



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 4, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2025
 Reviewed : 01/12/2025
 Accepted : 06/12/2025
 Published : 20/12/2025

Afiena Siti Salamah¹
 Annisa Gianova²
 Desiana Putri Nabila³
 Ratih Septia Putri
 Utami⁴
 Tri Hajsari Sabili⁵
 Hafiziani Eka Putri⁶

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI DIGITAL ZEP QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BILANGAN CACAH SISWA KELAS V SDN 6 NAGRI KALER PURWAKARTA

Abstrak

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya bilangan cacah, menunjukkan adanya kesenjangan antara apa yang diajarkan dengan apa yang benar-benar dipahami siswa di kelas. Proses evaluasi yang seharusnya membantu meningkatkan penguasaan siswa sering kali kurang efektif karena masih menggunakan metode evaluasi lama, yaitu penilaian berbasis kertas (paper-based test) yang bersifat satu arah, monoton, kurang interaktif, dan membutuhkan waktu lama untuk memberikan umpan balik. Metode konvensional semacam ini tidak hanya membuat siswa cepat bosan, tetapi juga kurang mampu memunculkan motivasi belajar karena siswa hanya mengerjakan soal tanpa stimulasi visual maupun pengalaman interaktif. Situasi tersebut mendorong dilakukannya penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan Zep Quiz sebagai alat evaluasi digital dapat memengaruhi hasil belajar matematika materi bilangan cacah siswa kelas V di SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan melibatkan 25 siswa yang mengisi kuesioner berisi tujuh pernyataan tertutup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Zep Quiz mendapatkan respons yang sangat positif. Sebanyak 92% siswa menyatakan bahwa media tersebut mudah digunakan, dan seluruh siswa (60% setuju, 40% sangat setuju) merasa lebih termotivasi ketika belajar menggunakan Zep Quiz. Selain itu, 100% menyatakan bahwa media ini membantu mereka memahami materi, 88% merasa latihan soal pada Zep Quiz meningkatkan ketelitian, dan 80% mengalami peningkatan hasil belajar. Bahkan, 88% siswa berharap Zep Quiz digunakan kembali pada pembelajaran berikutnya. Berdasarkan temuan tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa melalui respons positif yang diberikan oleh peserta didik. Dengan demikian, Zep Quiz dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi digital yang menarik, interaktif, dan lebih efektif dibandingkan metode evaluasi konvensional. Penelitian ini juga merekomendasikan agar guru menggunakan media ini secara konsisten, sekolah menyediakan fasilitas pendukung, dan penelitian selanjutnya memperluas bahan kajian serta jenjang yang diteliti.

Kata kunci: Zep Quiz, Evaluasi Digital, Bilangan Cacah, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Abstract

Students' low understanding of mathematics material, especially numerical numbers, shows that there is a gap between what is taught and what students actually understand in class. The evaluation process that is supposed to help improve student mastery is often less effective because it still uses the old evaluation method, namely paper-based assessment which is one-way, monotonous, less interactive, and takes a long time to provide feedback. This kind of conventional method not only makes students bored quickly, but also less able to generate motivation to learn because students only work on problems without visual stimulation or

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI Purwakarta
 email: afienasitisalamah@upi.edu, an.gianova@upi.edu, desianaputrinabila@upi.edu, ratihutami@upi.edu, trihajsari@upi.edu, hafizianiekaputri@upi.edu

interactive experience. This situation prompted a study to be conducted to determine how the use of Zep Quiz as a digital evaluation tool can influence the mathematics learning outcomes of fifth grade students in natural numbers at SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta. This study used a quantitative descriptive method by involving 25 students who filled out a questionnaire containing seven closed statements. The results of the study showed that Zep Quiz received a very positive response. As many as 92% of students stated that the medium was easy to use, and all students (60% agreed, 40% strongly agreed) felt more motivated when learning using Zep Quiz. In addition, 100% stated that this media helped them understand the material, 88% felt that the practice questions in the Zep Quiz increased accuracy, and 80% experienced an increase in learning outcomes. In fact, 88% of students expect Zep Quiz to be reused in the next lesson. Based on these findings, the results of this study show that the use of Zep Quiz can affect the increase of learning motivation, concept understanding, and student learning outcomes through positive responses given by students. Thus, Zep Quiz can be used as a digital evaluation medium that is interesting, interactive, and more effective than conventional evaluation methods. This study also recommends that teachers use this media consistently, schools provide supporting facilities, and further research expands the study materials and levels studied.

