

## PENGARUH MEDIA ZEP QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 13 SAMARINDA

Istiqomah Triayana<sup>1</sup>, Muhamad Sopyan<sup>2</sup>, Sainal A.<sup>3</sup>, Norhidayat<sup>4</sup>

[istiqomahtriayanaa@gmail.com](mailto:istiqomahtriayanaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id](mailto:muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id)<sup>2</sup>, [sainal@fkip.unmul.ac.id](mailto:sainal@fkip.unmul.ac.id)<sup>3</sup>, [norhidayat@fkip.unmul.ac.id](mailto:norhidayat@fkip.unmul.ac.id)<sup>4</sup>

Universitas Mulawarman

### ABSTRAK

Dalam penelitian penggunaan media pembelajaran Zep Quiz untuk melihat seberapa besar media Zep Quiz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 13 Samarinda. Penelitian ini menggunakan metode quasi experimental dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari kelas XI 5 sebagai kelas eksperimen dan XI 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 25 mengukurnya dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi sederhana, uji t, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 25 soal tes yang diuji, sebanyak 21 soal dinyatakan valid lalu seluruh 20 item angket dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,930 untuk instrumen tes dan 0,979 untuk instrumen angket sehingga kedua instrumen dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 81,62 dan kelas kontrol sebesar 84,5. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Zep Quiz. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Zep Quiz juga menunjukkan hasil yang positif. Persentase jawaban sangat setuju sebesar 34,25% dan setuju sebesar 54,68%, sehingga total respons positif siswa mencapai 88,93%. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dan hasil uji linearitas menunjukkan hubungan variabel bersifat linear. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,039 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital Zep Quiz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI.

**Kata Kunci:** *Zep Quiz*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah, Eksperimen.

### ABSTRACT

*This research examined the use of the Zep Quiz learning media to determine the extent of its influence on students' learning outcomes in history subjects for eleventh-grade students at SMA Negeri 13 Samarinda. This study used a quasi-experimental method with a quantitative approach. The research sample consisted of class XI-5 as the experimental class and XI-4 as the control class. Data collection techniques were carried out through tests, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted using SPSS through validity, reliability, normality, linearity, simple regression, t-test, and coefficient of determination tests. The results showed that out of 25 test items, 21 items were declared valid, while all 20 questionnaire items were also declared valid. The reliability test results obtained a Cronbach's Alpha value of 0.930 for the test instrument and 0.979 for the questionnaire instrument, indicating that both instruments were highly reliable and suitable for use in the research. The pre-test results showed that the average score of the experimental class was 81.62, while the control class obtained an average score of 84.5. After being given treatment using the Zep Quiz learning media, student responses toward the use of Zep Quiz also showed positive results. The percentage of "strongly agree" responses was 34.25% and "agree" responses was 54.68%, resulting in a total positive response percentage of 88.93%. The normality test results showed that the data were normally distributed, while the linearity test indicated that the variables had a linear relationship. Based on the simple regression test, a significance value of  $0.039 < 0.05$  was obtained, meaning that  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected. The research results indicate that the digital learning media Zep Quiz has an influence on students' learning outcomes in history subjects for eleventh-grade students.*

*Keywords: Zep Quiz, Learning Media, Learning Outcomes, History Learning, Experiment.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan pada abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru, melainkan menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui pemanfaatan media berbasis teknologi. Generasi saat ini merupakan generasi yang tumbuh bersama teknologi digital sehingga proses pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan metode ceramah cenderung membuat siswa cepat merasa bosan. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang mulai berkembang dalam dunia pendidikan adalah penggunaan platform berbasis game edukasi. Media pembelajaran berbasis game dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan unsur permainan, tantangan, dan interaksi yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan media digital sangat penting karena mata pelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan oleh siswa.

