



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Zep Quiz* dalam Model *Game Based Learning* (GBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP

Dinda Tri Wahyuni¹, Herliani², Jailani³, Masitah⁴, Sri Purwati⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Mulawarman, Indonesia

E-mail: dindatriwahyuni02@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-02-05 Revised: 2026-03-10 Published: 2026-04-05 Keywords: <i>Zep Quiz;</i> <i>Game-Based Learning (GBL);</i> <i>Learning Motivation;</i> <i>Learning Outcomes.</i>	Learning motivation and learning outcomes are important factors in the success of the learning process. However, the learning process in schools is still often dominated by lecture methods so that students are less actively involved in learning activities. This condition can lead to low student motivation and learning outcomes. This study aims to determine the effect of the use of interactive media <i>Zep Quiz</i> in the <i>Game Based Learning</i> (GBL) model on students' motivation and cognitive learning outcomes in science learning for grade VII of junior high school. This study uses a quantitative approach with a Quasi Experiment method with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 40 students consisting of 20 students in the experimental class and 20 students in the control class selected using a purposive sampling technique. The research instruments were a learning motivation questionnaire and learning outcome tests in the form of pretest and posttest. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 75, higher than the control class at 64. The N-Gain value of the experimental class was 0.60 and the control class was 0.34, with a moderate category. The results of the t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant influence of the use of <i>Zep Quiz</i> media in the <i>Game Based Learning</i> (GBL) model on student motivation and learning outcomes.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-02-05 Direvisi: 2026-03-10 Dipublikasi: 2026-04-05 Kata kunci: <i>Zep Quiz;</i> <i>Game Based Learning (GBL);</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	Motivasi belajar dan hasil belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun, proses pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif <i>Zep Quiz</i> dalam model <i>Game Based Learning</i> (GBL) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPA kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode <i>Quasi Eksperimen</i> dengan desain <i>nonequivalent control group design</i> . Sampel penelitian berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> . Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar serta tes hasil belajar berupa <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen sebesar 75 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 64. Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen sebesar 0,60 dan kelas kontrol sebesar 0,34 dengan kategori sedang. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media <i>Zep Quiz</i> dalam model <i>Game Based Learning</i> (GBL) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi oleh guru, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang dapat mendorong siswa untuk aktif, tekun, dan bersemangat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rahman (2021), motivasi belajar merupakan dorongan internal yang muncul dalam diri individu sehingga menimbulkan keinginan untuk belajar dan mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Namun, dalam praktiknya proses pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang hanya

mengandalkan metode ceramah membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah sehingga berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar yang diperoleh. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif juga dapat menyebabkan materi pembelajaran mudah dilupakan oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, seperti *Game Based Learning* (GBL). Model *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai strategi dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Prananda et al., 2024).

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memanfaatkan teknologi digital yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Menurut Mardatillah (2023), penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *Zep Quiz*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui kuis interaktif. Media ini memiliki berbagai fitur permainan yang menarik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Menurut Istiqomah et al. (2025), penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan serta motivasi belajar siswa karena penyajian materi dilakukan dalam bentuk permainan yang interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* dalam model *Game Based Learning* terhadap

motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas VII pada pembelajaran IPA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variable tertentu tanpa melakukan pengacakan secara penuh pada kelompok penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif *Zep Quiz* dengan model *Game Based Learning* (GBL), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* berdasarkan kesetaraan kemampuan awal siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2026. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 25 pernyataan menggunakan skala Likert dan tes hasil belajar berupa soal pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan kognitif siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tenggara Seberang pada bulan Januari-Februari 2026. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Zep Quiz* dalam model *Game Based Learning* (GBL) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada pembelajaran IPA. Adapun hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	20	20
Nilai Terendah	101	74
Nilai Tertinggi	120	91
Rata-Rata	106,9	85,45
Presentase	86%	68%

Tabel 1. menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan media

interaktif Zep Quiz dengan model *Game Based Learning* (GBL), nilai motivasi belajar siswa berkisar antara 101 hingga 120 dengan rata-rata sebesar 106,9 atau 86% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa media Zep Quiz, nilai motivasi belajar berkisar antara 74 hingga 91 dengan rata-rata sebesar 85,45 atau 68% yang termasuk dalam kategori sedang.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Sig.	Kriteria Uji Normal	Keputusan
Eksperimen	20	0,05	Normal
Kontrol	101	0,05	Normal

Tabel 2. menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Data motivasi belajar pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar $0,061 > 0,05$ dan pada kelas kontrol sebesar $0,124 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data motivasi belajar pada kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,185	1	38	0,66

Tabel 3. menunjukkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene Statistic dengan nilai signifikansi sebesar $0,66 > 0,05$. Dengan demikian, varians data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen sehingga memenuhi syarat untuk analisis selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Uji t-Test Motivasi Belajar Siswa