Keywords: Zep Quiz, Digital Evaluation, Whole Numbers, Learning Motivation, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Matematika adalah pelajaran yang sangat penting karena membantu siswa dalam mengasah kemampuan berpikir yang logis, kritis, dan terstruktur. Di tingkat sekolah dasar, terutama pada kelas lima, pemahaman tentang bilangan cacah menjadi landasan untuk mempelajari konsep matematika yang lebih sulit di tingkat selanjutnya. Akan tetapi, hasil belajar siswa Indonesia dalam matematika masih cukup mengecewakan. Menurut hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, rata-rata skor matematika siswa Indonesia mencapai 366, yang menempatkan Indonesia di posisi sekitar 70 dari 81 negara yang berpartisipasi. Ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika. Salah satu alasan di balik rendahnya hasil belajar siswa adalah minimnya variasi dalam metode penilaian. Penilaian kebanyakan masih dilakukan dengan cara tes tertulis yang konvensional, yang sering kali membuat siswa merasa tertekan dan kehilangan motivasi. Di samping itu, proses penilaian yang memakan waktu membuat guru sulit untuk memberikan umpan balik yang cepat dan tepat. Hasil tersebut selaras dengan studi yang dilakukan oleh Simatupang (2025), yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam proses penilaian di sekolah dasar dapat membuat evaluasi menjadi lebih efektif karena memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung dan mempercepat analisis hasil belajar siswa.

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi di zaman digital ini telah menciptakan banyak kesempatan untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran serta proses evaluasi. Penggunaan alat evaluasi berbasis digital memiliki berbagai keuntungan, seperti soal yang lebih interaktif, umpan balik yang segera diberikan, tampilan yang lebih menarik, dan elemen gamifikasi yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satu platform evaluasi digital yang semakin populer adalah Zep Quiz, sebuah aplikasi yang berbasis permainan dan menggabungkan elemen permainan dengan aktivitas belajar. Beberapa studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi digital dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian Maharani dkk. (2023), penerapan aplikasi Quizizz di kalangan siswa kelas IV di sekolah dasar secara jelas berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Hal ini terbukti dengan kenaikan nilai rata-rata dari 50,0 pada pretest menjadi 82,80 pada posttest. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,64 (64%), dan analisis hipotesis menghasilkan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Temuan serupa juga dilaporkan oleh Sinaga dkk. (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot pada siswa SDN Nanga Bulik 6 meningkatkan motivasi belajar sebesar 14,62% pada kelas eksperimen. Selain itu, penelitian oleh Muna dkk. (2025) mengenai penerapan metode Game Based Learning (GBL) pada siswa kelas V SDI Bahrul Ulum menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan. Berdasarkan uji Wilcoxon, terdapat perbedaan bermakna antara nilai pretest dan posttest ($p =$