Pembelajaran sejarah umumnya identik dengan hafalan peristiwa, tanggal, dan tokoh sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Padahal, pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sejarah, identitas nasional, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran agar materi sejarah dapat dipahami secara lebih menarik dan bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Zep Quiz. Zep Quiz merupakan media pembelajaran berbasis game digital dan metaverse yang memungkinkan siswa mengikuti kuis secara interaktif di dalam ruang virtual tiga dimensi. Platform ini mengintegrasikan unsur gamifikasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Melalui fitur avatar, papan skor, timer, dan sistem penghargaan, siswa menjadi lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Zep Quiz sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran menggunakan Zep Quiz, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kuis dan eksplorasi virtual. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Rahayu dan Wati (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian Husen dan Wulandari (2024) menjelaskan bahwa media Zep Quiz mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 13 Samarinda, proses pembelajaran sejarah masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi biasa. Penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah masih belum optimal sehingga siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 13 Samarinda.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 13 Samarinda. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas

yaitu kelas XI-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-4 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Zep Quiz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test dengan berjumlah 21 butir soal.

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Zep Quiz sebanyak 20 butir soal tes, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Penelitian ini juga menguji validitas dan reliabilitas lalu tahap selanjutnya juga melakukan teknik analisis data dengan SPSS versi 25 melalui uji normalitas, uji linearitas, uji regresi sederhana, uji t, dan uji koefisien determinasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan dalam item instrumen yang akan dibagikan kepada siswa-siswi di sekolah sebagai objek dalam penelitian ini. Suatu Instrumen bisa dikatakan relevansi apabila item pernyataan di dalamnya dapat mengungkap sesuai dengan konsep penelitian yang hendak diukur. Pada penelitian ini, terdapat dua instrumen yang diuji validitas dan reliabilitasnya dengan bantuan SPSS versi 25, sebelum masuk ke tahap uji validitas dan reliabilitas, instrumen yang akan di uji sebanyak 25 item soal pilihan dan 20 item untuk tes angket. Berdasarkan hasil yang diperoleh hasil uji validitas tes menunjukkan bahwa dari 25 butir soal tes yang diujikan, sebanyak 21 soal dinyatakan valid. Selain itu, pada hasil uji validitas instrumen angket seluruh 20 butir soal angket respon siswa juga dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Soal 1	0,404	0,361	Valid
Soal 2	0,563	0,361	Valid
Soal 3	0,695	0,361	Valid
Soal 4	0,346	0,361	Tidak Valid
Soal 5	0,705	0,361	Valid
Soal 6	0,411	0,361	Valid
Soal 7	0,681	0,361	Valid
Soal 8	0,855	0,361	Valid
Soal 9	0,761	0,361	Valid
Soal 10	0,416	0,361	Valid
Soal 11	0,743	0,361	Valid
Soal 12	0,249	0,361	Tidak Valid
Soal 13	0,660	0,361	Valid
Soal 14	0,743	0,361	Valid
Soal 15	0,695	0,361	Valid
Soal 16	0,855	0,361	Valid
Soal 17	0,554	0,361	Valid
Soal 18	-0,236	0,361	Tidak Valid
Soal 19	0,611	0,361	Valid
Soal 20	0,780	0,361	Valid
Soal 21	0,726	0,361	Valid
Soal 22	0,667	0,361	Valid
Soal 23	0,269	0,361	Tidak Valid
Soal 24	0,513	0,361	Valid

Soal 25	0,627	0,361	Valid
---------	-------	-------	-------

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Instrume Angket

Soal	Valid	Sig.	Valid
Soal 1	0,845	0,388	Valid
Soal 2	0,795	0,388	Valid
Soal 3	0,700	0,388	Valid
Soal 4	0,795	0,388	Valid
Soal 5	0,817	0,388	Valid
Soal 6	0,857	0,388	Valid
Soal 7	0,884	0,388	Valid
Soal 8	0,864	0,388	Valid
Soal 9	0,909	0,388	Valid
Soal 10	0,918	0,388	Valid
Soal 11	0,851	0,388	Valid
Soal 12	0,882	0,388	Valid
Soal 13	0,866	0,388	Valid
Soal 14	0,892	0,388	Valid
Soal 15	0,909	0,388	Valid
Soal 16	0,795	0,388	Valid
Soal 17	0,841	0,388	Valid
Soal 18	0,829	0,388	Valid
Soal 19	0,886	0,388	Valid
Soal 20	0,829	0,388	Valid

