



## IMPLEMENTASI PENGGUNAAN *ZEP QUIZ* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI SISWA KELAS VII-D DI SMPN 1 SUKOMORO

Widyasari, Universitas PGRI Madiun

Intania ayu Puji Liliananda ✉, Universitas PGRI Madiun

Erlita Putri Lynalda, Universitas PGRI Madiun

✉ [intaniaayu405@gmail.com](mailto:intaniaayu405@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Zep Quiz dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi “menulis surat” di kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan Zep Quiz sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dan data dikumpulkan melalui teknik observasi langsung di kelas. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa penggunaan Zep Quiz memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap keaktifan dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media ini mampu membangkitkan minat siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif. Namun demikian, dari total 28 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 32,14% di antaranya yang membawa ponsel untuk mengakses Zep Quiz. Kondisi ini tentu menjadi hambatan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital dan turut memengaruhi hasil serta efektivitas kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, *Zep Quiz*, Bahasa Indonesia.

---



## PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku dan pengetahuan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan sekitar. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang terjadi ketika individu secara aktif mengambil informasi dan mengolahnya menjadi pengetahuan atau keterampilan baru. Menurut Warsita 2008: 85 dalam Rahmawati (2019) definisi pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Sedangkan menurut Sadiman 1986 (dalam Motos 2021) Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, proses belajar dan pembelajaran memegang peranan yang krusial dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Keduanya berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya serta meningkatkan kualitas hidup. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk memahami makna dari belajar dan pembelajaran, sekaligus merancang metode pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien. Metode yang demikian akan mendukung siswa dalam proses belajarnya sehingga mereka mampu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditargetkan.

Perencanaan pembelajaran dicirikan sebagai metode menetapkan suatu mata pelajaran, memanfaatkan media pembelajaran, memanfaatkan teknik dan metodologi pembelajaran, dan menilai suatu latihan pada waktu yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik perlu mempersiapkan media yang akan digunakan, seperti buku pendamping berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Jika dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan penggunaan perangkat seperti ponsel, maka dibutuhkan pula koneksi internet yang stabil serta sarana pendukung lainnya agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efektif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah pertama, penggunaan media interaktif berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui visual yang menarik dan dukungan teknologi digital, siswa cenderung lebih fokus serta dapat memahami materi yang kompleks dengan lebih efektif. Media kontekstual interaktif mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dinamis (Kristanti & Sujana, 2022). Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif, seperti aplikasi berbasis video, animasi, dan permainan edukatif, dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz dan Zep Quiz mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan. Media pembelajaran interaktif ini terbukti mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena materi disajikan secara menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi minat belajar siswa (Auliya et al., 2023). Zep Quiz adalah media pembelajaran digital interaktif yang dirancang untuk meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan semangat belajar siswa melalui format kuis yang menarik dan kompetitif. Penggunaan Zep Quiz didasari oleh konsep *game-based learning*, yaitu pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan elemen interaktif, kompetisi, dan kerja sama kelompok. Dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), Zep Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang dinamis, responsif, dan melibatkan seluruh siswa secara aktif. Media ini sangat relevan digunakan di jenjang sekolah menengah pertama karena mampu menyesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa baik secara visual, kinestetik, maupun interpersonal serta memperkuat keterlibatan emosional dan sosial mereka selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji kelebihan dan kekurangan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Zep Quiz, serta menilai sejauh mana relevansi media pendukung terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa Zep Quiz memiliki keunggulan yaitu terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi. Media ini mendorong kerja sama kelompok, melatih berpikir kritis, dan meningkatkan motivasi melalui sistem skor, tampilan menarik, serta unsur kompetisi yang sehat. Fitur evaluasi otomatis memudahkan guru dalam menilai pemahaman siswa secara langsung. Selain itu, Zep Quiz mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif. Sedangkan kelemahan Zep Quiz terutama terkait kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil dan kesiapan perangkat. Efektivitas pembelajaran juga dapat menurun jika perencanaan kurang matang, seperti dalam pengaturan kelompok dan waktu. Selain itu, tidak semua siswa memiliki literasi digital yang baik, sehingga diperlukan pendampingan agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis mendalam (Hasan dkk., 2023). Landasan teori digunakan sebagai acuan untuk menjaga agar fokus penelitian tetap selaras dengan kondisi nyata di lapangan. Peneliti memilih metode ini karena penelitian deskriptif mampu menggambarkan kondisi objek secara terperinci berdasarkan data empiris, dan metode pembelajaran yang diterapkan menjadi fokus kajian diterapkan dalam proses pembelajaran peserta didik dari subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik, seperti observasi dan dokumentasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh data secara mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Zep Quiz sebagai media pembelajaran, termasuk kelebihan, kekurangan, serta relevansi media yang digunakan. Melalui teknik-teknik tersebut, peneliti dapat memahami realitas di lapangan secara holistik dan kontekstual sesuai dengan tujuan penelitian.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan mengenai penerapan metode pembelajaran terhadap Zep Quiz sebagai media terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro. Data yang disajikan sesuai dengan tahapan observasi langsung dan dokumentasi untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Kegiatan pembelajaran untuk mengumpulkan data dimulai dengan penyampaian kompetensi yang ingin dicapai sesuai dengan modul ajar, diikuti dengan *ice breaking* untuk membangun suasana yang menyenangkan. Sebagai pengantar, peneliti menyampaikan materi awal disertai dengan pertanyaan pemantik guna membangkitkan minat dan perhatian peserta didik. Selanjutnya, peneliti menjelaskan materi "Menulis Surat" dengan bantuan media presentasi PowerPoint, serta menyajikan beberapa contoh surat resmi dan tidak resmi agar siswa lebih memahami perbedaan dan struktur masing-masing jenis surat. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, peneliti memberikan umpan balik dalam bentuk kuis interaktif terkait materi yang telah disampaikan. Penanaman konsep dilakukan secara bertahap, mengacu pada capaian kompetensi pembelajaran yang telah ditentukan. Di akhir sesi, peneliti menyampaikan kesimpulan dan rangkuman materi sebelum menutup pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media Zep Quiz memberikan dampak yang berbeda terhadap keaktifan dan pemahaman siswa. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat kendala akses perangkat pada sebagian siswa. Untuk melihat perbandingan yang lebih jelas mengenai pengaruh penggunaan Zep Quiz terhadap keaktifan dan pemahaman siswa, dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek	Media Zep Quiz
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran yang digunakan tergolong sederhana namun efektif.</li> <li>Penyajian Zep Quiz kepada siswa kelas VII-D turut meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.</li> </ul>
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keterbatasan media pembelajaran (ponsel) untuk mengakses Zep Quiz.</li> <li>Keterbatasan siswa dalam mengakses internet.</li> <li>Keterbatasan bentuk dalam soal menjadi salah satu kelemahan dari media pembelajaran Zep Quiz.</li> </ul>