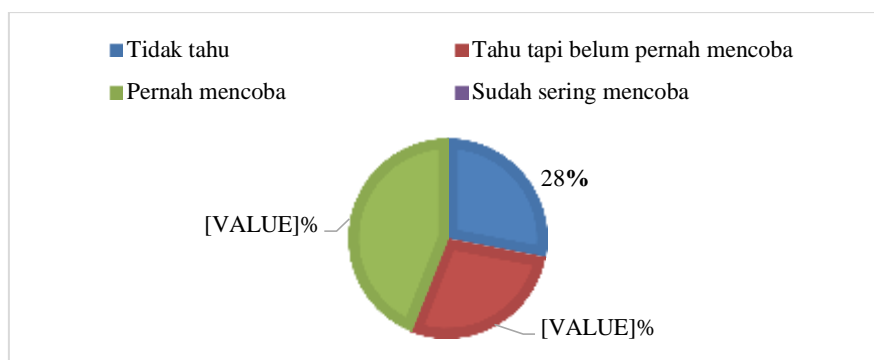
0,000). Penelitian lain oleh Febriyanti & Rahmawati (2025) mengenai media game interaktif pada materi operasi hitung bilangan cacah SD juga membuktikan bahwa pendekatan gamification efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa. Namun, kajian yang secara khusus meneliti penggunaan Zep Quiz sebagai media evaluasi digital di Indonesia, terutama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, masih sangat terbatas. Zep Quiz memiliki keunikan karena menggabungkan konsep metaverse dan avatar yang dapat dikustomisasi, sehingga mampu menghadirkan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan Zep Quiz sebagai alat evaluasi digital dapat memengaruhi hasil belajar matematika materi bilangan cacah siswa kelas V di SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan penggunaan Zep Quiz, sebuah media evaluasi digital dalam proses belajar matematika terutama pada topik bilangan cacah untuk siswa kelas V di SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas V yang berperan sebagai responden. Data diperoleh melalui kuesioner berbentuk lembar kertas yang memuat 7 pertanyaan tertutup. Instrumen tersebut disusun berdasarkan telaah literatur terkait pemanfaatan media evaluasi digital dalam pembelajaran matematika. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menampilkan hasil pada setiap butir pertanyaan dalam bentuk diagram lingkaran untuk mempermudah visualisasi tingkat respons siswa. Selanjutnya, data tersebut dianalisis untuk memahami sejauh mana penggunaan media evaluasi digital Zep Quiz dapat memengaruhi hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan cacah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada 25 siswa tentang pemahaman dan pengalaman mereka dengan Zep Quiz, terlihat bahwa mayoritas, yakni 44% dari siswa "Pernah mencoba" Zep Quiz. Di sisi lain, ketika ditanya tentang pengalaman mereka, hasilnya terbagi rata yaitu ada 28% siswa yang memilih "Tahu tapi belum pernah mencoba", sedangkan 28% lainnya memilih "Tidak tahu". Tidak ada siswa yang memilih "Sudah sering mencoba" Zep Quiz. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa meskipun hampir setengah dari siswa telah mencoba Zep Quiz, masih terdapat 56% siswa yang belum pernah menggunakannya. Ini menunjukkan bahwa masih ada peluang untuk mengenalkan dan mensosialisasikan Zep Quiz sebagai alat evaluasi digital dalam belajar.