Tahap selanjutnya adalah pengujian reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Penetapan reliabilitas didasarkan pada nilai koefisien *alpha* yang diperoleh, dengan ketentuan bahwa suatu instrumen bisa dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai koefisien lebih besar dari  $> 0,6$ . Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,930 ( $0,930 > 0,6$ ) dengan jumlah butir instrumen tes sebanyak 21 item soal angket dari 25 butir soal yang dibuat. Dan, untuk pengujian realibilitas angket diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,979 dengan jumlah item soal angket sebanyak 20 butir.

Tabel 3 Hasil Uji Realibiltas Instrumen Tes  
*Reliability Stastic*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,930	21

Tabel 4 Hasil Uji Realibiltas Instrumen Tes

<i>Reliability Stastic</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,979	20

Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas XI-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-4 sebagai kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu melaksanakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,62,

sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 84,5. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas tergolong baik dan tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh.

Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 94,50 dari sebelumnya 81,62 pada tahap pre-test. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 12,88 poin atau sekitar 15,78%. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata post-test sebesar 83,92 dari nilai pre-test sebesar 84,5, sehingga mengalami penurunan sebesar 0,58 poin atau sekitar 0,69%.

Tabel 5 Nilai *Pre-test* Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Pre-test</i>		Rata-rata <i>Pre-test</i>
	Skor Rendah	Skor Tinggi	
<b>Ekperimen</b>	43	100	81,62
<b>Kontrol</b>	38	100	84,5

Tabel 6 Nilai *Posttest* Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Posttest</i>		Rata-rata <i>Posttest</i>
	Skor Rendah	Skor Tinggi	
<b>Ekperimen</b>	67	100	94,50
<b>Kontrol</b>	52	100	83,92

Tahap selanjutnya adalah uji normalitas. Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 25 dengan metode Shapiro-Wilk terhadap data hasil belajar siswa pada pelaksanaan pre-test dan post-test di kelas eksperimen. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sebesar 0,224 dan nilai post-test sebesar 0,233. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen telah memenuhi syarat distribusi normal dan layak digunakan untuk pengujian statistik selanjutnya.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	Signifikansi	Keterangan
<b>Eksperimen</b>	0,244	<b>Normal</b>

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelas	Signifikansi	Keterangan
<b>Eksperimen</b>	0,233	<b>Normal</b>

Tahap ini adalah melakukan uji linieritas. Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel penelitian menunjukkan pola yang bersifat linier. Pengujian ini penting sebagai dasar dalam menentukan kelayakan penggunaan analisis regresi pada penelitian. Apabila hubungan antarvariabel bersifat linier, maka analisis regresi dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya. Hasil uji linieritas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* pada data pre-test sebesar 0,769 dan pada data post-test sebesar 0,427.

Tabel 9 Hasil Uji linieritas *Pretest*

Kelas	Sig Deviaton from	Taraf Sig.	Keterangan
	<b>Liniearity</b>		
Ekperimen	0,769	0,05	Liniear

Tabel 10 Hasil Uji linieritas *Post-test*

Kelas	Sig Deviaton from	Taraf Sig.	Keterangan
	<b>Liniearity</b>		
Ekperimen	0,427	0,05	Liniear

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital Zep Quiz terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan menggunakan SPSS versi 25 pada kelas eksperimen. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,039. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,039 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran digital Zep Quiz terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 11 Hasil Uji Regresi Sederhana

Kelas	Signifikansi	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,039	Berpengaruh

Uji statistik T dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital Zep Quiz terhadap hasil belajar siswa. Pengujian menggunakan IBM SPSS Statistics menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,039. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,039 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Zep Quiz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 13 Samarinda.

Tabel 12 Hasil Uji Statistik T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	16,267	1,642		9,909	0
	Media Pembelajaran Zep Quiz	0,098	0,114	0,155	0,861	0,039

Hasil uji koefisien determinasi menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan nilai  $R^2$  sebesar 0,024 atau 2,4% pada kelas eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Zep Quiz memiliki kontribusi sebesar 2,4% terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 13 Samarinda. Berdasarkan tabel interval koefisien determinasi, nilai tersebut termasuk dalam kategori rendah.