**TABEL 1.** Kelebihan dan kekurangan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan tabel diatas media pembelajaran Zep Quiz bersifat interaktif dan menarik, tetapi terbatas pada siswa yang memiliki perangkat. Berdasarkan objek pada penelitian, jumlah siswa kelas VII-D terdiri dari 28 orang, namun hanya 9 orang atau 32,14% saja yang membawa ponsel dan dapat mengikuti kuis secara langsung.

Keterangan	Jumlah	Presentase
Membawa HP	9	32,14%
Tidak Membawa HP	19	67,86%
Jumlah Keseluruhan	28	100%

**TABEL 2.** Tabel perbandingan dan jumlah siswa kelas VII-D.

Tingkat penyelesaian : 100% (9/9)									
Nama	Akurasi	Total time	# 1 Q	# 2 Q	# 3 Q	# 4 Q	# 5 Q	# 6 Q	# 7 Q
rabbit <a href="#">Details &gt;</a>	38% 3/8	4' 8"	7"	6"	1' 9"	23"	33"	24"	33"
peacock <a href="#">Details &gt;</a>	38% 3/8	4' 23"	2"	15"	1' 37"	20"	40"	18"	23"
Agus ngesot <a href="#">Details &gt;</a>	38% 3/8	4' 17"	11"	31"	32"	26"	24"	28"	21"
aiza <a href="#">Details &gt;</a>	38% 3/8	3' 43"	10"	15"	28"	36"	39"	34"	12"
intaniaayu405 <a href="#">Details &gt;</a>	50% 4/8	51"	13"	4"	6"	7"	5"	4"	4"
Syifa <a href="#">Details &gt;</a>	38% 3/8	7' 19"	18"	17"	1' 31"	17"	1' 58"	29"	35"
llama <a href="#">Details &gt;</a>	50% 4/8	5' 6"	16"	27"	39"	25"	35"	26"	1' 5"
Lita <a href="#">Details &gt;</a>	38% 3/8	2' 59"	20"	17"	11"	11"	11"	11"	11"

### GAMBAR 1. Akurasi skor siswa kelas VII-D.

Dari 32,14% jumlah keseluruhan siswa kelas VII-D yang mengikuti tes online, diperoleh hasil bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis surat yang menggunakan bantuan media Zep Quiz dalam pembelajaran menghasilkan rata-rata akurasi nilai sebesar 35%. Penilaian tersebut terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 3 soal jawaban singkat. Tiga soal jawaban singkat tersebut dirancang untuk menggali pemahaman siswa terkait alasan serta minat mereka dalam menulis jenis surat.