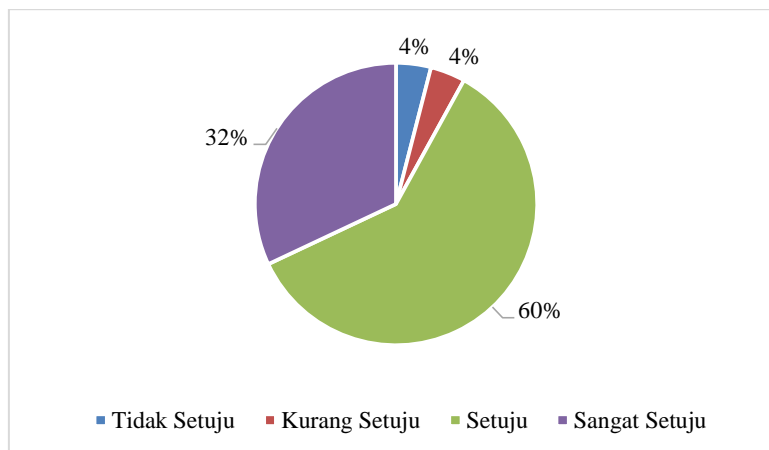


Gambar 1. Tingkat Pengetahuan dan Pengalaman Siswa tentang Penggunaan Zep Quiz

Minat belajar merujuk pada keadaan mental yang mencerminkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan aktif dari siswa dalam pendidikan. Menurut penelitian Asria dkk. (2021 dalam Kulsum dkk., 2025), menyebutkan beberapa indikator untuk menilai minat belajar, seperti reaksi, perhatian, konsentrasi, keinginan, serta kesadaran dan keterlibatan individu. Oleh sebab itu, sangat penting untuk mengimplementasikan metode pengajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi digital yang sesuai dengan karakter generasi masa kini. Salah satu contoh teknologi yang dapat meningkatkan minat belajar adalah Zep Quiz.

Ini merupakan platform kuis digital yang menerapkan konsep gamifikasi, sehingga menjadikan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Melalui media ini, guru dapat memberikan pertanyaan dalam bentuk kuis lengkap dengan waktu, skor, dan papan peringkat yang diperbarui secara langsung. Dengan metode ini, siswa dapat belajar secara menyenangkan dalam suasana kompetisi yang sehat. Diharapkan penggunaan media ini dapat menghadirkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pelajaran matematika. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa media kuis digital dapat menjadi metode baru yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan.

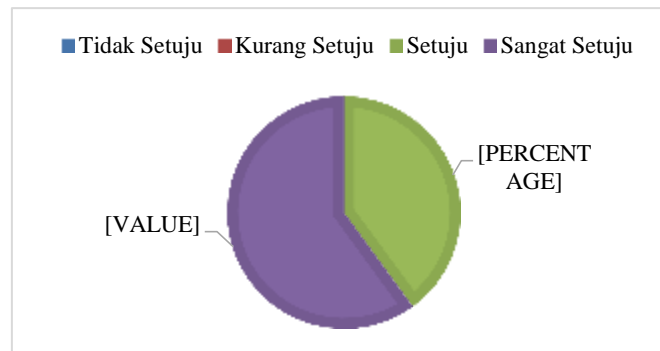
Mengenai kemudahan dalam menggunakan Zep Quiz untuk mempelajari bilangan cacah, evaluasi yang dilakukan dengan 25 responden menunjukkan hasil yang sangat baik. Sebanyak 92% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa alat ini mudah digunakan. Dari jumlah tersebut, 60% memilih "Setuju", dan 32% memilih "Sangat Setuju." Hanya sejumlah kecil responden yang memberikan penilaian negatif atau ragu, dengan 4% memilih "Tidak setuju" dan 4% memilih "Kurang setuju." Tingginya persentase persetujuan ini menunjukkan bahwa Zep Quiz dipandang sebagai alat yang efektif dan praktis untuk membantu pembelajaran mengenai bilangan cacah.



Gambar 2. Kemudahan Penggunaan Zep Quiz dalam Pembelajaran Bilangan Cacah

Penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat mempertahankan perhatian mereka dengan baik selama proses belajar. Fitur interaktif yang ada dalam Zep Quiz membuat siswa lebih mudah untuk berkonsentrasi dan tidak cepat terganggu saat mengerjakan kuis. Menurut penelitian oleh Azhari dkk. (2024 dalam Kulsum dkk., 2025), media kuis interaktif dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif siswa karena desainnya yang menyenangkan dan berbasis permainan. Hal ini menandakan bahwa Zep Quiz menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dalam pelajaran matematika. Keterlibatan siswa tampak jelas dari antusiasme mereka saat mengikuti kuis, baik secara mandiri maupun saat bersaing dengan teman kelas. Selain itu, Zep Quiz juga mendukung pembelajaran aktif yang menempatkan siswa di pusat perhatian, memungkinkan mereka beralih dari peran yang pasif menjadi pribadi yang aktif dalam belajar. Suasana kompetitif yang timbul dari penggunaan kuis digital ini memberi siswa kesempatan untuk mengulang materi matematika yang sudah mereka pelajari dan mendapatkan umpan balik langsung untuk jawaban yang mereka berikan.

