

**PENGARUH PENERAPAN ASESMEN DIGITAL BERBASIS ZEP QUIZ  
TERHADAP PENGUASAAN MATERI PETA PADA KELAS X DI SMA NEGERI 1  
BUKITTINGGI**

Rahmania Rizka Rahayu<sup>1</sup>, Rery Novio<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Padang  
Alamat e-mail: [1rahmaniarizkarahayu0404@gmail.com](mailto:1rahmaniarizkarahayu0404@gmail.com)  
Alamat e-mail: [2rerynovio@fis.unp.ic.id](mailto:2rerynovio@fis.unp.ic.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to (1) determine the level of mastery of map material by students after the implementation of Zep Quiz-based digital assessment at SMA Negeri 1 Bukittinggi, (2) determine the effect of the implementation of Zep Quiz-based digital assessment on the mastery of map material in class X at SMA Negeri 1 Bukittinggi. The research method used is a quasi-experimental research method (Quasi Experiment). Sampling was carried out using the Random Sampling technique. The sample used in this study were class X E4 students as a control class using conventional learning and class X E2 students as an experimental class using Zep Quiz media. Data collection used pre-test and post-test instruments that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques used were validity, reliability, homogeneity, difficulty level, discrimination power, normality, T-Test, and N-Gain tests. The results of the study indicate that: (1) the application of Zep Quiz-based digital assessment in Geography learning has a positive influence on the mastery of map material seen from four cognitive domains, namely knowing, understanding, applying, and analyzing, and (2) the use of Zep Quiz-based digital assessment has a significant effect in improving the mastery of map material in Geography learning. This finding is shown by an increase in the average value of students from the pretest results before learning of 65.73 to the posttest value after the learning process was carried out of 84.43. From the hypothesis test (T-Test) obtained a Sig value of 0.001 < 0.005, the average N-Gain of the experimental class was 0.57 (moderate category) it can be concluded that the independent variable (X) namely the use of Zep Quiz-based digital assessment on map material has a simultaneous influence on the dependent variable (Y) namely the mastery of the material of class X students at SMA Negeri 1 Bukittinggi.*

*Keywords: Zep quiz media, Mastery of material*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui tingkat penguasaan materi peta oleh murid setelah penerapan asesmen digital berbasis Zep Quiz di SMA Negeri 1 Bukittinggi, (2) mengetahui pengaruh penerapan asesmen digital berbasis Zep Quiz terhadap penguasaan materi peta pada kelas X di SMA Negeri 1 Bukittinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen semu (Quasi

Ekperiment). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah murid kelas X E4 sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan murid kelas X E2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Zep Quiz. Pengambilan data menggunakan instrument pre-test dan post-test yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan berupa uji validitas, reliabilitas, homogenitas, tingkat kesukaran, daya beda, normalitas, T-Test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan asesmen digital berbasis *Zep Quiz* pada pembelajaran Geografi memberikan pengaruh positif pada penguasaan materi peta dilihat dari empat ranah kognitif yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, dan menganalisis, dan (2) penggunaan asesmen digital berbasis *Zep Quiz* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan materi peta dalam pembelajaran Geografi. Temuan ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata murid dari hasil pretest sebelum pembelajaran sebesar 65,73 hingga nilai posttest setelah proses pembelajaran dilaksanakan sebesar 84,43. Dari uji hipotesis (Uji-T) diperoleh nilai Sig sebesar  $0,001 < 0,005$ , rata-rata N-Gain kelas eksperimen 0,57 (kategori sedang) dapat disimpulkan bahwa variable independent (X) yaitu penggunaan asesmen digital berbasis *Zep Quiz* pada materi peta memiliki pengaruh secara simultan terhadap variable dependen (Y) yaitu penguasaan materi murid kelas X di SMA Negeri 1 Bukittinggi.

