

PENERAPAN ZEP QUIZ SEBAGAI PENINGKATAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

Ni Putu Widya Rahayu, Ni Nyoman Kurnia Wati
Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

Email : widyarhy17@gmail.com, kurnia_yasa@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini tujuannya untuk pengkajian efektivitas penggunaan Zep Quiz, sebuah aplikasi kuis interaktif, dalam peningkatan minat belajar siswa kelas V SD untuk pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana dan terarah untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki individu, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, agar mampu menjadi manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan bertanggung jawab. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar ialah pelajaran yang krusial untuk bekal siswa melalui pengetahuan dasar mengenai materi Pendidikan Pancasila. Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur sebagai pendekatan utama. Studi literatur dilakukan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai teori, hasil penelitian, dan temuan relevan yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar. Studi literatur dipilih untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai pendekatan, teknologi, dan metode pembelajaran yang telah digunakan dalam meningkatkan keterampilan zep quis. Media ini juga memudahkan guru dalam memberikan umpan balik secara cepat dan mengukur pemahaman siswa secara real-time. Dengan fitur kuis yang menantang dan menyenangkan, Zep Quiz mampu mengatasi kejenuhan siswa dan memacu semangat belajar melalui kompetisi sehat. Selain meningkatkan minat, media ini juga mendukung pembelajaran mandiri dan pengulangan materi secara fleksibel serta meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Kata Kunci : Zep Quiz, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

*Education is a planned and purposeful process aimed at developing the full potential of individuals cognitively, affectively, and psychomotorically so they can become knowledgeable, responsible, and well-charactered individuals. The teaching of Pancasila Education at the elementary school level is a crucial subject that equips students with fundamental knowledge about the values of Pancasila. Learning interest is one of the key factors influencing the success of the learning process. This study aims to examine the effectiveness of using **Zep Quiz**, an interactive quiz application, in enhancing the learning interest of fifth-grade elementary students in Pancasila Education. The research employs a **literature study method** as its primary approach. The literature study is conducted to review, analyze, and synthesize various theories, research findings, and relevant studies related to increasing students' learning interest. This method is chosen to obtain a comprehensive overview of the approaches, technologies, and teaching methods*

previously used to enhance learning engagement through Zep Quiz. The medium also assists teachers in providing quick feedback and assessing students' understanding in real time. With its engaging and challenging quiz features, Zep Quiz helps reduce student boredom and fosters enthusiasm for learning through healthy competition. In addition to increasing interest, this medium supports independent learning, allows flexible material review, and boosts students' self-confidence

Kata Kunci : Zep Quiz, Interest in Learning, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang terencana dan terarah untuk mengembangkan semua kompetensi yang ada dalam individu, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, agar mampu menjadi manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, namun juga dibentuknya sikap, nilai, maupun kepribadian yang sejalan dengan norma serta budaya bangsa. Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana dan terarah untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki individu, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, agar mampu menjadi manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan bertanggung jawab (Kulsum, *et al.*, 2025).

Pendidikan tidak hanya fokus pada transfer ilmu pengetahuan, namun juga dibentuknya sikap, nilai, dan kepribadian yang sejalan dengan norma maupun budaya bangsa. Fungsi pendidikan begitu krusial untuk pembentukan manusia yang bukan hanya cerdas pada akademis namun juga mempunyai karakter yang kuat serta keterampilan hidup. Melalui pendidikan, potensi peserta didik dikembangkan untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, serta mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan juga bertujuan melestarikan nilai-nilai budaya dan membina sikap demokratis serta mempunyai tanggung jawab. Sehingga, pendidikan dijadikan sarana utama untuk terciptanya generasi yang siap menghadapi tantangan kehidupan pada abad 21 dengan keseimbangan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial yang baik (Husen & wulandari, 2025)

Pendidikan di Indonesia berperan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan generasi muda. Sistem pendidikan nasional mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dasar menjadi fondasi utama yang mencakup jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pemerintah terus mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan melalui berbagai kebijakan serta inovasi. Salah satu fokus utama adalah memastikan akses dan pemerataan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia. Pendidikan juga diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan kearifan lokal.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang wajib diikuti untuk anak usia 6 hingga 12 tahun. SD bertujuan memberikan bekal pengetahuan dasar serta keterampilan sosial dan emosional. Kurikulum di SD dirancang agar sejalan pada perkembangan peserta didik maupun kebutuhan

masyarakat. Di SD, siswa belajar beragam mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, dan Pendidikan Pancasila. Guru mempunyai peran sebagai fasilitator yang membantu kegiatan belajar secara menyenangkan serta aktif. SD menjadi tahap penting dalam menyiapkan siswa untuk jenjang pendidikan berikutnya (Adinda & EI, 2025).