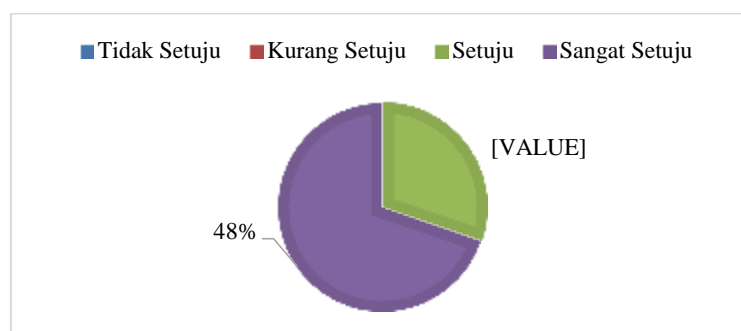
Berdasarkan hasil respons siswa terhadap pertanyaan mengenai tingkat motivasi belajar bilangan cacah, diperoleh bahwa 60% siswa memilih kategori "Setuju" dan 40% siswa memilih "Sangat Setuju" bahwa penggunaan Zep Quiz membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar bilangan cacah. Tidak ada siswa yang memilih "Tidak Setuju" maupun "Kurang Setuju", sehingga seluruh respons menunjukkan penilaian positif. Hal ini menggambarkan bahwa Zep Quiz dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 3. Tingkat Motivasi Belajar Bilangan Cacah melalui Penggunaan Zep Quiz

Menurut Anisah dkk. (2025) menyatakan bahwa menggunakan alat digital untuk menilai pembelajaran telah terbukti secara efektif meningkatkan partisipasi siswa, motivasi, dan pengalaman belajar karena mereka menyediakan metode penilaian yang merupakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal. Lebih lanjut, alat digital dapat menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan memungkinkan mereka untuk dengan cepat menilai pemahaman mereka tentang materi. Hasilnya, tingginya minat siswa dalam menggunakan Zep Quiz dalam survei ini sesuai dengan temuan penelitian, yang menekankan bahwa penilaian berbasis digital dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, juga mendukung peningkatan motivasi belajar bagi siswa sekolah dasar.

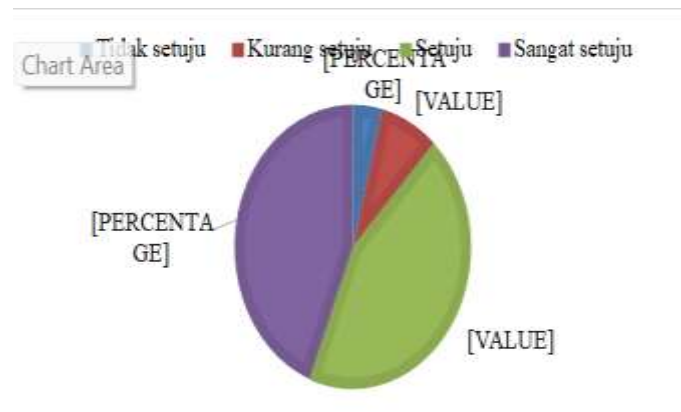
Berdasarkan hasil respons siswa terhadap pertanyaan mengenai tingkat pemahaman siswa tentang materi bilangan cacah setelah mengerjakan Zep Quiz, sebanyak 52% memilih "Setuju" dan 48% memilih "Sangat Setuju" bahwa Zep Quiz membantu mereka lebih memahami materi bilangan cacah. Tidak ada siswa yang memberikan respons negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah diingat dan dipahami. Penyajian soal yang dikemas dalam bentuk gim membuat siswa lebih fokus, lebih antusias, dan merasa proses pembelajarannya tidak membosankan. Situasi belajar yang lebih santai namun tetap menantang ini turut mendorong siswa untuk mencoba, mengulang, dan memperbaiki jawaban secara mandiri, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep bilangan cacah semakin kuat.



