adalah memberikan posttest setelah pembelajaran untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media Zep Quiz melalui perbandingan nilai pretest dan posttest.

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
V	O ₁	X	O ₂

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah faktor yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media Zep Quiz. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang diukur, amati, dan nilainya bergantung pada perubahan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar berjumlah 69 orang. Adapun kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes yang diberikan di awal (*pretest*) dan tes yang diberikan diakhir pembelajaran (*posttest*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pretest Siswa

Pretest digunakan untuk memberikan gambaran awal mengenai hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada kelas V. Dengan adanya pretest ini mengetahui sejauh mana kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa terhadap materi pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran Zep Quiz.

Tabel. 2 Skor Hasil Pretest Siswa

No	Statistik	Nilai Pretest
1	Sampel	35
2	Skor Ideal	100
3	Nilai Tertinggi	90
4	Nilai Terendah	50
5	Rentang nilai	40
6	Nilai Rata-rata	67,57
7	Standar deviasi	11,46

Berdasarkan tabel 2 kita dapat mengetahui bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Zep Quiz adalah 67,57 dengan skor ideal yakni 100. Jika Skor tes tersebut dikelompokkan menjadi 5 kategori maka akan diperoleh distribusi frekuensi yakni:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	90-100	2	5,71%
Baik	80-89	6	17,14%
Cukup	70-79	15	42,86%
Kurang	55-69	9	25,71%
Sangat Kurang	<54	3	8,57%
Total		35	100%

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa sebanyak 2 (5,71 %) siswa dalam kategori sangat baik dan 6 (17,14%) siswa dengan kategori Baik, 15 (42,86%) siswa kategori Cukup, 9 (25,72%) siswa kategori Kurang dan 3 (8,57%) Siswa dengan kategori sangat kurang. KKTP dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yakni 70. Adapun sebanyak 11 atau 34,29% siswa kelas V SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar tidak mencapai kriteria Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Deskripsi Hasil Posttest

Posttest diberikan setelah selesai dilakukan treatment yakni penggunaan media pembelajaran Zep Quiz di kelas V. Tujuan pemberian posttest ini adalah untuk mengukur kemajuan dari siswa. Berikut hasil dari skor posttest siswa kelas V yang disajikan dalam tabel.

Tabel 4. Skor Hasil Posttest Siswa

No	Statistik	Nilai Posttest
1	Sampel	35
2	Skor Ideal	100
3	Nilai Tertinggi	100
4	Nilai Terendah	65
5	Rentang nilai	30
6	Nilai Rata-rata	84,14
7	Standar deviasi	8,93

Berdasarkan tabel 4 kira dapat melihat bahwa rata-rata yang diperoleh pada hasil posttest siswa keals V adalah 84,14, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah adalah 65, serta standar deviasinya adalah 8,39.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	90-100	10	28,6%
Baik	80-89	16	45,7%
Cukup	70-79	6	17,14%
Kurang	55-69	3	8,57%
Sangat Kurang	<54	0	0%
Total		35	100%

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa sebanyak 10 siswa (28,6 %) dalam kategori sangat baik dan 16 (45,7%) siswa dengan kategori baik, 6 (17,14%) siswa kategori cukup, 2 siswa (5,7%) kategori dengan kurang.

Tabel 6. Perbandingan Statistik Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Nilai rata-rata	67,57	84,14
Standar Deviasi	11,46	8,93
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	50	65

Dari tabel diatas kita dapat melihat hasil perbandingan nilai rata-rata, nilai tertinggi maupun nilai terendah dari pretest ke posttest ada peningkatan nilai setelah penggunaan Zep Quiz di kelas V.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji normalitas *Liliefors*. Berikut hasil pengujian dengan menggunakan uji *liliefors*.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	L_{Hitung}	L_{Tabel}
Pretest	0,967	1,497
Posttest	0,995	

Berdasarkan tabel 7, uji normalitas ini dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ ($n: 35$) dengan hasil perolehan L_{Tabel} sebesar 1,497. Hasil pretest memiliki nilai L_{Hitung} sebesar 0,967 dan nilai L_{Hitung} Posttest sebesar 0,995. Dengan demikian $L_{Hitung} < L_{Tabel} = 0,967 < 1,497$ untuk pretest dan $L_{Hitung} < L_{Tabel} = 0,995 < 1,497$ untuk posttest, maka dapat disimpulkan bahwa L_{Hitung} lebih kecil dari L_{Tabel} yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode statistik untuk menguji dugaan (hipotesis) yang bertujuan memutuskan apakah ada tidaknya pengaruh media Zep Quiz terhadap minat belajar siswa kelas V SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar. Uji hipotesis ini menggunakan uji Paired sample T-test. Uji Paired sample T-test merupakan statistik parametris yang dipakai dalam pengujian hipotesis perbandingan mean dari dua sampel data dalam bentuk interval.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	69,857	81,571
Variance	115,420	101,134
Observations	35	35
Pearson Correlation	0,894	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	34	
t Stat	-14,313	
P(T<=t) one-tail	0,000	
t Critical one-tail	1,691	
P(T<=t) two-tail	0,000	
t Critical two-tail	2,032	

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan menunjukkan angka 0,00 yang artinya $0,00 < 0,005$, maka H_a diterima H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Zep Quiz terhadap minat belajar siswa kelas V SD Swasta Budi Mulia 2 Pematangsiantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Zep Quiz terhadap minat belajar siswa kelas V SD Swasta Budi Mulia Pematangsiantar. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang diberikan mendapatkan peningkatan nilai dari hasil pretest. Hasil data statistik yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan menggunakan uji liliefors dengan hasil $L_{Hitung} < L_{Tabel} = 0,967 < 1,497$ untuk pretest dan $L_{Hitung} < L_{Tabel} = 0,995 < 1,497$ untuk posttest. Kemudian, hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test pada taraf signifikansi $< \alpha$ ($0,00 < 0,005$) yang artinya bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak

DAFTAR PUSTAKA

- Muslimin. 2025. *Analissi Pemamfaatan Zep Quiz Berbasis Gamifikasi sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar.
- Nurbaya, dkk. 2024. *Pengantar Pendidikan*. Padang : CV. Pustaka Inspirasi Minang.



- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah. 3 (1). 171-210.
- Putri, L., Maulana., dan Sunaengsih, C. 2025. *Pengaruh Penggunaan Zep Quiz Dalam Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut Di Sekolah Dasar*. Jurnal Edukasi. 13 (2).
- Ramadhani, dkk. 2025. *Efektivitas Penggunaan Zep Quiz dalam meningkatkan Literasi Numerasi Siswa SD*. Jurnal Kolaboratif Sains. 8 (12). 8083-3095.
- Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurnal Untirta. 2 (1). 470-477.
- Silvester, dkk. 2024. *Melangkah ke Era Digital : Kompetensi Guru Sekolah Dasar Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Sumedang: CV. Mega Press Nusantara.