

Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui Media Zep Quiz untuk Mendukung Deep Learning di SMKN 1 Mojokerto

Amilatus Sholikhah | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia
Taufiq Hidayat | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia
Salsa Devista Mayangsari | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia
Wiwik Mardiana | Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia
Erna Puji Astuti | SMKN 1 Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia
Juliati | SMKN 1 Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia
Diyah Indarwati | SMKN 1 Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia
Email: amilameysa@gmail.com

Abstrak

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media Zep Quiz di kelas XI TSM 1 SMKN 1 Mojokerto. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa. Data diperoleh melalui observasi aktivitas belajar dan hasil evaluasi menggunakan aplikasi Zep Quiz, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi serta partisipasi belajar siswa setelah penerapan media Zep Quiz. Sebanyak 27 siswa mencapai skor motivasi tinggi, disertai peningkatan keaktifan dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi selama proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna di SMKN 1 Mojokerto.

Kata Kunci: Zep Quiz, motivasi belajar, keterlibatan siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan modern, motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan keinginan peserta didik untuk memperoleh nilai tinggi, tetapi juga mencakup dorongan internal untuk memahami materi, mengembangkan potensi diri, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Windari, (2024), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih tergolong rendah. Banyak peserta didik menganggap pelajaran Bahasa Indonesia

sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis, monoton, dan kurang menarik. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung pasif, kurang antusias dalam menjawab pertanyaan guru, serta tidak menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan diskusi ataupun latihan menulis. Padahal, sebagai mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan berkomunikasi, Bahasa Indonesia seharusnya diajarkan dengan strategi dan media yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi peserta didik.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, guru dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Salah satu inovasi yang sedang berkembang pesat adalah penggunaan media kuis interaktif digital, seperti Zep Quiz, Quizizz, dan Kahoot!, yang menggabungkan unsur permainan (*gamification*) dengan proses belajar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis kuis interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Nisa et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Aplikasi ini memberikan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, di mana peserta didik merasa tertantang untuk menjawab setiap pertanyaan dengan cepat dan tepat. Selain itu, mereka memperoleh umpan balik langsung setelah menjawab, sehingga dapat memperbaiki pemahaman terhadap materi yang belum dikuasai. Namun, dalam kenyataannya, masih banyak peserta didik yang kurang termotivasi, khususnya dalam pembelajaran yang dianggap monoton dan membosankan. Hal ini sesuai dengan temuan Chotimah & Mutiara, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Palembang mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, peserta didik merasa lebih antusias dan termotivasi mengikuti pembelajaran karena adanya elemen interaktif dan kompetitif yang disajikan melalui platform tersebut. Media berbasis permainan seperti Zep Quiz juga memungkinkan guru untuk melakukan variasi dalam pembelajaran, seperti pemberian kuis cepat, tantangan kelompok, maupun permainan edukatif berbasis poin yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Selaras dengan itu, Citra Adinda, dkk (2025) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang dipadukan dengan aplikasi Zep Quiz secara efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX. Kombinasi antara kerja sama kelompok dan elemen permainan digital menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya bersaing untuk memperoleh skor tertinggi, tetapi juga belajar bekerja sama dan menghargai kontribusi teman sekelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital interaktif seperti Zep Quiz dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kesatuan kegiatan belajar. Sementara itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Dola et al., (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz pada kelas V sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi karena penyajiannya dikemas dalam bentuk pertanyaan dan permainan yang menyenangkan. Hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa Zep Quiz memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, baik di jenjang dasar maupun menengah.

Di sisi lain, aplikasi Quizizz juga banyak diteliti dan terbukti memberikan dampak serupa. Darmawan & Sulistyowati (2025) melaporkan bahwa penerapan Quizizz dalam evaluasi

pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik merasa lebih tertarik karena kuis disajikan secara interaktif, memiliki tampilan menarik, dan dapat diakses melalui gawai masing-masing. Temuan ini diperkuat oleh Mirnawati, Hairil (2025) bahkan menegaskan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar karena mendukung prinsip *active learning* dan *collaborative engagement*. Kedua prinsip tersebut merupakan ciri utama dari pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan media Zep Quiz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI TSM 1 SMKN 1 Mojokerto dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan pendidikan vokasi, sekaligus menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran deep learning yang berorientasi pada pemahaman mendalam dan pengalaman belajar bermakna.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berupaya menguji efektivitas Zep Quiz sebagai media pembelajaran, tetapi juga menegaskan pentingnya integrasi antara teknologi digital dan pendekatan pedagogis yang mendorong pembelajaran aktif serta reflektif. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta manfaat teoretis bagi pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Kajian Pustaka