Tabel 13 Hasil Uji Koefisien Determinan

Kelas	N	Koefisien Determinan ( $R^2$ )	$R^2 \times 100\%$
Kelas Eksperimen	32	0,024	2,40%

Pada akhir penelitian, dilakukan penyebaran angket kepada 34 siswa kelas eksperimen setelah pelaksanaan post-test untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Zep Quiz pada materi Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan. Hasil angket menunjukkan rata-rata persentase jawaban Sangat Setuju (SS) sebesar 34,25% dan Setuju (S) sebesar 54,68%, sehingga total tanggapan positif siswa mencapai 88,93%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran menggunakan media Zep Quiz. Siswa merasa pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 14 Hasil Data *Posttest* Respon Siswa Kelas Experimen

Pernyataan	Alternatif jawaban			
	SS	S	TS	STS
Pernyataan 1	37,50%	53,10%	9,40%	0,00%
Pernyataan 2	37,50%	53,10%	9,40%	0,00%
Pernyataan 3	56,30%	37,50%	6,30%	0,00%
Pernyataan 4	31,30%	62,50%	3,10%	3,10%
Pernyataan 5	43,80%	43,80%	12,50%	0,00%
Pernyataan 6	25%	56,30%	15,60%	3,10%
Pernyataan 7	31,30%	56,30%	12,50%	0,00%
Pernyataan 8	31,30%	56,30%	12,50%	0,00%
Pernyataan 9	34,40%	56,30%	9,40%	0,00%
Pernyataan 10	43,80%	43,80%	12,50%	0,00%
Pertanyaan 11	37,50%	50%	12,50%	0,00%
Pertanyaan 12	21,90%	59,40%	18,80%	0,00%
Pertanyaan 13	31,30%	59,40%	9,40%	0,00%
Pertanyaan 14	31,30%	59,40%	9,40%	0,00%
Pertanyaan 15	28,10%	59,40%	12,50%	0,00%
Pertanyaan 16	31,30%	59,40%	6,30%	3,10%
Pertanyaan 17	34,40%	59,40%	6,30%	0,00%
Pertanyaan 18	28,10%	68,80%	3,10%	0,00%
Pertanyaan 19	31,30%	59,40%	9,40%	0,00%
Pertanyaan 20	37,50%	59,40%	3,10%	0,00%
<b>JUMLAH</b>	684,90%	1093,60 %	204,10 %	9,30%
<b>RATA-RATA</b>	34,25%	54,68%	10,21%	0,47%

### Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Samarinda pada tanggal 9–29 Januari 2026 pada mata pelajaran sejarah materi “Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 25 soal tes, sebanyak 21 soal dinyatakan valid, sedangkan seluruh 20 item angket dinyatakan valid. Uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,930 pada instrumen tes dan 0,979 pada angket sehingga instrumen dinyatakan sangat reliabel. Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan pre-test dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,62 dan kelas kontrol sebesar 84,5. Selanjutnya, kelas

eksperimen menggunakan media pembelajaran digital Zep Quiz, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Setelah pembelajaran, nilai rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 94,50 dan kelas kontrol sebesar 96,26. Selain itu, hasil angket menunjukkan mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media Zep Quiz dengan persentase jawaban positif sebesar 88,93%. Hasil uji normalitas dan linearitas menunjukkan data memenuhi syarat analisis. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana memperoleh nilai 0,039 lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada pembelajaran sejarah.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 13 Samarinda adalah pemanfaatan media pembelajaran digital Zep Quiz berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil pengujian prasyarat analisis menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi ketentuan statistik, yaitu berdistribusi normal dan memiliki hubungan yang bersifat linier. Dengan terpenuhinya syarat tersebut, analisis regresi linear sederhana dapat diterapkan. Hasil uji hipotesis memperlihatkan nilai signifikansi sebesar  $0,039 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata antara penggunaan media Zep Quiz dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Zep Quiz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun kontribusi pengaruhnya relatif kecil yaitu sebesar 2,4%, sehingga peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti metode pembelajaran, motivasi belajar, dan kondisi siswa.