Data	t	df	p-value	Mean Difference
Motivasi Belajar Siswa	13,25	38	0,000	1,618

Tabel 4. menunjukkan hasil uji *Independent Sample t-Test* dengan nilai t hitung sebesar 13,25 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Zep Quiz dengan model GBL berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Statistik Deskriptif Pretest Siswa

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	20	20
Nilai Tertinggi	50	50
Nilai Terendah	25	10
Rata-Rata	38	46

Tabel 5. menunjukkan hasil nilai pretest siswa. Nilai tertinggi pada kedua kelas sama yaitu 50, sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen sebesar 25 dan pada kelas kontrol sebesar 10. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 38 dan pada kelas kontrol sebesar 46. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 6. Hasil Statistik Deskriptif Posttest Siswa

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	20	20
Nilai Tertinggi	85	80
Nilai Terendah	55	10
Rata-Rata	75	64

Tabel 6. menunjukkan hasil nilai posttest siswa. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 85 dan pada kelas kontrol sebesar 80, sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen sebesar 55 dan pada kelas kontrol sebesar 10. Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 75 dan pada kelas kontrol sebesar 64. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Siswa

Kelas	Rata-Rata	Kriteria N-Gain
Eksperimen	0,60	Sedang
Kontrol	0,34	Sedang

Tabel 7. menunjukkan hasil perhitungan N-Gain. Kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,60 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,34 dengan kategori sedang. Meskipun berada pada kategori yang sama, nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi sehingga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

Kelas	Tes	Sig.	Kriteria Uji Normal	Keputusan
Eksperimen	Pretest	0,13	0,05	Normal
	Posttest	0,06	0,05	Normal
Kontrol	Pretest	0,08	0,05	Normal
	Posttest	0,06	0,05	Normal

Tabel 8. menunjukkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada data pretest dan posttest. Nilai signifikansi pada pretest kelas eksperimen sebesar $0,13 > 0,05$ dan posttest sebesar $0,06 > 0,05$. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi pretest sebesar $0,08 > 0,05$ dan posttest sebesar $0,06 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

Tes	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	0,04	1	38	0,95
Posttest	3,60	1	38	0,552

Tabel 9. menunjukkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene's dengan nilai signifikansi pretest sebesar $0,95 > 0,05$ dan posttest sebesar $0,552 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen.

Tabel 10. Hasil Uji t-Test Hasil Belajar Siswa

Tes	t	df	p-value	Mean Difference
Pretest	0,557	1	0,001	1,500
Posttest	2,702	1	0,000	10,750

Tabel 10. menunjukkan hasil uji *Independent Sample t-Test*. Pada pretest diperoleh nilai t hitung sebesar 0,557 dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sedangkan pada posttest diperoleh nilai t hitung sebesar 2,702 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Zep Quiz dengan model *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Zep Quiz dalam model *Game Based Learning* memberikan pengaruh terhadap motivasi dan

hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dengan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji statistik menggunakan uji t juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media interaktif Zep Quiz dalam model *Game Based Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui indikator motivasi belajar yang meliputi hasrat untuk berhasil, dorongan dalam belajar, harapan untuk mencapai prestasi, serta adanya penghargaan dalam proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, penggunaan Zep Quiz dengan sistem poin, tantangan soal, serta umpan balik langsung mampu mendorong siswa untuk memperoleh hasil terbaik. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi dapat muncul ketika individu merasa tertarik dan tertantang untuk mencapai suatu tujuan (Rahman, 2021).

Selain itu, unsur permainan yang terdapat dalam model *Game Based Learning* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Dalam penerapan model ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan permainan yang menuntut mereka untuk berpikir, berdiskusi, dan menjawab soal secara cepat dan tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Islam et al. (2024) yang menyatakan bahwa model *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media interaktif Zep Quiz juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai hasil yang diperoleh selama kegiatan kuis berlangsung. Fitur skor dan peringkat (*leaderboard*) yang terdapat pada Zep Quiz mampu menumbuhkan rasa kompetisi yang sehat antar siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu, unsur gamifikasi dalam media ini mampu

meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Widyaningrum, 2025). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dola et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa karena mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* dalam model *Game Based Learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Zep Quiz* dalam model *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimennya dari 55,40 menjadi 82,35 serta nilai *N-Gain* sebesar 0,60 dengan kategori sedang. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Zep Quiz* sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis game pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat memperluas pemanfaatannya dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Dola, D., Wardani, H., Siregar, N., & Warahma, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 07(3), 527-535.

<https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>

Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D.N. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif *Zep Quiz* Kepada Guru SDN Palrejo *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2(3), 01-10. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i3.2074>

Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98-105. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10082148>

Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur terhadap Pengaruh *Game-Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289-302). Diambil dari <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076>

Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan *Zep Quiz* Pada Pembelajaran Informatika di SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 200-211. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28792>