Kurikulum Merdeka adalah kebijakan terbaru yang memberi kebebasan pada sekolah untuk mengelola pembelajaran sesuai potensi dan kebutuhan peserta didik. Pendekatan ini menekankan pada pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, serta pusatnya pada murid. Kurikulum Merdeka bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengasah kreativitas serta karakter siswa. Penguatan kompetensi dasar dan pengembangan karakter menjadi fokus utama. Sekolah diberi ruang untuk merancang program sesuai konteks lokal dan potensi daerah. Model ini mendukung inovasi dalam pengajaran serta pengembangan media dan pendekatan belajar (Santiaji, *et al.*, 2025).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebuah mata pelajaran krusial di jenjang Sekolah Dasar yang bertujuan untuk bekal siswa melalui pengetahuan dasar mengenai hak dan kewajiban. Namun, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila kerap menjadi tantangan bagi guru, karena materi yang disajikan terkadang dianggap kurang menarik dan kurang interaktif. Maka dengan itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Adinda & EI, 2025). Pendidikan berfungsi sebagai

sarana utama untuk memperluas wawasan, meningkatkan keterampilan dan kapasitas diri, memperbaiki kualitas hidup, serta membantu individu dalam mengenali karakter dan potensi dalam diri sendiri. Sebuah metode yang efektif ialah pembelajaran berbasis cerita, permainan edukatif, dan kegiatan seni yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila. Metode ini bisa membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa menjadi lebih paham materi dengan mendalam, serta menumbuhkan sikap positif maupun karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila (Setiawan, *et al.*, 2022).

Dengan pendekatan pembelajaran aktif berupa diskusi kelompok, bermain peran, dan studi kasus, siswa mampu lebih berpartisipasi dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara efektif pada kehidupan sehari-harinya. Maka itu, guru mempunyai peran sangat penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif serta kontekstual guna peningkatan minat dan hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, diharapkan siswa bukan hanya mengerti Pancasila sebagai teori, melainkan juga mampu mengamalkannya pada kehidupan bermasyarakat (Kusumawati, *et al.*, 2023).

Hubungan kurikulum dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat erat, disebabkan Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai dasar kebangsaan dalam kurikulum. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila yakni ideologi negara. Kurikulum mengintegrasikan Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan sikap religius, nasionalis, dan gotong royong. Dalam

proses pembelajaran, siswa diajak menginternalisasi nilai-nilai tersebut melalui diskusi, refleksi, dan kegiatan nyata. Pendidikan Pancasila memperkuat karakter dan moral peserta didik. Dengan demikian, kurikulum berfungsi sebagai kerangka yang memastikan nilai-nilai Pancasila tersampaikan secara sistematis dalam pembelajaran (Arlina, *et al.*, 2023).

Perkembangan teknologi melaju sangat cepat serta memberikan dampak hampir semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan yang lebih modern seperti internet, kecerdasan buatan, dan perangkat mobile mengubah cara kita berkomunikasi dan bekerja. Inovasi di bidang teknologi telah mempermudah akses informasi dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai sektor. Perkembangan ini juga mendorong munculnya industri baru dan peluang kerja yang berbeda dari masa lalu. Namun, kemajuan teknologi juga membawa tantangan seperti keamanan data dan kesenjangan digital. Secara keseluruhan, teknologi terus dijadikan pendorong utama dampak sosial, ekonomi, serta budaya di dunia (Muslimin, 2025).

Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dengan meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan kualitas proses belajar mengajar. Teknologi memberikan pengalaman belajar yang menjadi interaktif serta personal melalui media digital, seperti buku teks elektronik, video pembelajaran, dan ruang diskusi online. Hal ini juga membuka akses pendidikan yang begitu luas terutama untuk siswa di daerah terpencil, sehingga pendidikan menjadi lebih inklusif dan merata. Penggunaan teknologi juga meningkatkan kolaborasi antara guru dan siswa

serta memudahkan evaluasi hasil belajar secara real-time. Meskipun demikian, tantangan seperti kesenjangan digital dan kebutuhan pelatihan guru dalam penggunaan teknologi tetap wajib ditanggulangi agar teknologi pendidikan dapat dimanfaatkan dengan optimal. Sehingga, teknologi memegang peranan penting dalam pendudukan transformasi pendidikan menuju era digital yang menjadi maju serta inklusif.

Pada era saat ini, perubahan teknologi sangat cepat serta pesat terutama dalam komunikatif digital dan semua informasi yang bersifat dinamis (Darmiyati, 2020). Namun percepatan ini harus sebanding dengan fasilitas penunjangnya agar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat. Perubahan zaman mewajibkan guru agar terus berkembang serta ditingkatkannya kompetensi yang ada (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020). Guru yang kompeten dapat mempergunakan bermacam media pembelajaran, baik yang modern serta tradisional. Peningkatan kualitas untuk kegiatan belajar ialah sebuah target yang wajib diupayakan untuk setiap pendidik pada semua rencana belajar yang disusun termasuk media ajar (Kusnadi, *et al.*, 2017)

Zep Quiz sebagai sebuah aplikasi kuis interaktif menawarkan pendekatan pembelajaran yang menarik melalui fitur-fitur yang memudahkan siswa dalam kontribusinya aktif pada proses belajar. Penerapan *Zep Quiz* diharapkan bisa memberikan peningkatan minat belajar siswa kelas V SD untuk pelajaran Pendidikan Pancasila melalui cara yang lebih interaktif serta menarik. Penelitian ini tujuannya agar mengetahui efektivitas digunakannya *Zep Quiz* untuk

peningkatan minat belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD, sehingga bisa dijadikan alternatif media ajar yang memberi dukungan kegiatan belajar mengajar secara optimal (Kulsum, *et al.*, 2025).

Minat belajar adalah keinginan, ketertarikan, atau kecenderungan seseorang untuk berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran. Minat belajar mencerminkan sikap positif yang mendorong siswa untuk fokus dan bersemangat dalam mempelajari suatu materi. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi biasanya lebih cepat memahami materi serta menunjukkan prestasi yang lebih baik. Minat belajar juga melibatkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik dari dalam diri siswa. Minat ini penting karena menjadi pendorong utama keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan minat belajar yang tinggi, proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta menyenangkan (Arlina, *et al.*, 2023).

Faktor yang mempengaruhi minat belajar sangat beragam, mulai dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan siswa, minat pribadi, dan motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri. Sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan belajar, kualitas guru, metode mengajar, dan dukungan orang tua juga sangat memengaruhi minat belajar siswa. Kondisi fisik dan sosial lingkungan sekolah, termasuk fasilitas yang tersedia, turut memengaruhi kenyamanan dan minat siswa dalam belajar. Selain itu, materi pembelajaran yang relevan dan menarik akan meningkatkan ketertarikan siswa. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, pendidikan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan minat belajar siswa (Setiawan, *et al.*, 2022).

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat berperan dalam mempertahankan fokus serta meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung monoton. *Zep Quiz* ialah sebuah inovasi media ajar berbasis teknologi yang mampu menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif, sehingga siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar secara mandiri maupun bersama teman (Muslimin, 2025).

Karena itu, penerapan strategi dalam proses pendidikan adalah sesuatu yang harus dilakukan oleh pendidik. Beragamnya strategi pembelajaran yang diterapkan akan membantu dan memberi kemudahan peserta didik untuk memahami materi, maka tujuan pembelajaran bisa terwujud melalui cara yang terbaik. Penggunaan berbagai strategi pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran bertujuan untuk menghindari kebosanan siswa, menjadikan kegiatan belajar lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta menarik. Melalui cara ini, proses belajar dapat mendorong peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, membangun minat belajar sejak dini sangat penting untuk membentuk dasar pengetahuan yang kuat serta sikap positif terhadap pembelajaran. Melalui penggunaan *Zep Quiz*, diharapkan siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang berbeda dan lebih menyenangkan, sehingga minat serta hasil belajar pendidikan pancasila dapat meningkat secara signifikan (Santiaji, *et al.*, 2025).