Tanggapan siswa terhadap penerapan media pembelajaran menunjukkan hasil yang positif. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis kuis digital mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sejarah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abrar. 2015. Pembelajaran Sejarah dan Teacherpreneur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1 -12
- Adinda, C., El Faisal, E., & Susilawati. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan aplikasi ZEP Quiz. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Ahmad, A. , dan Siti, S. (2023). *Metodologi Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Aisyah, S. (2020). *Pendidikan Sejarah untuk Generasi Muda*. Surabaya: Penerbit Airlangga.
- Amri, S. 2015. Pembelajaran Sejarah: Masalah dan Solusinya. *Jurnal Edukasi Musi*
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.challenges, and future directions for multimedia learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(19), 32-46.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75.
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Konsep belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 6735–6742.
- Gee, J. P. (2007). "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy." *Computers in Human Behavior*, 23(1), 1-10.
- Ghozali, I. (2016) *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*.
- Hidayati, N. (2023). Indikator Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah: Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 45-58.
- Hidayati, N. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 123-135.
- Hidayati, R. (2023). Pengaruh Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2024). Pengaruh media game edukasi Zep Quiz terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*.
- Ningsih, N. W., & Jasiah. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis game Zep Quiz untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Nugroho, A. (2022). *Teori dan Praktik Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Prasetyo, A. (2023). "Relevansi Pembelajaran Sejarah dalam Konteks Kehidupan Modern." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 123-135.
- Prasetyo, A. (2023). Motivasi Siswa dan Prestasi Akademik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 78-90.
- Rahayu, N. P. W., & Wati, N. N. K. (2024). Penerapan Zep Quiz sebagai peningkatan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rahmah, L. (2023, November 9). Strategi dan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. <https://doi.org/10.31237/osf.io/wpzcyj>
- Rahmah, L. (2023, November 9). Strategi dan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. <https://doi.org/10.31237/osf.io/wpzcyj>
- Rahman, F. (2023). Pengaruh Teknologi terhadap Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Rahman, H. A. (2023). *Dinamika Sejarah dan Politik Kontemporer*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rahmawati, D. (2022). Pengaruh penggunaan media kuis interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 145–156.
- Rahmawati, L. (2023). "Peran Aspek Afektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(1), 45-58.
- Rizki, M. (2023). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Keluarga dan Pendidikan*, 5(2), 34-47.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan dampak penggunaan t teknologi metaverse dalam pendidikan. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(1), 48-57.
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli. (2023). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(2).
- Santoso, B. (2023). "Evaluasi Keterampilan Psikomotorik dalam Pembelajaran Praktik". *Jurnal Pendidikan Teknik*, 8(3), 78-90.
- Sari, C. N., Sutini, & Prasetyo, A. (2024). Gamify your learning: Pengaruh Zep Quiz sebagai digital learning media terhadap hasil belajar matematika siswa. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Sari, D. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Sari, D. (2023). Kesehatan Mental dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kesehatan dan Pendidikan*, 9(1), 15-29.
- Sari, N., & Putra, A. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 67–78.
- Sari, R. (2023). *Strategi Pembelajaran Berbasis Hasil Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sirnayatin, T. A. 2017. *Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran-Sejarah*.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2021). Teori Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, R. (2023). Lingkungan Belajar dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 45-58.
- Supriyadi, A. (2022). "Pengembangan Indikator Hasil Belajar Kognitif dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-135.
- Taufik, M. (2021). *Identitas dan Sejarah: Refleksi Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Gadjah Mada.
- Widiastuti, R. (2023). "Pengaruh Umpan Balik Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 12(4), 201-215.
- Wulandari, S. (2023). *Gaya Belajar dan Strategi Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(4), 201-215.
- Zega, S. H., Harefa, Y., Laoli, E. S., & Lase, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan. *Jurnal Bina Edukasi*, 17(2).