Media pembelajaran digital seperti Zep Quiz maupun Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penerapan di jenjang sekolah dasar dan menengah pertama, serta pada mata pelajaran tertentu seperti PPKn, IPS, dan Matematika. Penelitian yang secara khusus menyoroti penerapan Zep Quiz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMK masih terbatas. Padahal, peserta didik SMK memiliki karakteristik yang unik — mereka cenderung lebih aktif secara praktis, menyukai tantangan visual, dan lebih responsif terhadap penggunaan media digital interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Selain itu, penggunaan media Zep Quiz dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK sejalan dengan paradigma pembelajaran berbasis *deep learning*. *Deep learning* menekankan pada pemahaman mendalam, keterkaitan antar konsep, dan kemampuan peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata (Langworthy, 2014). Dengan memanfaatkan Zep Quiz, guru dapat mendesain pembelajaran yang tidak hanya menekankan hafalan, tetapi juga pemahaman konseptual melalui latihan interaktif yang mendorong refleksi dan berpikir kritis. Misalnya, peserta didik dapat diberikan kuis analisis teks, identifikasi makna kata, atau pemahaman konteks pragmatik melalui bentuk permainan digital yang menantang.

Lebih jauh, pembelajaran dengan pendekatan digital seperti Zep Quiz mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, adaptif, dan berorientasi pada kompetensi abad ke-21, yaitu kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C). Melalui kegiatan berbasis game interaktif, peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga dapat bekerja dalam kelompok, saling berbagi strategi, dan memecahkan masalah bersama. Kegiatan ini secara tidak langsung meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial mereka dalam pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi Citra Adinda, Susilawati, (2025) Subjek penelitian adalah 31 peserta didik kelas XI TSM 1 SMKN 1 Mojokerto. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia serta merancang soal interaktif berbasis aplikasi Zep Quiz yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Media ini dipilih karena mampu memfasilitasi pembelajaran yang aktif, menarik, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik (Husen & Wulandari, 2025).

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengintegrasikan Zep Quiz dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik mengikuti evaluasi secara langsung menggunakan perangkat masing-masing, sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan kompetitif. Melalui fitur waktu dan skor otomatis pada aplikasi, peserta didik dapat melihat hasil secara *real-time*, yang mendorong motivasi dan keterlibatan mereka dalam menjawab setiap pertanyaan (Mirnawati, Hairil, 2025).

Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti mencatat tingkat partisipasi, antusiasme, serta interaksi antarpeserta didik selama kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati mencakup keaktifan bertanya, kerja sama kelompok, dan kemampuan memahami materi melalui media digital (Eka Ariaty, dkk 2025). Sementara itu, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil pembelajaran, menilai efektivitas penggunaan Zep Quiz, serta menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya (Apriliyani, 2021)

Data penelitian diperoleh dari hasil evaluasi peserta didik melalui Zep Quiz serta lembar observasi keterlibatan belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menyajikan hasil dalam bentuk tabel dan grafik distribusi nilai (Astiani, 2023). Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran mengenai peningkatan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media Zep Quiz pada kelas XI TSM 1 SMKN 1 Mojokerto. Kegiatan penelitian dilakukan selama dua siklus, dengan masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap awal sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi pendahuluan terhadap proses pembelajaran di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Banyak dari mereka yang pasif, hanya mendengarkan tanpa memberikan umpan balik, dan sebagian lainnya tampak berbicara sendiri dengan teman sebangku.

Fenomena tersebut menunjukkan rendahnya tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebab yang diidentifikasi adalah penggunaan metode konvensional yang terlalu berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Guru lebih banyak menyampaikan materi secara ceramah tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti kemudian menerapkan Zep Quiz, sebuah aplikasi digital berbasis kuis interaktif yang mampu menstimulasi partisipasi, membangun kompetisi positif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Zep Quiz dipilih karena menawarkan berbagai fitur menarik, seperti tampilan visual yang dinamis, sistem penilaian otomatis, serta waktu respons *real-time* yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku aktif dalam proses belajar. Setiap soal disajikan secara interaktif

dan langsung dapat dijawab melalui perangkat masing-masing, baik ponsel maupun laptop. Selain itu, aspek gamifikasi dalam Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui elemen skor, papan peringkat, dan penghargaan simbolik bagi pemenang.