Namun demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran juga memerlukan perhatian terhadap kesiapan guru dan siswa dalam memanfaatkan media tersebut secara maksimal. Evaluasi terhadap penggunaan *Zep Quiz* perlu dilakukan secara sistematis agar dapat mengidentifikasi kelebihan dan kendalanya yang ditemukan saat proses pembelajaran terlaksana. Penelitian ini diharapkan mampu memberi gambaran yang jelas terkait penerapan *Zep Quiz* dalam meningkatkan minat belajar pendidikan pancasila untuk siswa kelas V SD serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital.

METODE

Penelitian ini mempergunakan metode studi literatur untuk pendekatan utama. Studi literatur dilakukan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis beragam teori, hasil penelitian, dan temuan relevan yang berkaitan pada penerapan *Zep Quiz* sebagai peningkatan minat belajar pendidikan pancasila

siswa kelas v sd. Studi literatur dipilih guna mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai pendekatan, teknologi, dan metode pembelajaran yang telah digunakan dalam meningkatkan keterampilan *zep quis*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Zep Quiz adalah platform EdTech berbasis metaverse yang hadir pertama kali di Korea Selatan dan sekarang juga tersedia di Indonesia. Platform ini memudahkan guru untuk membuat ruang kuis edukatif dengan berbagai tipe soal seperti pilihan ganda, jawaban singkat, dan benar-salah (OX). *Zep*

Quiz dilengkapi fitur kecerdasan buatan (AI) yang membantu guru dalam menyiapkan soal secara cepat dan mempermudah pembuatan kuis. Di sisi siswa, *Zep Quiz* menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan unsur permainan dan avatar yang dapat disesuaikan. Platform ini telah digunakan secara luas dengan jutaan pengguna dan sangat populer di kalangan guru dan pelajar. *Zep Quiz* juga mendukung konten lokal seperti pakaian dan peta budaya Indonesia untuk memperkuat relevansi pembelajaran (Kulsum, *et al.*, 2025).

Fitur-fitur *Zep Quiz* meliputi pembuatan kuis interaktif dengan cepat menggunakan AI, berbagai jenis soal seperti pilihan ganda dan OX, serta penyajian kuis dalam format permainan yang menarik. Guru dapat mengunggah materi, dan AI akan membantu mengonversinya menjadi soal yang sesuai tingkat kesulitan. Platform ini juga menyediakan laporan hasil belajar otomatis yang membantu guru memantau perkembangan siswa. Ada fitur avatar dan tema lokal untuk membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menarik. Kuis dapat diakses dengan mudah melalui URL atau kode QR, mendukung pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. *Zep Quiz* juga sering mengadakan webinar dan pelatihan untuk meningkatkan pemanfaatan platform di kalangan pendidik (Adinda & El, 2025).

Kelebihan *Zep Quiz* terletak pada kemudahan akses dan penggunaannya yang ramah untuk guru dan siswa, memungkinkan pembuatan kuis dengan cepat dan bisa diakses dengan beragam perangkat seperti komputer, tablet, maupun smartphone. Platform ini menyediakan penilaian otomatis sehingga hasil kuis bisa langsung

muncul, menghemat waktu guru dalam proses koreksi manual. *Zep Quiz* menawarkan beragam tipe soal seperti pilihan ganda, isian singkat, dan OX yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur analisis data dan laporan kinerja siswa membantu guru mengidentifikasi area kesulitan dan menyesuaikan strategi pengajaran secara efektif. Fleksibilitas dalam mengatur kuis, seperti batas waktu dan urutan soal acak, memungkinkan penyesuaian dengan berbagai gaya belajar. Selain itu, elemen gamifikasi seperti poin, peringkat, dan penghargaan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi siswa secara signifikan (Muslimin, 2025).

Minat belajar siswa adalah kecenderungan atau ketertarikan seorang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang bisa membuat siswa senang serta tertarik. Minat ini bukan hanya tentang menyukai pelajaran, tetapi mencakup sikap, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa pada proses belajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi akan lebih bersemangat, kreatif, dan berusaha lebih maju dalam belajar. Minat belajar juga memiliki dimensi kognitif, yaitu bagaimana siswa mulai menganggap sekolah sebagai tempat untuk memperoleh ilmu baru dan bertemu teman, berdasarkan pengalaman dari lingkungan rumah, sekolah, dan media (Arlina, *et al.*, 2023).