Gambar 4. Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Materi Bilangan Cacah setelah Mengerjakan Zep Quiz

Menurut Rusdi dkk. (2025), media pembelajaran berbasis digital memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar meningkat, karena materi disajikan dengan lebih bervariasi melalui penggunaan teks, gambar, animasi, serta elemen interaktif yang dapat menarik perhatian. Selain itu, media digital juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penemuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Zep Quiz mendukung pemahaman konsep dengan lebih efektif, terutama berkat adanya fitur visual yang menarik dan umpan balik instan yang diberikan. Dengan adanya umpan balik secara langsung, siswa dapat segera menyadari kesalahannya, memperbaiki pemahaman, dan meningkatkan kemampuan berpikir mandiri dalam mempelajari materi bilangan cacah.

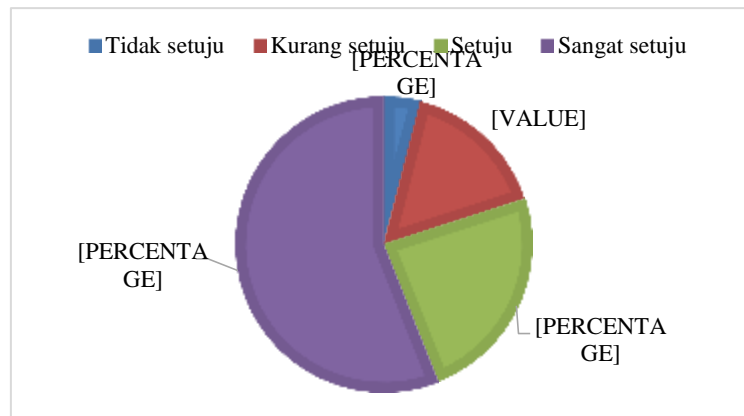
Berdasarkan pendapat siswa tentang latihan soal yang dilakukan di Zep Quiz, banyak dari mereka merasa bahwa ini membantu mereka dalam menjawab soal bilangan cacah dengan lebih benar. Dari 25 orang responden, 44% setuju dan 44% lainnya sangat setuju. Dengan begitu, 88% siswa percaya bahwa Zep Quiz benar-benar membantu mereka untuk menyelesaikan soal bilangan cacah dengan lebih tepat. Hanya sedikit siswa yang memberikan tanggapan negatif, di mana 8% tidak setuju dan 4% lainnya menolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dalam latihan soal dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menjawab soal bilangan cacah, terutama karena cara interaktifnya dan memberikan latihan berulang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang konsep ini.



Gambar 5. Persepsi Siswa tentang Bantuan Latihan Soal Zep Quiz dalam Menjawab Soal Bilangan Cacah

Menurut penelitian Wulandari dkk. (2025), siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik melalui kuis yang disajikan secara digital. Hal ini terjadi karena mereka mendapatkan umpan balik secara langsung yang memudahkan mereka dalam memperbaiki kesalahan. Selain itu, pertanyaan di dalam aplikasi juga berkontribusi terhadap peningkatan akurasi serta ketelitian siswa melalui latihan yang rutin. Metode pembelajaran yang bersifat interaktif juga membantu menjaga minat dan perhatian siswa saat menyelesaikan soal matematika. Oleh karena itu, survei yang menunjukkan bahwa banyak siswa merasakan keuntungan dari Zep Quiz dapat dimengerti karena efektivitas platform digital dalam menyediakan latihan yang terfokus dan memperdalam pemahaman materi.