Tahap Awal

Pada tahap pertama, kegiatan pembelajaran diawali dengan pengenalan media Zep Quiz kepada peserta didik. Sebagian besar siswa menunjukkan rasa penasaran dan antusias untuk mencoba aplikasi baru ini. Guru memberikan panduan singkat mengenai cara mengakses, menjawab soal, serta sistem penilaian yang digunakan. Materi yang diujikan dalam siklus pertama berfokus pada teks prosedur kompleks, sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas XI.

Pada tahap pelaksanaan, guru mengintegrasikan media Zep Quiz ke dalam kegiatan evaluasi setelah penjelasan materi. Peserta didik diminta untuk menjawab 20 butir soal yang disusun dalam format pilihan ganda. Setiap soal diberikan batas waktu tertentu untuk mendorong peserta didik menjawab dengan cepat dan tepat. Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup. Para peserta didik tampak aktif memperhatikan layar proyektor yang menampilkan peringkat sementara, sementara beberapa di antara mereka berkompetisi untuk meraih skor tertinggi.

Secara umum, hasil siklus I menunjukkan peningkatan partisipasi dibandingkan sebelum tindakan. Berdasarkan catatan observasi, sekitar 70% peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan menjawab kuis, sementara sisanya masih menunjukkan keraguan karena belum sepenuhnya memahami cara kerja aplikasi. Dari hasil evaluasi, nilai rata-rata motivasi belajar berada pada kategori “tinggi,” dengan skor rata-rata 17,8 dari total 20 poin. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil dan kurangnya kesiapan sebagian peserta didik dalam menggunakan perangkat.

Refleksi pada siklus I menghasilkan beberapa rekomendasi: (1) peneliti perlu memberikan bimbingan teknis lebih detail sebelum kegiatan dimulai; (2) perlu adanya pembagian kelompok kecil agar peserta didik saling membantu; dan (3) materi perlu disesuaikan dengan tingkat kesulitan sedang agar peserta didik lebih fokus memahami isi pelajaran daripada sekadar mengejar kecepatan menjawab.

Tahap Kedua

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi, siklus kedua dilaksanakan dengan strategi yang lebih matang. Pada siklus ini, guru memulai kegiatan dengan *ice breaking* singkat untuk menumbuhkan semangat belajar. Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 4–5 orang, agar mereka dapat berdiskusi sebelum menjawab soal. Materi yang digunakan adalah teks eksplanasi kompleks, dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya.

Selama proses pelaksanaan, keterlibatan peserta didik meningkat signifikan. Suasana kelas terasa lebih dinamis dan kompetitif. Berdasarkan observasi, lebih dari 90% peserta didik berpartisipasi aktif, baik dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi bersama kelompoknya. Mereka tampak lebih fokus, menunjukkan rasa ingin tahu tinggi, serta terdorong untuk memahami materi agar mampu memperoleh skor maksimal.

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup mencolok dibandingkan siklus sebelumnya. Berdasarkan distribusi nilai motivasi belajar, 13 peserta didik mencapai skor tertinggi (20 poin) yang menunjukkan motivasi sangat tinggi, 7 peserta didik memperoleh skor 19 poin, dan 7 peserta didik memperoleh skor 18 poin. Dua peserta didik mendapatkan skor 17 poin, satu peserta didik memperoleh 16 poin, dan hanya satu peserta didik yang memperoleh skor 12 poin. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berada dalam kategori motivasi tinggi hingga sangat tinggi.

Rata-rata skor keseluruhan meningkat menjadi 19,1 poin, naik sekitar 1,3 poin dari siklus sebelumnya. Selain itu, tingkat keaktifan peserta didik juga meningkat sebesar 20%, ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang secara sukarela mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan selama pembelajaran

Analisis Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari dua indikator utama, yaitu aspek kognitif dan afektif. Dari sisi kognitif, peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik, terbukti dari meningkatnya skor rata-rata hasil evaluasi. Sementara dari sisi afektif, peserta didik menunjukkan perubahan sikap positif terhadap pelajaran Bahasa Indonesia—yang sebelumnya dianggap membosankan, kini menjadi lebih menarik dan interaktif.