Minat belajar sangat penting dalam keberhasilan proses pendidikan karena memotivasi siswa belajar dengan sungguh-sungguh dan mendalam. Lingkungan belajar yang menyenangkan, metode pembelajaran interaktif, dan relevansi materi dengan minat siswa dapat

mengalami peningkatan minat belajar. Akibatnya, siswa yang terlibat aktif saat belajar mempunyai hasil belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat. Sehingga, pendidik perlu memahami dan mengoptimalkan minat belajar siswa agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif (Setiawan, *et al.*, 2022).

Penerapan *Zep Quiz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V SD menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Media pembelajaran ini berhasil diciptakannya suasana belajar yang lebih interaktif serta menarik maka siswa menjadi lebih berpartisipasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi lebih aktif disebabkan siswa termotivasi untuk berpartisipasi dengan langsung melalui kuis interaktif yang disediakan oleh *Zep Quiz*. Selain itu, penggunaan avatar dan elemen permainan dalam *Zep Quiz* membuat siswa merasa lebih terlibat dan tidak jenuh selama proses belajar (Husen & Wulandari, 2025). Interaksi digital yang didukung oleh *Zep Quiz* juga meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam. Media ini memberikan feedback langsung yang membantu siswa memperbaiki kesalahan dan menguatkan pemahaman materi. Dengan demikian, *Zep Quiz* bukan hanya memberi dampak pada minat belajar namun juga efektivitas kegiatan belajar Pendidikan Pancasila secara keseluruhan. Selain itu, model pembelajaran ini memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan generasi digital saat ini. Akhirnya, penerapan *Zep Quiz* menjadi solusi inovatif pada penciptaan kondisi

belajar yang kondusif serta menarik sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa (Kulsum, *et al.*, 2025).

Selain itu, penggunaan *Zep Quiz* juga mempermudah guru saat memberikan umpan balik secara cepat serta tepat untuk siswa, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Siswa mendapat kesempatan untuk melatih pemahaman konsep Pendidikan Pancasila secara berulang dan mandiri dengan cara yang menyenangkan, sehingga minat serta motivasi belajar mereka meningkat secara alami. Hal ini sejalan pada prinsip pembelajaran yang berbasis teknologi, yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar individu maupun kelompok. Dengan penggunaan *Zep Quiz*, siswa bukan hanya belajar secara pasif, namun juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang interaktif. Guru dapat memantau perkembangan belajar siswa dengan *real-time* dan sesuai metode belajar dengan kebutuhan setiap siswa. Sehingga, baik guru maupun siswa dapat dicapainya tujuan belajar dengan lebih optimal serta efisien (Widyaningrum, *et al.*, 2025).

Penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran mampu mengatasi masalah kebosanan dan kejenuhan siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila yang selama ini dianggap kurang menarik. Melalui fitur-fitur interaktif dan permainan kuis yang menantang, *Zep Quiz* mampu memicu rasa ingin tahu dan kompetisi sehat antar siswa sehingga memacu semangat belajar. Keaktifan siswa untuk proses pembelajaran yang diikuti melalui ditingkatkannya minat belajar berpotensi meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep Pendidikan Pancasila serta mendorong sikap belajar mandiri dan

kreatif. Selain itu, *Zep Quiz* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui tampilan visual yang menarik serta penggunaan avatar, sehingga siswa merasa lebih terlibat secara emosional. Dengan adanya fitur umpan balik langsung, siswa dapat segera mengetahui hasil jawaban mereka dan memotivasi perbaikan belajar lebih cepat. Platform ini juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui variasi soal yang menstimulasi analisis dan refleksi. Lebih jauh, *Zep Quiz* memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dan tingkat kesulitan sesuai kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran lebih personal dan efektif. Semua keunggulan ini menjadikan *Zep Quiz* sebagai solusi inovatif untuk ditingkatkannya kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang SD (Adinda, *et al.*, 2025).