Kata Kunci: Media Zep Quiz, Penguasaan Materi

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk meningkatkan komponen individu secara seimbang, meliputi di dalamnya aspek fisik, emosional, kecerdasan, hingga hubungan social (Aziz, 2022). Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang kini bertransisi menuju Society 5.0, pendidikan dituntut untuk tidak hanya berfokus pada transfer ilmu, tetapi juga pada kemampuan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan relevan dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat (Ashari et al., 2023; Ryan & Alfaridzi, 2024). Fenomena ini menjadi landasan

krusial bagi transformasi pendidikan bergaya *hybrid* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan platform digital guna mendukung proses pembelajaran yang *real-time* dan fleksibel (Muhlisin, 2024; Nashrullah et al., 2025).

Sejalan dengan tren global tersebut, kebijakan Kurikulum Merdeka di Indonesia menekankan pada praktik pembelajaran yang fleksibel dan pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital dan berpikir kritis (Irwansyah, 2026). Kurikulum ini menuntut murid untuk mencapai capaian pembelajaran yang

tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara teoretis, tetapi juga pada kemampuan memahami dan menganalisis pengetahuan secara mendalam (Hidayanti, 2024). Guru dibebaskan untuk memilih berbagai perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan minat murid, sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan terpersonalisasi (Yurni Suasti, 2025). Pada dasarnya guru memiliki keharusan dalam menyesuaikan diri dan mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran termasuk pada mata Pelajaran Geografi (Bigharta Bekti Susetyo, 2025). Dalam implementasinya, asesmen memiliki peran vital untuk mengukur proses dan pencapaian belajar murid secara faktual, sekaligus menjadi refleksi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Arta, 2024; Hasby Ashidiqi, 2024).

Dalam pembelajaran Geografi, asesmen formatif menjadi sangat penting mengingat karakteristik materi yang kompleks, visual, dan menuntut pemahaman keruangan yang tinggi (Alfiyatirrohmah, 2021). Materi seperti peta mengharuskan murid memiliki kemampuan interpretasi dan analisis yang baik, bukan sekadar menghafal

konsep. Namun, hasil observasi di SMA Negeri 1 Bukittinggi menunjukkan bahwa proses pelaksanaan asesmen masih didominasi oleh metode konvensional tertulis, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif murid serta mempengaruhi tingkat penguasaan materi. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tuntutan inovasi digital dengan praktik evaluasi yang masih berlangsung di lapangan.

Sebagai upaya mengatasi kesenjangan tersebut, penerapan asesmen digital berbasis platform gamifikasi seperti Zep Quiz menjadi solusi inovatif yang relevan. Zep Quiz merupakan platform *EdTech* yang dikembangkan oleh NAVER Z dan Supercat, yang memungkinkan penyusunan asesmen melalui elemen visual seperti avatar dan *map* interaktif (Azmi et al., 2025). Pemanfaatan media yang mengandung unsur permainan ini terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan fokus murid selama proses pembelajaran (Lailawati et al., 2025; Simamora et al., 2022). Media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia yang menyebarkan ide sehingga ide atau gagasan tersebut

sampai kepada penerima (Rery Novio, 2021). Keterlibatan murid dalam simulasi yang menyenangkan diharapkan dapat mendorong keberanian dalam menjawab pertanyaan serta berkontribusi langsung pada penguasaan materi secara optimal.

Penerapan Zep Quiz dalam pembelajaran Geografi memiliki potensi besar untuk memantau perkembangan penguasaan materi murid secara *real-time*. Meskipun memiliki keterbatasan pada ketergantungan jaringan internet, platform ini mampu menciptakan suasana asesmen yang interaktif dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris mengenai "Pengaruh Penerapan Asesmen Digital Berbasis Zep Quiz Terhadap Penguasaan Materi Peta Kelas X di SMA Negeri 1 Bukittinggi". Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan inovasi asesmen serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan Geografi di era digital.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Ekperimen semu

(*Quasy Eksperimen*) dengan pendekatan kuantitatif. Ekperimen semu merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain penelitian ini menggunakan *pre-test dan post-test control group design* yang akan dilakukan pada kelas control dan kelas eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan tersebut. Dalam bidang pendidikan penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan pendidikan terhadap tingkah laku siswa, atau menguji hipotesis mengenai ada atau tidak adanya pengaruh sebuah perlakuan atau tindakan bila disandingkan dengan tindakan lain (M.Farhan Arib, 2024).