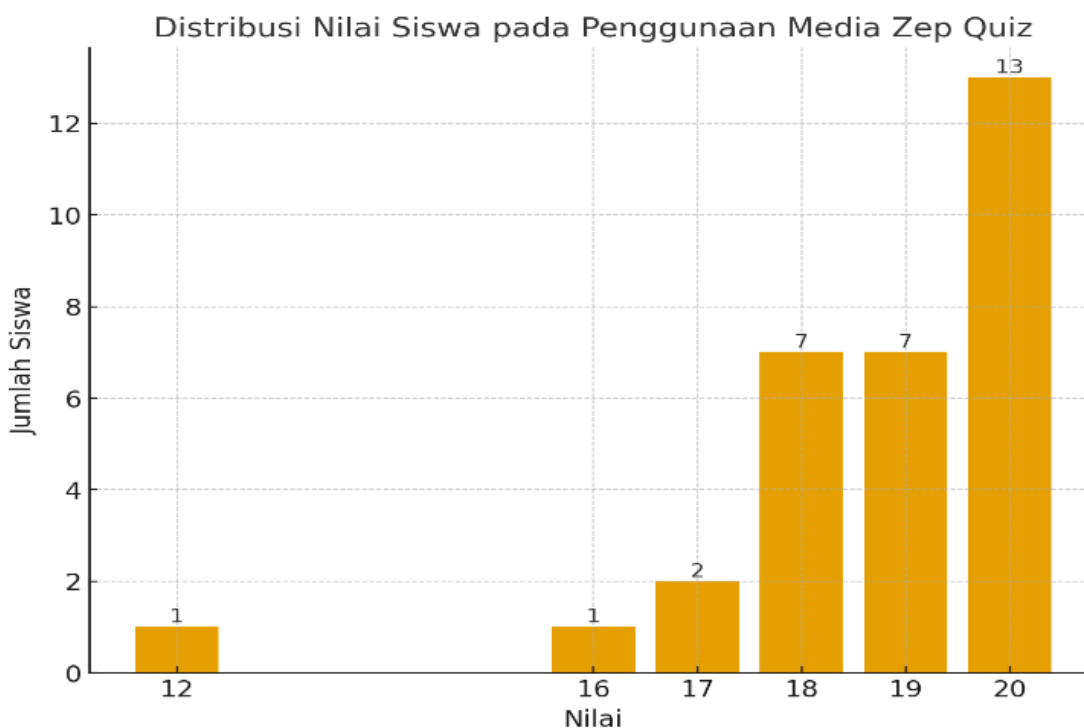
Secara kuantitatif, peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI TSM 1 setelah penerapan media Zep Quiz dapat dilihat dari distribusi nilai sebagai berikut:

- a. Kategori sangat tinggi (skor 20): 13 siswa (41,9%)
- b. Kategori tinggi (skor 18–19): 14 siswa (45,1%)
- c. Kategori sedang (skor 16–17): 3 siswa (9,7%)
- d. Kategori rendah (skor ≤ 12): 1 siswa (3,2%)

Data ini menunjukkan bahwa 87% peserta didik memiliki motivasi belajar tinggi hingga sangat tinggi setelah penerapan media Zep Quiz. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap semangat dan partisipasi belajar peserta didik.

Untuk memperkuat hasil kuantitatif, peneliti juga melakukan dokumentasi visual yang menggambarkan perubahan suasana pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan Zep Quiz.

Gambar 1. Grafik Distribusi Nilai Peserta Didik

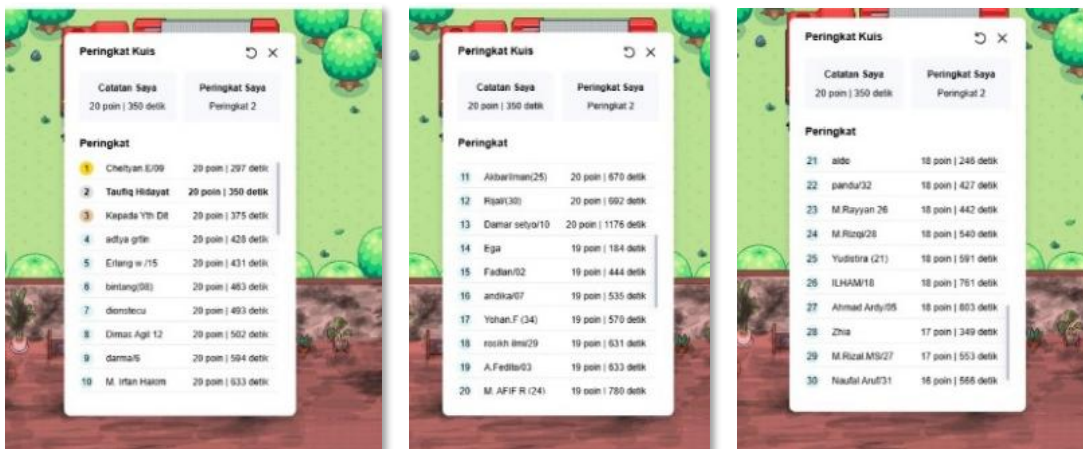


Grafik ini menunjukkan dominasi nilai pada rentang 18–20 poin, menegaskan bahwa sebagian besar peserta didik berhasil mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Peningkatan distribusi nilai ini menandakan keberhasilan penerapan media digital dalam mendorong keterlibatan belajar.