Selain itu, penerapan *Zep Quiz* juga memberikan dampak positif dari sisi guru sebagai pendidik. Guru merasa lebih mudah dalam menyajikan materi serta mengukur pemahaman siswa secara *real-time* melalui hasil kuis. Hal ini membuat proses evaluasi menjadi begitu efisien serta membantu guru menyesuaikan metode belajar dengan kebutuhan siswa. Namun keberhasilan dipergunakannya media ini juga begitu bergantung dengan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi dan dukungan fasilitas yang memadai di sekolah. Maka itu disarankan agar sekolah memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital secara rutin dan menyediakan sarana prasarana yang mendukung agar penerapan *Zep Quiz* dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Sehingga,

media ini bukan hanya meningkatkan minat belajar siswa dalam pendidikan Pancasila, namun juga membantu guru dalam menerapkannya dengan lebih efektif dan inovatif (Sari, 2025).

Selain manfaat yang telah terlihat, penerapan *Zep Quiz* juga memberikan peluang bagi siswa dalam belajar melalui cara yang begitu fleksibel. Siswa dapat mengakses kuis kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pembelajaran tidak terbatas hanya di ruang kelas. Hal ini sangat mendukung pembelajaran mandiri dan pengulangan materi secara berkelanjutan, yang secara langsung membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa pada materi Pendidikan Pancasila. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan terstruktur, siswa juga cenderung mengembangkan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam menghadapi evaluasi pembelajaran. Melalui fitur gamifikasi yang ada, *Zep Quiz* meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif. Selain itu, penggunaan *Zep Quiz* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa serta memberi dampak positif bagi guru untuk menyesuaikan metode belajar yang sejalan dengan kebutuhan siswa (Rusmana, *et al.*, 2025).

Minat Belajar merupakan semangat atau hasrat yang mendorong seseorang untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang berasal dari faktor internal maupun eksternal. Dengan menggunakan *Zep Quiz* guru dapat membuat beragam jenis pertanyaan dimulai dari pilihan ganda, jawaban singkat, dan O/X (benar/salah). Melalui fitur skor langsung, papan

peringkat, tampilan yang interaktif, banyak jenis mode permainan yang digunakan serta terdapat avatar yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media ini mampu memberikan dorongan belajar siswa sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis serta kreatif melalui aktivitas menjawab pertanyaan secara cepat, tepat, dan penuh tantangan. Sejalan dengan itu, pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan penguatan keterampilan berpikir kritis maupun kreatif adalah Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran ini memberi kesempatan pula bagi siswa teruntuk belajar dengan bermain, di mana mereka bisa berkreasi, berpikir, serta memahami materi dengan cara yang menyenangkan tanpa merasa tertekan atau stres. Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengasah keterampilan, pendekatan ini juga mendorong tumbuhnya solidaritas antaranggota kelompok. Materi yang disampaikan melalui aktivitas permainan cenderung lebih menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi mereka, serta lebih mudah diingat karena kesan yang ditimbulkannya (Destrian, 2022). Riset ini berfokus teruntuk mengkaji pengaruh pemakaian model pembelajaran PjBL yang didukung oleh media *Zep Quiz* kepada peningkatan kemampuan berpikir kritis serta kreatif siswa SD kelas tinggi. PjBL memberikan ruang bagi siswa teruntuk belajar melewati proyek nyata, bekerja dalam tim, dan menyelesaikan permasalahan yang bermakna. Kombinasi antara model pembelajaran PjBL serta media interaktif seperti *Zep Quiz* diyakini dapat mewujudkan pengalaman belajar yang lebih berarti, menyenangkan, sekaligus

menantang secara kognitif (Husen & Wulandari, 2025).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Lestari & Susanto (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan *Zep Quiz* sangat layak dan efektif untuk peningkatan minat serta hasil belajar siswa. Penerapan elemen gamifikasi pada media ini diciptakannya lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, serta menarik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Zep Quiz*, siswa dapat belajar secara aktif dan terlibat secara mendalam dalam materi pelajaran. Selain itu, penggunaan *Zep Quiz* mampu menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi karena unsur permainan yang memacu semangat siswa untuk berkompetisi secara sehat. Media ini juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberi dorongan siswa berpikir kritis serta memahami konsep dengan lebih baik. Dengan demikian, *Zep Quiz* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam peningkatan kualitas proses serta hasil belajar di era digital.

Dengan demikian, penggunaan media ini bukan hanya meningkatkan hasil akademik namun juga membuat siswa lebih tertarik dan terlibat secara emosional dalam belajar. Pendekatan ini juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mendorong pemikiran kritis dan pemahaman materi secara menyeluruh. Oleh karena itu, *Zep Quiz* dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran di era digital saat ini. Hal ini memperkuat pentingnya teknologi edukatif sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan menarik (Kulsum, *et al.*, 2025).