Pada penelitian ini peneliti mengguankan teknik pengambilan random *sampling*. Pengambilan sampel acak merupakan metode yang digunakan untuk populasi yang homogen dimana anggota penelitian dipilih secara acak untuk berpartisipasi dalam penelitian (Shagofah Noor, 2022). Penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling dengan memilih dua kelas secara

acak dari populasi yang telah ditentukan, yaitu kelas X E.2 (35 murid) dan X E.4 (36 murid). Setelah 2 kelas diperoleh selanjutnya peneliti mengundi kembali untuk menentukan kelas control dan kelas eksperimen dengan hasil kelas X E.2 selaku kelas eksperimen (yang diberi perlakuan) dan kelas X E.4 menjadi kelas kontrol (perbandingan). Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda, benar salah dan isian singkat yang telah diuji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur penguasaan materi murid sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 31. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji n-gain. Metode penelitian ini memiliki keunggulan dalam hal kemampuan mengukur perubahan hasil belajar secara akurat, membandingkan pengaruh perlakuan secara objektif, serta memberikan data yang valid dan reliabel sehingga cocok digunakan untuk meneliti pengaruh asesmen digital berbasis Zep Quiz terhadap

penguasaan materi peta pada murid kelas X di SMA Negeri 1 Bukittinggi.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penggunaan asesmen digital berbasis Zep Quiz dalam penelitian ini diintegrasikan dengan model pembelajaran Discovery Learning. Model pembelajaran ini menekankan guru yang berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar secara aktif dan menjadikan student oriented (Rery Novio d. S., 2017). Setelah melaksanakan uji coba instrument pada kelas uji coba yaitu kelas X E7, diperoleh hasil yaitu 20 soal valid. Soal ini digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian peneliti melakukan uji coba normalitas dan homogenitas yang menunjukkan tes terbukti normal dan homogen.

#### **1. Uji Prasyarat**

##### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan pada data nilai pre-test dan post-test pada kelas X E4 sebagai kelas kontrol dan pre-test dan post-test kelas X E2 sebagai kelas eksperimen. Penentuan hasil pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji statistic Shapiro Wilk yang dinyatakan

berdistribusi normal jika nilai signifikansi atau (Sig.) > 0,05.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk**

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest(kontrol)	.168	36	.012	.950	36	.106
Posttest(kontrol)	.160	36	.020	.948	36	.088
Pretest(eksperimen)	.111	35	.200	.948	35	.097
Posttest(eksperimen)	.179	35	.006	.945	35	.081

<sup>a</sup>. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi normal. Untuk data nilai pre-test dan post-test pada kelas kontrol maupun eksperimen masing-masing > 0,05, yaitu 0,106, 0,088, 0,97, dan 0,081. Dengan demikian, data pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas merupakan uji yang dilakukan untuk melihat apakah varian dari populasi memiliki nilai yang sama atau tidak. Penentuan hasil uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *lavene test*.

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasilbelajargeografi	Based on Mean	1.510	1	69	.223
	Based on Median	1.461	1	69	.231
	Based on Median and with adjusted df	1.461	1	67.814	.231
	Based on trimmed mean	1.536	1	69	.219

Berdasarkan tabel diatas dilihat pada bagian based on mean didapatkan nilai signifikansi post-test hasil belajar kelas eksperimen dan

kelas kontrol 0,223 maka, dapat disimpulkan bahwa data tersebut > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

**2. Uji Hipotesis**

**a. Uji T**

Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Independent Sample T-Test. Uji independent sample T-Test digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample. Kriteria pengujian yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka terdapat pengaruh media Zep Quiz terhadap penguasaan materi murid.