Gambar 2. Dokumentasi Suasana Pembelajaran Sebelum Menggunakan Zep quiz
Sumber: Dokumentasi Penelitian (19 September 2025)

Foto dokumentasi sebelum tindakan memperlihatkan suasana kelas yang pasif. Sebagian besar peserta didik hanya mendengarkan tanpa antusiasme, beberapa terlihat berbicara sendiri, dan hanya sedikit yang memperhatikan penjelasan guru. Situasi ini mencerminkan minimnya interaksi dua arah dalam proses pembelajaran serta rendahnya semangat belajar.



Gambar 3. Dokumentasi Suasana Pembelajaran Sesudah Menggunakan ZepQuiz
Sumber: dokumentasi penelitian (3 Oktober 2025)

Setelah penerapan Zep Quiz, suasana kelas berubah drastis. Peserta didik tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat penuh dalam kegiatan. Mereka terlihat semangat menjawab pertanyaan, bersorak ketika memperoleh skor tinggi, serta saling mendukung dalam kompetisi positif. Ekspresi wajah yang menunjukkan kegembiraan dan kepuasan menjadi indikator nyata bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil dokumentasi juga menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial antarpeserta didik. Mereka saling berdiskusi mengenai jawaban, berbagi strategi menjawab cepat, serta menunjukkan empati terhadap teman yang kesulitan. Situasi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*) yang menjadi inti dari *deep learning*, di mana peserta didik tidak hanya memahami konsep secara permukaan, tetapi juga menginternalisasi pengetahuan melalui pengalaman bersama.

Setelah penerapan media pembelajaran Zep Quiz, perubahan suasana kelas di SMKN 1 Mojokerto tampak sangat signifikan. Jika sebelumnya pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan dengan pola konvensional yang cenderung monoton dan pasif, kini suasana kelas berubah menjadi

lebih interaktif, dinamis, dan bersemangat. Peserta didik tampak aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran, menunggu giliran menjawab dengan antusias, dan menunjukkan ekspresi gembira ketika memperoleh skor tinggi. Tawa, tepuk tangan, dan seruan semangat kerap terdengar selama kegiatan berlangsung, menggambarkan bahwa suasana pembelajaran telah bertransformasi dari yang membosankan menjadi menyenangkan dan kompetitif secara positif.

Antusiasme ini tidak hanya muncul dari keinginan untuk menang atau memperoleh nilai tertinggi, tetapi juga dari rasa ingin tahu dan tantangan intelektual yang ditawarkan oleh Zep Quiz. Peserta didik merasa tertantang untuk berpikir cepat dan tepat, sekaligus menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Sistem skor real-time dan peringkat yang ditampilkan di layar memunculkan suasana kompetisi sehat, di mana setiap peserta didik berusaha tampil terbaik namun tetap saling menghargai satu sama lain. Ketika seorang teman memperoleh skor tinggi, peserta didik lain memberikan tepuk tangan dan dukungan, sehingga terbentuk atmosfer kebersamaan yang kuat dalam konteks pembelajaran.

Lebih jauh lagi, dokumentasi kelas menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial dan kerja sama antarpeserta didik. Mereka tidak hanya fokus pada diri sendiri, tetapi juga saling berdiskusi untuk membahas jawaban, berbagi strategi menjawab cepat, dan memberikan dorongan moral bagi teman yang kesulitan. Situasi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*), di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui proses sosial dan saling tukar informasi. Dalam konteks *deep learning*, kolaborasi semacam ini sangat penting karena membantu peserta didik tidak sekadar menghafal jawaban, melainkan memahami konsep secara lebih mendalam melalui interaksi dan pengalaman bersama.