Namun pada penerapannya, ditemukan beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti

keterbatasan perangkat teknologi di sekolah dan kesiapan siswa dalam menggunakan media digital secara efektif. Beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan teknis saat mengoperasikan aplikasi *Zep Quiz*, sehingga perlu pendampingan yang memadai dari guru atau orang tua. Selain itu, kendala lain seperti jaringan internet yang tidak stabil dan kurangnya pengetahuan teknis bagi guru juga mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini. Beberapa siswa mengalami kesulitan menjawab soal dengan tipe keterampilan berikir tingkat tinggi (HOTS) di *Zep Quiz*, yang mengharuskan guru menyesuaikan metode pembelajaran agar lebih interaktif dan mendukung pemahaman konsep. Oleh karena itu, penerapan teknologi pembelajaran seperti *Zep Quiz* harus dibarengi dengan pelatihan teknis serta peningkatan literasi digital bagi siswa dan guru agar manfaatnya dapat dioptimalkan secara maksimal. Pendekatan yang melibatkan pendampingan dan perencanaan yang matang dalam penggunaan teknologi ini menjadi kunci untuk mengatasi tantangan dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif (Adinda & El, 2025).

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, *Zep Quiz* bukan hanya mampu berdampak dalam peningkatan minat, namun juga berdampak dalam menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Hal ini karena kegiatan kuis menuntut siswa untuk berpikir cepat, menghargai hasil teman, serta belajar menerima kemenangan dan kekalahan secara positif. Siswa lebih cepat mengerjakan tugas jika diberi reward dengan memperbolehkan untuk mengakses game online. Ketertarikan seseorang

dapat berfungsi sebagai suatu bentuk motivasi (Fadhilah & Rahmi, 2025).

Dengan demikian, penerapan *Zep Quiz* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara harmonis. Media ini pemberian pengalaman belajar yang menarik serta kompetitif, maka siswa menjadi lebih termotivasi agar aktif berpartisipasi serta memahami materi secara mendalam. *Zep Quiz* juga mampu diciptakannya suasana belajar yang inklusif, di mana semua siswa terlibat aktif dan rasa percaya diri mereka meningkat. Selain itu, gamifikasi dalam *Zep Quiz* memacu motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa melalui fitur skor, poin, dan leaderboard yang menantang sekaligus memotivasi. Penggunaan media ini juga relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang akrab dengan teknologi digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta sejalan pada gaya belajar siswa. Oleh karena itu, *Zep Quiz* bukan hanya mampu memberikan pengaruh terkait peningkatan hasil belajar, serta dapat memperkecil kesenjangan kemampuan antar siswa di kelas, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan inovatif (Muslimin, 2025).

Minat belajar siswa merupakan kecenderungan atau ketertarikan mereka dalam melaksanakan aktivitas belajar yang memberikan mereka kesenangan serta tertarik. Minat ini bukan sekadar menyukai pelajaran, tetapi memuat sikap, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Siswa dengan minat belajar yang tinggi, lebih bersemangat dan berusaha untuk maju. Lingkungan belajar yang menyenangkan, metode interaktif, dan materi yang sesuai pada minat siswa dapat

ditingkatkannya minat belajar sehingga hasil belajar pun lebih optimal. Pendekatan media interaktif seperti *Zep Quiz* sangat mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan sehingga minat belajar siswa dapat terpicu dan terus berkembang (Arlina, et al., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan kajian dan sintesis dari berbagai literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD terbukti efektif meningkatkan minat belajar. Efektivitas ini dicapai melalui suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi keaktifan siswa. Dengan fitur kuis yang menantang, *Zep Quiz* mampu mengatasi kebosanan dan meningkatkan semangat belajar siswa melalui kompetisi sehat dan pembelajaran mandiri yang fleksibel. *Zep Quiz* juga mempermudah guru dalam memberikan umpan balik secara cepat dan memantau pemahaman siswa secara *real-time*. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan media ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru teknis dan ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah, sehingga pelatihan penggunaan teknologi dan ditingkatkannya literasi digital sangat diperlukan. Penerapan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD terbukti efektif meningkatkan minat belajar melalui suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi keaktifan siswa. Media ini bukan hanya memberi bantuan siswa menginterpretasi konsep Pendidikan Pancasila melalui cara yang lebih menarik, namun juga memudahkan guru dalam memberikan umpan balik

secara cepat dan memantau pemahaman siswa secara real-time. Dengan fitur kuis yang menantang, *Zep Quiz* mampu mengatasi kebosanan dan meningkatkan semangat belajar siswa melalui kompetisi sehat dan pembelajaran mandiri yang fleksibel.