### PEMBAHASAN

Penyajian materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi “menulis surat” kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro mempunyai kelebihan dan kekurangan. Metode pembelajaran yang diterapkan bersamaan dengan media Zep Quiz sebagai pendukung mempunyai beberapa keunggulan atau kelebihan, antara lain:

- a) Menghemat waktu dan peralatan dalam penyampaian materi. Metode diterapkan oleh peneliti dalam menyampaikan materi menulis surat kepada siswa kelas VII-D memungkinkan penyampaian informasi yang cukup banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- b) Media pembelajaran yang digunakan tergolong sederhana namun efektif. Penyajian materi melalui PowerPoint (PPT) dengan bantuan proyektor mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi, terutama melalui penyajian poin-poin penting dan contoh surat secara visual.
- c) Penyajian media kuis daring (Zep Quiz) kepada peserta didik kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro turut meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tampilan kuis yang menarik serta merupakan pengalaman baru bagi mereka, karena media tersebut baru pertama kali mereka gunakan saat peneliti melaksanakan penelitiannya.

Selain dari kelebihan yang ada disebutkan terdapat beberapa kekurangan dalam penyampaian materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro. Kekurangan tersebut diantaranya:

- a) Metode yang diterapkan di kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro cenderung berpusat pada pendidik, pola interaksinya cenderung bersifat pada komunikasi satu arah, dimana peserta didik hanya mendengarkan pendidik di depan kelas. .
- b) Keterbatasan kemampuan dan ketertarikan peserta didik saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik sebagai umpan balik.
- c) Keterbatasan media pembelajaran (ponsel) pada peserta didik kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro. Tidak semua peserta didik membawa perangkat elektronik, sehingga pendidik kesulitan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Selain itu, akses internet pada SMPN 1 Sukomoro juga sangat terbatas, sehingga peserta didik memerlukan *tethering*/hotspot seluler untuk mengakses Zep Quiz.
- d) Keterbatasan bentuk soal menjadi salah satu kelemahan dari media pembelajaran Zep Quiz yang digunakan oleh peserta didik kelas VII-D. Platform ini umumnya hanya mendukung soal pilihan ganda, sehingga kurang optimal dalam mengevaluasi kemampuan menulis serta keterampilan analisis mendalam terhadap materi yang telah diajarkan.

Keterbatasan kepemilikan ponsel dan akses internet menjadi salah satu hambatan dalam penerapan media Zep Quiz dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas VII-D di SMPN 1 Sukomoro berjumlah 28 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Dari jumlah tersebut, hanya 32,14% siswa yang membawa ponsel, sedangkan 67,86%

lainnya tidak membawanya. Melalui hasil obeservasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa kebijakan tersebut diterapkan sebagai langkah untuk menjaga fokus dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan hasil tes yang diberikan dari 32,14% siswa yang mengikuti penilaian, diperoleh rata-rata akurasi skor sebesar 38% dari total 8 soal yang terdiri atas 5 soal pilihan ganda dan 3 soal jawaban singkat.

Ketiga soal jawaban singkat tersebut dirancang untuk mengukur pemahaman siswa mengenai alasan dan minat mereka dalam menulis berbagai jenis surat. Dari jawaban siswa yang mengikuti tes, 34,14% siswa tersebut menyatakan lebih tertarik menulis surat pribadi atau surat tidak resmi. Hal ini disebabkan karena penggunaan bahasa dalam surat pribadi cenderung tidak baku, lebih fleksibel, dan sesuai dengan komunikasi sehari-hari. Sementara itu, bagi 67,86% siswa kelas VII-D yang tidak membawa ponsel, pertanyaan yang sama seperti dalam tes melalui Zep Quiz juga diberikan secara langsung. Berdasarkan tanggapan mereka, alasan yang disampaikan pun serupa dengan siswa yang mengikuti tes, yaitu mereka cenderung lebih menyukai menulis surat tidak resmi dibandingkan surat resmi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari data yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa penerapan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis surat mampu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa meskipun hanya dapat diakses oleh 32,14% siswa dari 28 siswa. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan dalam akses teknologi yang berdampak pada efektivitas pembelajaran secara menyeluruh. Secara keseluruhan kombinasi antara penggunaan metode dalam pembelajaran dan penggunaan media digital seperti Zep Quiz saling melengkapi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif dan efektif, selama penerapannya disesuaikan dengan kondisi serta fasilitas peserta didik. Penerapan mediasi kuis memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa terhadap materi menulis surat kelas VII-D sekolah menengah pertama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, A. F., Fitriyani, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5765>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group.
- kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Motoh, Theopilus C. 2021. "TOLIS ILMIAH: JURNAL PENELITIAN." *JURNAL PENELITIAN* 3(1).
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.