Fenomena ini menunjukkan bahwa Zep Quiz bukan hanya sekadar media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga wadah pembentukan kompetensi sosial dan emosional. Peserta didik belajar untuk berkompetisi secara sehat, menghargai pencapaian orang lain, serta mengembangkan empati dan rasa kebersamaan. Guru juga memiliki peran penting dalam mengarahkan kompetisi agar tetap bersifat edukatif, bukan hanya berorientasi pada nilai, melainkan pada proses belajar itu sendiri.

Berdasarkan distribusi nilai motivasi yang diperoleh setelah dua siklus penerapan Zep Quiz, sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan. Sebanyak 13 peserta didik mencapai skor tertinggi (20 poin), menandakan motivasi belajar yang sangat tinggi. Sementara 7 peserta didik memperoleh skor 19 poin, dan 7 peserta didik lainnya mendapat 18 poin, keduanya termasuk kategori motivasi tinggi. Hanya sebagian kecil peserta didik yang memperoleh skor di bawah 17 poin, menunjukkan bahwa hampir seluruh kelas merespons positif terhadap penerapan media ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Saputra et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis kuis interaktif seperti Quizizz atau Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, Zep Quiz memiliki fungsi serupa, tetapi dengan fitur yang lebih fleksibel untuk menyesuaikan soal sesuai kebutuhan guru.

Selain itu, hasil dokumentasi visual mendukung temuan kuantitatif tersebut. Peserta didik tampak penuh semangat dalam menjawab soal-soal melalui aplikasi Zep Quiz, berlomba untuk memperoleh skor tertinggi, dan mengekspresikan kebahagiaan ketika berhasil menjawab dengan benar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang hidup, penuh energi positif, dan kondusif untuk pembelajaran aktif. Susila & Qosim, (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan media kuis digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena mengandung unsur kompetisi, penghargaan simbolik, dan umpan balik instan. Media semacam ini tidak hanya memberikan manfaat pada ranah kognitif—yakni

peningkatan pemahaman terhadap materi—tetapi juga ranah afektif, seperti tumbuhnya motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan semangat belajar bersama.

Hasil yang serupa juga diungkapkan oleh Aminah, (2023), yang menegaskan bahwa media interaktif berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Hal ini disebabkan oleh munculnya rasa kepuasan pribadi ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar atau memperoleh skor tinggi. Dalam penelitian ini, peserta didik menunjukkan ekspresi bangga dan puas ketika berhasil menjawab dengan tepat, bahkan tanpa adanya hadiah materiil. Hal ini menandakan bahwa keberhasilan dalam Zep Quiz menjadi bentuk penghargaan psikologis yang mampu memperkuat motivasi dari dalam diri.

Jika dibandingkan dengan berbagai penelitian sebelumnya, maka penerapan Zep Quiz di SMKN 1 Mojokerto menunjukkan konsistensi hasil bahwa media kuis digital efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Namun, penelitian ini memberikan tambahan bukti kontekstual bahwa penggunaan Zep Quiz juga mampu mendorong pembelajaran mendalam (*deep learning*) karena peserta didik tidak hanya terpacu menjawab cepat, tetapi juga memahami makna materi yang disajikan dalam setiap pertanyaan.

Dari keseluruhan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Zep Quiz bukan hanya sekadar alat evaluasi berbasis digital, melainkan media pembelajaran yang menyeluruh dan multifungsi. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara simultan. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna karena peserta didik mengalami sendiri proses belajar yang menggabungkan unsur teknologi, kompetisi, dan kolaborasi.

Dengan demikian, penerapan Zep Quiz di SMKN 1 Mojokerto secara nyata mendukung konsep *student-centered learning* dan *deep learning* yang menjadi arah pendidikan modern. Melalui media ini, peserta didik bukan hanya menjadi penerima pengetahuan, tetapi juga subjek aktif dalam membangun pemahaman, bekerja sama, dan berkompetisi sehat. Penelitian ini sekaligus menegaskan bahwa inovasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menghadirkan suasana belajar yang adaptif terhadap tantangan abad ke-21, di mana teknologi, kreativitas, dan kolaborasi menjadi kunci keberhasilan pendidikan.

Pembahasan dan Implikasi

Berdasarkan hasil dua siklus tindakan yang telah dilakukan, penerapan media pembelajaran interaktif Zep Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, partisipasi, serta motivasi belajar peserta didik kelas XI TSM 1 di SMKN 1 Mojokerto. Peningkatan ini terlihat secara nyata baik dari segi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, maupun dari respon positif yang mereka tunjukkan terhadap kegiatan belajar yang sebelumnya dianggap monoton. Sebelum penggunaan Zep Quiz, proses belajar Bahasa Indonesia cenderung bersifat satu arah. Guru menjadi pusat pembelajaran, sementara peserta didik lebih banyak bersikap pasif, hanya mendengarkan penjelasan tanpa banyak memberikan tanggapan atau pertanyaan. Suasana kelas terasa kaku dan kurang menggugah minat belajar.