Meskipun hasilnya positif, keberhasilan penerapan media ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru teknis dan ketersediaan bantuan pendukung di sekolah. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan teknologi dan ditingkatkannya literasi digital untuk guru serta siswa menjadi hal yang penting agar *Zep Quiz* dapat digunakan secara optimal dan berkelanjutan. Pendampingan yang memadai juga diperlukan untuk mengatasi kendala teknis yang dialami siswa sehingga semua pihak dapat merasakan manfaat maksimal dari penerapan media pembelajaran digital ini. Teknologi yang digunakan harus selalu di *update* untuk tetap sejalan dengan perubahan zaman maupun kebutuhan belajar siswa. Selain itu, dukungan manajemen sekolah dalam penyediaan fasilitas menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi media. Dengan upaya bersama dari guru, siswa, dan pihak sekolah, pemanfaatan *Zep Quiz* dapat memberi dampak positif yang signifikan pada peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, C., & El Faisal, E. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX 7 Melalui Model Pembelajaran Tgt Melalui Aplikasi *Zep Quiz*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 268-276.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, S., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). Penerapan media pembelajaran era digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arlina, A., Amini, A., Ainun, N., & Maharani, M. (2023). Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 33-38.
- Arwen, D. (2021). Pentingnya peran orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(2), 564–576.
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), 28-35.
- Hilmi, IN, & Jasiah, J. (2025). Revolusi Penilaian Pembelajaran: Implementasi *Zep Quiz* sebagai Solusi Digital Interaktif di Era Pendidikan 4.0. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 3 (1), 608-614.
- 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. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 940-947.
- 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).
- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Media Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795-1805.
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815-826.
- Mulyawan, G., Ramanda, P., Damayanti, S. Y., & Jannah, R. R. (2025). Implementasi Aplikasi Zep Quiz Dalam Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 3(3), 369-377.
- Muslimin, M. (2025). Analisis Pemanfaatan Zep Quiz Berbasis Gamifikasi sebagai Media Eval-uasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 72-78.
- Ramadhani, AD, & Sya, MF (2025). Analisis Isi Modul Ajar Berbasis Game-Based Learning: Pemanfaatan Media AI Zep Quiz untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif. *Karimah Tauhid*, 4 (9), 6980-6991.
- Rusmana, A., Maulidya, R. A., Awalludin, M. R., & Mulyanty, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Pjbl Dengan Bantuan Media Pembelajaran Zep Quis Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(4), 774-780.
- Santiaji, N. A., Sukirwan, S., & Madawistama, S. T. (2025). Integrasi Ai Zep Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Aljabar Siswa SMP Boarding School. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 742-751.
- Sari, F. A. (2025). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(02), 314-323.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109.
- 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.
- Republik Indonesia. (2009). *Permendiknas No. 22, Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Kelas I-VI*.

- Rahmawati, N., & Putra, I. G. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 123–131.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fadhilah, N., & Rahmi, U. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN 3 Agam. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(6).
- Destrian, D. (2022). Kajian literatur model pembelajaran make a match dalam pembelajaran IPA. *Journal Of Elementary Education*, 05(01), 115–119.
- Nurgiansah, T. H., & Pringgowijoyo, Y. (2020). Pelatihan Penggunaan Model Pembelajaran Jurisprudensial Pada Guru Di KB TK Surya Marta Yogyakarta. *KUAT: Keuangan Umum Dan Akuntansi Terapan. PKNSTAN*, 2(1).
- Kusnadi, E., Martini, E., & Nugraha, G. N. (2017). Konstruksi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 150–163.
- Nurgiansah, T. H., & Widyastuti, T. M. (2020). Membangun Kesadaran Hukum Mahasiswa PPKn UPY Dalam Berlalu Lintas. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pasundan*, 2(2), 97–102.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>