**Tabel 3. Hasil Uji T**

		Independent Samples Test							
		t-Test for Equality of Means							
		t	df	Significance	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
				One-Sided <sup>a</sup>	Two-Sided <sup>b</sup>		Lower	Upper	
NILAI	Equal variances assumed	-5.243	69	<.001	<.001	-10.901	2.240	-14.971	-6.830
	Equal variances not assumed	-5.350	68.661	<.001	<.001	-10.901	2.037	-14.966	-6.836

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa signifikansi sebesar 0,001 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya asesmen digital berbasis *Zep Quiz* dalam pembelajaran Geografi murid di SMA Negeri 1 Bukittinggi.

**b. Uji N-Gain**

Uji N-Gain dilakukan untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar murid sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen.

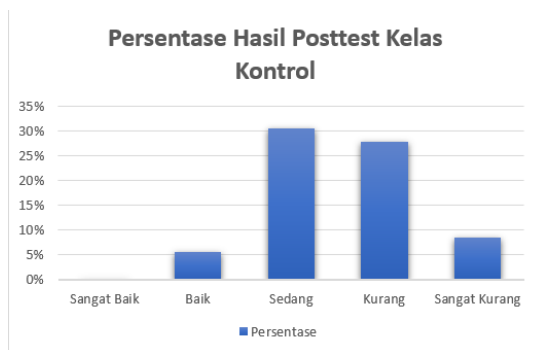
**Tabel 4. Hasil Uji N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	35	.33	1.00	.5700	.15209
NGain_Poster	35	32.69	100.00	57.0014	15.20869
Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai pre-test dan post-test memperoleh nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,5700 yang termasuk dalam rentang (0,30 – 0,70) pada kategori sedang. Sementara itu nilai rata-rata N-Gain dalam bentuk persen adalah 57,00 yang beradapa pada rentang 56 – 75 dalam kategori “cukup efektif”.

**Tabel 5. Kategori dan persentase post-test kelas kontrol**

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	92 – 100	Sangat Baik	0	0%
2.	85 – 91	Baik	2	5,56%
3.	78 - 84	Sedang	11	30,56%
4.	70 - 77	Kurang	10	27,78%
5.	≤ 70	Sangat Kurang	13	36,11%



**Grafik 1. Hasil persentase post-test kelas kontrol**

Berdasarkan table dan gambar diatas, ditampilkan empat kategori utama penilaian terlihat pada pre-test kelas kontrol diperoleh nilai terendah sebesar 21, nilai tertinggi 78, mean 53,44 dan standar deviasi sebesar 12,758. Sedangkan pada post-test kelas kontrol diperoleh nilai terendah sebesar 52, nilai tertinggi sebesar 85, mean 71,53 dan standar deviasi sebesar 9,003.

Sebanyak 2 murid tergolong pada kategori baik dengan persentase 5,56%, 11 murid pada kategori sedang dengan persentase 30,56%, 10 murid pada kategori kurang dengan persentase 27,78%, dan 13 murid pada kategori sangat kurang dengan persentase 36,11%.

**Tabel 6. Kategori dan persentase post-test kelas eksperimen**

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	92 – 100	Sangat Baik	5	14,29%
2.	85 – 91	Baik	8	22,86%
3.	78 - 84	Sedang	17	48,57%
4.	70 - 77	Kurang	3	8,57%
5.	≤ 70	Sangat Kurang	2	5,71%



**Grafik 2. Hasil persentase post-test kelas eksperimen**

Berdasarkan table dan gambar diatas, ditampilkan empat kategori utama penilaian terlihat pada pre-test diperoleh nilai minimum sebesar 42, nilai maksimum sebesar 81, mean 60,89 dan standar deviasi sebesar 11,058. Pada post-test kelas eksperimen diperoleh nilai minimum sebesar 63, nilai maksimum sebesar 100, mean 82,43 dan standar deviasi sebesar 8,154.

Sebanyak 5 siswa masuk pada kategori sangat baik dengan persentase 14,29%, sebanyak 8 murid masuk pada kategori baik dengan persentase 22,80%, 17 murid dengan kategori sedang dan persentase sebesar 48,57% dan 3 murid pada kategori kurang dengan persentase 8,57%, 2 murid dengan kategori sangat kurang dengan persentase 5,71%.