Namun, setelah penerapan Zep Quiz, terjadi perubahan signifikan pada dinamika kelas. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan penuh antusiasme. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bahkan saling memberi dukungan atau semangat kepada teman sekelasnya. Media ini mampu menumbuhkan *sense of competition* yang sehat, di mana peserta didik berusaha memberikan jawaban terbaik dalam waktu singkat. Selain itu, sistem skor dan peringkat yang ditampilkan secara langsung dalam Zep Quiz mendorong mereka untuk terus memperbaiki hasil dan berpartisipasi lebih maksimal pada setiap sesi pembelajaran.

Secara pedagogis, hasil ini menunjukkan bahwa Zep Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai *trigger* yang kuat untuk membangun motivasi intrinsik peserta didik. Penggunaan media ini memberi ruang bagi guru untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai pelaku utama dalam konstruksi pengetahuan. Dengan adanya *feedback* langsung, peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, sehingga muncul dorongan untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan.

Dari perspektif deep learning, penggunaan Zep Quiz sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan pemahaman konsep, refleksi kritis, dan penerapan dalam konteks nyata. Meskipun dikemas dalam bentuk permainan (*gamification*), Zep Quiz tidak menghilangkan nilai akademik. Justru sebaliknya, media ini menggabungkan unsur hiburan dan edukasi secara proporsional. Dengan sistem kuis yang menantang, peserta didik terdorong untuk berpikir cepat, memahami konteks pertanyaan, dan mengaitkannya dengan materi yang telah dipelajari. Proses kognitif ini mendukung terbentuknya pemahaman mendalam yang menjadi inti dari pembelajaran berbasis deep learning.

Selain itu, aspek sosial-emosional peserta didik juga berkembang. Dalam suasana kompetisi yang positif, mereka belajar untuk menghargai keberhasilan teman, bekerja sama dalam kelompok, dan mengelola emosi ketika menghadapi tantangan atau kegagalan. Hal ini memperkuat karakter peserta didik dalam hal tanggung jawab, ketekunan, dan kerja sama. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan sosial, menjadikannya media yang holistik dalam mendukung proses pendidikan yang berkarakter.

Implikasi penelitian ini cukup luas dan relevan dengan perkembangan dunia pendidikan modern. Pertama, bagi guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital seperti Zep Quiz dapat dijadikan alternatif inovatif dalam evaluasi formatif. Guru tidak perlu selalu menggunakan metode tes tertulis konvensional, tetapi dapat menggabungkan unsur interaktif yang lebih menarik minat peserta didik. Dengan demikian, proses penilaian menjadi lebih menyenangkan tanpa mengurangi validitas hasil belajar.

Kedua, bagi pihak sekolah, temuan ini menjadi dasar untuk mengembangkan program pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Sekolah dapat mendorong guru-guru untuk beradaptasi dengan transformasi digital dalam dunia pendidikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis media digital menjadi kompetensi penting yang harus dikembangkan secara berkelanjutan.

Ketiga, bagi pengembang aplikasi edukatif, penelitian ini memberikan inspirasi untuk mengadaptasi konsep gamifikasi lokal seperti Zep Quiz agar sesuai dengan konteks pendidikan di Indonesia. Aplikasi yang memadukan permainan dengan pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi siswa di berbagai jenjang pendidikan. Pengembang dapat memperluas fitur dengan menyesuaikan konten sesuai kurikulum nasional, bahasa daerah, maupun konteks budaya setempat agar lebih relevan dan menarik.

Keempat, secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa teknologi pendidikan bukan sekadar alat bantu, tetapi merupakan katalis perubahan paradigma belajar. Pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dapat menggeser peran guru dari sumber utama informasi menjadi fasilitator, mentor, dan motivator yang mendukung peserta didik dalam proses berpikir tingkat tinggi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan Zep Quiz tidak hanya meningkatkan hasil belajar

r, tetapi juga mengubah cara pandang terhadap proses belajar itu sendiri. Kelas menjadi ruang yang dinamis, interaktif, dan kolaboratif. Peserta didik tidak lagi pasif menerima materi, melainkan aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Secara keseluruhan, Zep Quiz dapat diposisikan sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan adaptif dalam menjawab tantangan pendidikan masa kini. Penggunaannya diharapkan tidak berhenti pada satu konteks atau mata pelajaran saja, tetapi dapat diperluas ke berbagai bidang studi untuk menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada deep learning.