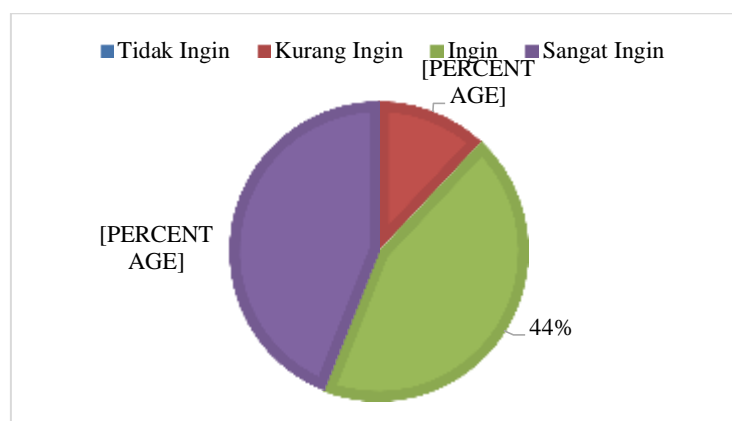
Hasil evaluasi terkait pernyataan setelah penggunaan Zep Quiz menunjukkan peningkatan yang baik dalam nilai matematika kalian di topik bilangan cacah, dengan banyak respons positif. Di antara semua peserta, 56% sangat setuju dan 24% setuju, sehingga totalnya adalah 80% yang merasa bahwa Zep Quiz memberikan dampak positif langsung pada peningkatan nilai matematika mereka. Namun, ada juga 16% siswa yang kurang setuju dan 4% yang tidak setuju, yang menunjukkan bahwa beberapa siswa belum merasakan peningkatan yang signifikan. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa Zep Quiz tidak hanya membantu siswa dalam menjawab soal, tetapi juga memberi dampak positif pada hasil belajar, terutama dalam materi bilangan cacah. Ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital seperti Zep Quiz dapat menjadi metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.



Gambar 6. Persepsi Siswa terhadap Peningkatan Nilai Bilangan Cacah setelah Menggunakan Zep Quiz

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Safitri dkk. (2022), media pembelajaran yang berbasis permainan seperti Zep Quiz dapat membuat proses belajar lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini berperan dalam perkembangan prestasi akademik mereka. Banyak siswa melaporkan bahwa setelah menggunakan platform pembelajaran digital yang interaktif, mereka mengalami peningkatan dalam nilai matematika, karena platform ini memberikan umpan balik langsung yang membantu mereka memahami kesalahan yang dibuat. Di sisi lain, siswa yang tidak melihat peningkatan signifikan sering terpengaruh oleh faktor luar, seperti keterbatasan akses terhadap teknologi yang tepat atau kurangnya bimbingan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital. Dengan demikian, hasil survei yang menunjukkan bahwa 80% siswa merasa ada peningkatan nilai menunjukkan bahwa Zep Quiz adalah alat belajar yang efektif, namun masih ada kebutuhan untuk dukungan tambahan bagi siswa yang belum merasakan manfaat.

Terkait dengan ketertarikan siswa terhadap penggunaan Zep Quiz dalam pelajaran matematika, terlihat ada minat yang signifikan. Dari 25 siswa yang menjawab, sebanyak 44% menyatakan ingin menggunakan Zep Quiz lagi, sementara 44% lainnya sangat menginginkannya. Jika diakumulasi, ada 88% siswa yang merasa bahwa Zep Quiz membantu dan membuat mereka belajar matematika dengan lebih menyenangkan. Hanya 12% siswa yang kurang berminat, dan tidak ada satu pun yang menolak. Temuan ini menunjukkan bahwa Zep Quiz mendapat respons positif karena dianggap dapat mendukung proses belajar mereka.