## **Pembahasan**

### **1. Penerapan Asesmen Digital Berbasis Zep Quiz Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peta Pada Murid Kelas X**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan *Zep Quiz* sebagai asesmen digital dalam pembelajaran

Geografi menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan materi Geografi dilihat melalui penerapan asesmen digital berbasis *Zep Quiz*.

Hal ini dilihat dari perbandingan nilai pretest yang diberikan sebelum pelaksanaan asesmen digital dengan nilai posttest setelah murid mengikuti asesmen menggunakan platform tersebut. Nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest menunjukkan bahwa murid mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran setelah menggunakan asesmen digital. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam proses evaluasi pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan materi oleh murid.

Temuan ini sejalan dengan teori Bloom dalam (Safira, 2022) yang menyatakan bahwa penguasaan materi diukur melalui level kognitif. Peningkatan nilai post-test menunjukkan murid telah berhasil melampaui tahap mengetahui (C1), memahami (C2) dan mampu menerapkan (C3). Temuan penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan

bahwa penggunaa teknologi digital dalam pembelajaran Geografi dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan asesmen berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran serta membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Salamah, dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid. Penelitian tersebut menunjukkan 80% murid mengalami peningkatan hasil belajar dan 100% murid menyatakan media ini membantu mereka untuk memahami materi karena visualisasi yang interaktif dibandingkan dengan metode kertas.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori dan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar murid, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Fandir & Damayanti, 2024) dengan temuan penggunaan teknologi digital memiliki pengaruh

positif signifikan terhadap hasil belajar murid. Integrasi asesmen digital dalam pembelajaran meningkatkan kualitas proses pembelajaran di era digital.

## **2. Pengaruh Asesmen Digital Berbasis Zep Quiz Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peta Pada Murid**

Data yang telah diperoleh dari hasil pre-test dan post-test digunakan untuk melakukan perhitungan uji prasyarat analisis data yaitu untuk uji normalitas, dan uji homogenitas, dari pre-test dan pos-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dan data yang didapat berdistribusi normal dan homogen. Analisis data menunjukkan pada uji independent sampel t-tes didapat nilai signifikansi 0,05. Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang membuktikan adanya pengaruh dari penggunaan *Zep Quiz*. Selain itu, uji N-Gain pada kelas eksperimen diperoleh 0,57 (kategori sedang) dengan tingkat efektifitas 57% (cukup efektif), lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya memperoleh 37,11% (kurang efektif). Hal ini menunjukkan secara umum murid menunjukkan peningkatakn penguasaan materi karna

penggunaan *Zep Quiz* dalam proses pembelajaran.

Temuan ini berkaitan dengan teori asesmen formatif dimana asesmen ini berfungsi sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses belajar secara berkelanjutan. Teknologi merupakan perantara penting yang memfasilitasi keterlibatan aktif murid (*student-centered*), sehingga murid tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi terlibat aktif dalam proses pemahaman dan pengembangan pengetahuan (Herry Sumual, 2026).

Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Games Mobile Learning Pelajaran Geografi Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Jeruklegi Tahun 2020/2021 (Materi Dasar-Dasar Pemetaan, Penginderaan Jauh dan SIG)" yang diteliti oleh Hikmah Dwijayanti et al., (2022), dengan hasil yaitu media pembelajaran evaluasi *m-learning* berbasis *games* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran. Pada kelas eksperimen mengalami kenaikan hasil belajar sebesar (26%) berdasarkan analisis dari nilai *post-*

*test* dan *pre-test* peserta didik dengan nilai *pre-test* sebesar 51,78 dan pada hasil *post-test* 78,19 pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol mengalami kenaikan hasil belajar sebesar (23%) berdasarkan analisis dari nilai *post-test* dan *pre-test* peserta didik dengan nilai *pre-test* sebesar 51,73 dan pada hasil *post-test* sebesar 74,33. Perbedaan penelitian ini adalah jenis media yang digunakan adalah media evaluasi berbasis *mobile learning* berbentuk *game*, namun penelitian ini sama-sama menekankan pada penguasaan materi peta dan kajian yang lebih mendalam terhadap kemampuan kognitif murid.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai asesmen digital berbasis *Zep Quiz* dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bukittinggi yang telah dilakukan, maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut :

- 1. Penerapan Asesmen Digital Berbasis *Zep Quiz* Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peta Pada Murid Kelas X di SMA Negeri 1 Bukittinggi.**

Penerapan asesmen digital berbasis *Zep Quiz* dalam pembelajaran Geografi pada materi peta di kelas X SMA Negeri 1 Bukittinggi dapat dilaksanakan dengan baik dan efektif. Temuan ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata murid dari hasil pretest sebelum pembelajaran sebesar 65,73 hingga nilai posttest setelah proses pembelajaran dilaksanakan sebesar 84,43. Hasil belajar murid menggunakan pembelajaran konvensional dilihat dari nilai posttest dengan nilai rata-rata 71,53. Pembelajaran yang dilakukan dengan penggunaan media *Zep Quiz* memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sehingga penerapan asesmen digital berbasis *Zep Quiz* terbukti dapat meningkatkan penguasaan materi peta pada murid dilihat dari empat ranah kognitif yaitu mengetahui (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

## **2. Pengaruh Asesmen Digital Berbasis *Zep Quiz* Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peta Pada Murid**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penerapan asesmen digital berbasis *Zep Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap

peningkatan penguasaan materi peta pada murid kelas X di SMA Negeri 1 Bukittinggi. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor kognitif secara signifikan, diperoleh nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 82,43 dan pada kelas kontrol sebesar 71,53, selain itu efektivitas peningkatan diperkuat dengan hasil uji N-Gain sebesar 0,57 pada kategori cukup efektif. Dari uji hipotesis (Uji-T) diperoleh nilai Sig sebesar  $0,001 < 0,005$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena terdapat perbedaan hasil belajar Geografi antara penguasaan materi murid yang menggunakan asesmen digital berbasis *Zep Quiz* dalam pembelajaran Geografi dengan murid yang menggunakan asesmen konvensional di SMA Negeri 1 Bukittinggi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku :**

- Dr. Harlinda Syofyan, S. M. (2020). *Modul Evaluasi Pembelajaran (PSD 315)*. Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- Tamaulina Br. Sembiring, S. M. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Karawang: Saba JAYA Publisher.
- Hayati, R., Wijayati, I. W., Nugroho, F. A., Fazriansyah, M. F., Nurdini, Wardoyo, T. H., Evenddy, S. S.,

- Fратиwi, N. J., Edi, S., Hadikusumo, R. A., Nurlily, L., Mahardiyanti, T., Ariantara, R. G., Tandirerung, V. A., Darmo, S. Y., Suminar, I., Pitrianti, S., Lisnasari, S. F., & Talindong, A. (2025). Asesmen Pembelajaran: Teori dan Praktik. In *PT Sada Kurnia Pustaka* (Issue May).
- Zhao, Y. (2023). OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. In *OECD Digital Education Outlook*.
- Dalil Sales, M. S. (2022). Augmented reality technology in the libraries of universities of medical sciences: Identifying the application, advantages and challenges and presenting a model. . *Library Hi Tech*.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Yama P. Sumbodo, M. a. (2024). *Metode Penelitian*. Medan: MPI.
- Dasar, K., & Asesmen, D. A. N. P. (2025). *Konsep dasar dan prinsip-prinsip asesmen dalam pembelajaran berbasis kurikulum merdeka*. 11.
- Nashrullah, M., Rahman, S., Majid, A., Hariyati, N., & Surabaya, U. N. (2025). *TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN INDONESIA : ANALISIS KEBIJAKAN DAN IMPLIKASINYA TERHADAP KUALITAS*. 7.
- Dr. Priyono, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: ZIFATAMA PUBLISHING.
- Hefni Dwika Sari, R. R. (2024). Bahan Ajar Digital Bermuatan Potensi Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Pada Materi Bioteknologi Konvensional. *BASICEDU*.
- Jurnal :**
- Alfiyatirrohmah, I., Nuroniyah, A., Agustina, Q. A., & Haqiqi, A. K. (n.d.). *Pembelajaran ips berbasis literasi geografi dalam menumbuhkan karakter peduli lingkungan peserta didik*. VIII(2), 26–36.
- Arta, G. Y. (2024). *Jpbb-+Volume+3,+No.+3,+September+2024+Hal+170-190* (1). 3(3).
- Ash-shiddiqi, H., Sinaga, R. W., Audina, N. C., Data, R., & Data, D. (2025). *Jurnal edukatif*. 3(2), 333–343.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). *MODEL E-ASESMEN BERBASIS APLIKASI PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI ERA DIGITAL: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*. 6(2), 132–150.
- Azmi, N., Adi, P. N., Saragih, S. Z., & Hubi, Z. B. (2025). Peran Assasmen Diagnostik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 793–804.
- Bigharta Bakti Susetyo, D. C. (2025). Penguatan Kapasitas Pedagogi Guru Geografi Menggunakan Virtual Mikroskop Optik Mineralogi Berbasis STEM. *Saluah Bendang: Journal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023).

- Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Learning Assesment in the Independent Curriculum. 8(1).
- Candrasari, P., & Munandar, K. (2024). *Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik*. 1–9.
- 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.
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.
- Dasar, K., & Pembelajaran, A. (1974). *Unit 1. 1*, 1–44.
- Fandir, A., & Damayanti, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah*. April, 12–18.
- Hikmah, J. (2017). *PROSES PENELITIAN, MASALAH, VARIABEL DAN PARADIGMA PENELITIAN Nikmatur Ridha*. 14(1), 62–70.
- Indonesia, D. (2024). *Indonesian Research Journal on Education*. 4, 531–538.
- Irwansyah, M., Munawar, A. R., Lazzuardy, D. H., Al, F., Yanuwar, M., & Rachman, A. (2026). *Pemanfaatan Media Digital Zep Quiz dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir*. 4(3), 16533–16538.
- Jakarta, U. N. (2023). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 12 No. 2 Juli 2023*  
<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgr>  
m. 12(2), 25–36.
- Pembelajaran, T., & Aziz, A. (2022). *IRJE: JURNAL ILMU*. 2(3), 1070–1077.
- Pendidikan, J. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(12), 376–382.
- Pratama, K. R., Pendidikan, D. T., Maret, U. S., Assessment, L. O., Era, D., Info, A., Belajar, P. H., & Digital, E. (2020). *edagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*. 17(03), 205–216.
- Program, M., Studi, S., Bahasa, P., Bahasa, F., Surabaya, U. N., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA ZEP QUIZ Zidny Hudan Feriansyah Auszug. *E Journal Laterne*, 14, 14.
- Rery Novio, D. C. (2021). Training In Making Interactive Learning Media (Cycle Of Hydrology And Layers Of The Atmosphere) SMA N 5 Pariaman And SMA N 1 Ulakan Tapakis Padang Pariaman. *Sumatra Journal Of*

*Disaster, Geography and  
Geography Education.*

- Rery Novio, d. S. (2017). Pendekatan Saintifik Dengan Sintak Model Pembelajaran Berbasis Penemuan (Discovery Learning) Pada Pembelajaran Geografi. *Jurnal Geografi UNP.*
- Shagofah Noor, J. G. (2022). Sampling Method, Descriptive Research. *IJELS.*
- Siti Halimah, J. M. (2025). Hipotesis dan Uji Hipotesis dalam Bidang Pendidikan. *Journal of Innovative and Creativity.*
- Young Lee, J. L. (2014). Enhancing pre-service teachers' self-efficacy beliefs for technology integration through lesson planning practice. *Computers & Education.*
- Yurni Suasti, I. Z. (2025). Evaluasi Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka di SMA IT Fadhilah Pekanbaru: Studi Pada Tahun Ajaran 2023/2024. *Journal of Education Research*