Simpulan

Pemanfaatan media digital seperti Zep Quiz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik di SMKN 1 Mojokerto. Melalui integrasi teknologi ini, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir lebih dalam sesuai dengan prinsip deep learning. Media Zep Quiz menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara sehat, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, fokus, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya sendiri.

Keterlibatan peserta didik meningkat karena Zep Quiz memungkinkan terjadinya feedback langsung dan instan terhadap setiap jawaban. Hal ini memudahkan guru dalam mengidentifikasi pemahaman peserta didik secara real-time, sekaligus memberi kesempatan bagi peserta didik untuk segera memperbaiki kesalahan konseptual. Proses ini menumbuhkan kesadaran metakognitif, di mana peserta didik mampu merefleksikan cara berpikirnya sendiri dan memahami alasan di balik jawaban yang benar maupun salah. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini sangat penting karena pemahaman bahasa memerlukan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan reflektif.

Selain itu, penggunaan Zep Quiz mendukung pembelajaran kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses eksplorasi pengetahuan, sementara peserta didik menjadi subjek aktif yang berinteraksi dengan materi melalui permainan edukatif. Suasana kompetisi yang positif di dalam kelas turut menumbuhkan semangat belajar serta memperkuat motivasi intrinsik. Peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani berpartisipasi karena media ini mengurangi tekanan dan rasa takut terhadap kesalahan.

Penerapan pembelajaran berbasis Zep Quiz juga relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Melalui platform ini, guru dapat merancang evaluasi yang adaptif, menarik, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Di sisi lain, guru memperoleh data analitik yang berguna untuk melakukan refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran secara berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Zep Quiz tidak sekadar menjadi inovasi teknologis, tetapi juga strategi pedagogis yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar bermakna. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas secara digital dan interaktif mampu menumbuhkan keterlibatan emosional, kognitif, dan sosial peserta didik. Melalui keterlibatan yang tinggi ini, proses deep learning tercapai, di mana peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami, menganalisis, dan menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, inovasi seperti ini perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan secara sistematis dalam pembelajaran di sekolah menengah kejuruan guna mendukung terciptanya generasi pembelajar yang kreatif, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMKN 1 Mojokerto, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta seluruh peserta didik kelas XI TSM 1 yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- AMINAH, S. (2023). *Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam* : 1(September), 201–212.
- Apriliyani, D. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) pada Materi Konflik di SMP*. 1(1), 54–68.
- Astiani. (2023). *Kemampuan Menarik Kesimpulan Berdasarkan Tabel Dan Grafik Fisika Pada Peserta Didik Kelas X(MLA) SMA Barrang Lompo*. 3, 166–175.
- Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025). *Enhancing Learning Motivation of Grade XI . 9 Students Through Zep Quiz Media in Civics Education at SMA Negeri 3 Palembang*. 4(1), 156–166.
- Citra Adinda, Drs. Emil El Faisal, M.Si, Susilawati, S. P. (2025). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz*. 10, 268–276.
- Darmawan, N. T., & Sulistyowati, E. D. (2025). *Penerapan Media Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Negeri 2 Bontang Pendabuluan Metode*. 2(2019), 22–28.
- 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*. 07(3), 527–535.
- Eka Ariaty, Nur Ariandini, Evi Alfira, U. A. M. (2025). *Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah*. 14, 88–95.
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). *Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda*. 15(September), 940–947.
- Langworthy, M. F. M. (2014). *New, How Find, Pedagogies Learning, Deep*.
- Mirrawati, Hairil, S. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap*. 3(4), 1961–1968.
- Nisa, M., Jalil, M., & Quraisy, A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz*. (4), 609–616.
- Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang The Effect Of Using Quizizz Interactive Learning Media on the Learning Outcomes Of Grade 10 Students Of The Dkv Expertise Program Of Smk Negeri 10 Malang*. 11(6), 1177–1184. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023118108>
- Susila, H. R., & Qosim, A. (2024). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 10(1), 107–114. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1061>
- Windari, D. (2024). *Supervisi Kolegial Peningkatan Motivasi Pembiasaan Karakter Baik (PKB) di SMP Negeri Satu Atap Loceret Kabupaten Nganjuk*. 3(1), 115–142.