Gambar 7. Minat Siswa terhadap Penggunaan Zep Quiz pada Pembelajaran Matematika di Masa Mendatang

Hasil dari survei ini sejalan dengan penelitian Afidah & Subekti (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan digital dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Siswa biasanya lebih tertarik serta lebih mudah memahami materi ketika terlibat dalam kegiatan yang interaktif. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Hidayatullah & Haifaturrahmah (2025),

yang menunjukkan bahwa aplikasi kuis berbasis game seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui interaktivitas, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan. Kedua penelitian tersebut mendukung alasan mengapa sebagian besar siswa dalam survei ini berharap Zep Quiz bisa digunakan lagi di pembelajaran mendatang.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi digital Zep Quiz terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 6 Nagri Kaler Purwakarta pada materi bilangan cacah. Sebagian besar siswa (92%) menyatakan bahwa Zep Quiz mudah dioperasikan, dan seluruh siswa (60% setuju dan 40% sangat setuju) merasa lebih antusias saat belajar menggunakan media tersebut. Selain itu, 88% siswa menilai bahwa latihan soal dalam Zep Quiz membantu mereka menjawab pertanyaan dengan lebih tepat. Peningkatan pemahaman materi juga terlihat dari respons 100% siswa (52% setuju dan 48% sangat setuju) yang menyatakan bahwa Zep Quiz mempermudah pemahaman konsep bilangan cacah. Pengaruh terhadap hasil belajar tercermin dari 80% siswa yang merasakan adanya peningkatan nilai matematika setelah menggunakan Zep Quiz. Bahkan, 88% siswa berharap Zep Quiz kembali digunakan pada pembelajaran berikutnya. Secara keseluruhan, Zep Quiz efektif sebagai media evaluasi digital yang interaktif, menyenangkan, dan mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

SARAN

1. Bagi Guru: Dengan temuan bahwa 92% siswa merasa Zep Quiz mudah digunakan dan seluruh siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar, guru dianjurkan memanfaatkan Zep Quiz sebagai salah satu pilihan media evaluasi secara berkala. Guru juga dapat mengintegrasikan penggunaan Zep Quiz dengan berbagai metode pembelajaran lainnya untuk menjaga variasi kegiatan dan meningkatkan partisipasi siswa.
2. Bagi Sekolah: Mengingat 88% siswa berharap Zep Quiz kembali digunakan dalam pembelajaran, sekolah perlu menyediakan dukungan fasilitas teknologi seperti jaringan internet yang memadai serta perangkat pendukung. Ketersediaan sarana ini akan memastikan pelaksanaan evaluasi digital berjalan lebih optimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Berdasarkan temuan bahwa 80% siswa merasakan peningkatan nilai belajar, penelitian berikutnya dapat memperluas cakupan pada materi matematika lainnya atau mata pelajaran yang berbeda. Pendekatan eksperimen juga dapat digunakan agar pengaruh Zep Quiz terhadap peningkatan hasil belajar dapat diuji secara lebih kuat dan terukur.
4. Bagi Siswa: Karena mayoritas siswa merasakan manfaat Zep Quiz, siswa disarankan untuk menggunakan aplikasi ini saat mereka memahami materi dan mengerjakan soal sebagai media belajar mandiri. Penggunaan secara konsisten dapat membantu memperdalam pemahaman konsep matematika serta meningkatkan ketelitian dalam menyelesaikan soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
- Anisah, Ramadhani, T., Aulia, T. H., Anastasya, S. D., & Iskandar, S. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 467–481. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25861>
- Febriyanti, I. P. W., & Rahmawati, I. (2025). Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall (gateball) pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 61–76.
- Hidayatullah, & Haifaturrahmah. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 252–264. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35178>

- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa dengan Media Zep Quiz pada Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795–1805. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228>
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- Muna, N., Hartatik, S., Nafiah, N., & Rahayu, D. W. (2025). Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDI Bahrul Ulum Panjang Jiwo. *Primary Education Journals*, 5(1), 141–144. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.5154>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 347–360. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *ijim: International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 188–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Simatupang, S. S. (2025). Analisis Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Advances In Education Journal*, 1(6), 625–630.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Wulandari, M. P., Zahroh, N. A., Rahayu, P., & Elvitriana, S. P. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Research in Education & Technology*, 1(1), 27–37.