

ANALISIS EFEKTIVITAS GAMIFIKASI BERBASIS ZEP QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA

Siska Sukma Ayu Liatul Fitria¹, Inarotul Caturmufidarini², Erika Fataa
Cahyaningrum³, Jarot Tri Bowo Santoso⁴, Kardiyem⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang

¹siskasukmaayuliatulfitria@students.unnes.ac.id,

²inarotulcmdS2@students.unnes.ac.id, ³erikafata@students.unnes.ac.id,

⁴jarot.triwibowo@mail.unnes.ac.id, ⁵kardiyem@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of implementing Zep Quiz-based gamification in improving the learning outcomes of Grade X students in Economics at a public senior high school in Tuban. The research method employed an experimental One Group Pretest–Posttest design with a quantitative approach. The research sample consisted of 30 students. The results showed a significant difference between pretest and posttest scores, with a significance value of 0.000. The N-Gain value of 0.5728 indicates a moderate level of effectiveness. These findings demonstrate that the use of Zep Quiz is effective in enhancing students' learning outcomes, supported by its engaging visual appearance and interactive features. Overall, Zep Quiz is suitable to be used as a modern evaluation medium capable of overcoming boredom in conventional learning. Future studies are recommended to employ an experimental design with a control group so that the effects of Zep Quiz can be compared more comprehensively, to integrate Zep Quiz with other learning methods, and to implement it not only for learning evaluation but also for improving students' understanding of Economics learning materials.

Keywords: learning outcomes, zep quiz, qamification, effectiveness.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan gamifikasi berbasis Zep Quiz dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X pada salah satu SMA Negeri di Tuban. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen *desain One Group Pre-test Post-test* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai N-Gain sebesar 0,5728 mengindikasikan efektivitas kategori sedang. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan Zep Quiz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, didukung oleh tampilan visual yang menarik, dan fitur interaktif. Secara keseluruhan, Zep Quiz layak digunakan sebagai media evaluasi modern yang mampu mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional. Penelitian

selanjutnya disarankan menggunakan *desain* eksperimen dengan kelompok kontrol agar pengaruh *Zep Quiz* dapat dibandingkan secara lebih komprehensif, menggunakan *Zep Quiz* dengan metode pembelajaran lainnya dan bisa di implementasikan [tidak hanya untuk evaluasi pembelajaran namun dapat digunakan](#) untuk pemahaman materi [pembelajaran](#) ekonomi.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Zep Quiz, Gamifikasi, Efektivitas*

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, evaluasi pembelajaran menjadi langkah yang tidak dapat ditinggalkan karena melalui kegiatan inilah pendidik dapat menilai tingkat keberhasilan belajar siswa sekaligus melihat seberapa jauh proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diharapkan (Rahmaeni et al., 2025). Evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi pendidik untuk mengidentifikasi kelemahan siswa terhadap materi selama proses belajar berlangsung (Boroallo et al., 2025). Evaluasi pembelajaran menjadi langkah esensial karena memungkinkan pendidik melihat pencapaian belajar siswa serta menemukan bagian yang masih perlu diperbaiki, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Dalam pembelajaran ekonomi yang memanfaatkan media teknologi digital kini semakin diprioritaskan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran (Syafitri et al., 2025). Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan komponen permainan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik merasa tertarik dan terdorong untuk terus mengikuti proses

pembelajaran (Purba et al., 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa, gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, dapat diketahui jika proses evaluasi pembelajaran masih menggunakan media konvensional yaitu menggunakan kertas atau mengisi lembar kerja siswa yang digunakan. Kegiatan pembelajaran tersebut cenderung membuat siswa cepat jenuh. Kondisi ini tercermin dari minimnya partisipasi dan respon siswa selama proses belajar. Hal tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran bernuansa permainan, siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Siswa menganggap materi ekonomi yang menggunakan pendekatan tradisional membuat siswa sulit mengaitkan teori sektor ekonomi dengan aktivitas nyata di masyarakat sehingga mereka kesulitan untuk menganalisis peran dan interaksi sektor secara kritis (Nailah et al., 2023). Dalam konteks pendidikan, pemahaman yang solid

terhadap konsep dasar ekonomi membantu siswa menganalisis berbagai persoalan ekonomi secara lebih mendalam, baik pada tingkat mikro maupun makro (Savaroza, 2025).

Hasil belajar peserta didik merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Melalui hasil belajar tersebut, pendidik dapat memperoleh informasi berharga yang berguna untuk mengambil keputusan terkait perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran pada tahap berikutnya (Santoso & anik, 2022). Dari data yang diperoleh dari ulangan harian ekonomi siswa, sebagian besar menunjukkan bahwa kelas X belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Terdapat 19 dari 30 siswa yang memperoleh nilai dibawah 75.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian eksperimen ini akan dilakukan untuk menganalisis efektivitas gamifikasi berbasis *Zep Quiz* dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *Zep Quiz* dapat meningkatkan capaian hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bermaksud membandingkan kondisi hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya gamifikasi berbasis *Zep Quiz*, sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kajian mengenai

efektivitas gamifikasi, khususnya penggunaan *Zep Quiz* dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan instansi pendidikan dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga *Zep Quiz* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dan Teknik analisis deskriptif. *Desain* yang digunakan dalam penelitian adalah *One Group Pre-test Post-test Design*. Dalam hal ini akan dilakukan analisis bagaimana efektivitas dari penggunaan *Zep Quiz* sebagai media gamifikasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan penelitian ini berada di salah satu SMA Negeri di Kabupaten Tuban. Subjek penelitian merupakan kelas X tahun ajar 2025/2026, dengan sampel peserta didik yang diambil sebanyak 30 siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pemahaman belajar berbentuk soal pilihan ganda sejumlah 20 yang dirancang untuk menguji tentang hasil belajar siswa pada materi pelaku kegiatan ekonomi 2 sektor dan 3 sektor mata pelajaran. Soal dilakukan teknik keabsahan berupa uji validitas butir, reliabilitas instrument, tingkat kesukaran, dan daya beda soal (Saputri et al., 2023). Terdapat 20 soal yang valid dan reliabel dengan tingkat kesukaran dan daya beda sesuai dengan kriteria.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan dengan menyusun perangkat evaluasi pembelajaran berbasis *Zep Quiz*, koordinasi dengan pihak sekolah, dan uji coba instrument. Tahap kedua meliputi pelaksanaan, dimulai dengan memberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dan diberikan kuesioner motivasi belajar sebelum perlakuan, kemudian diberikan intervensi evaluasi pembelajaran menggunakan *Zep Quiz*, selama intervensi, siswa dilibatkan melalui kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik mereka, dan memberikan kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi pada siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran berbasis *Zep Quiz*. Tahap terakhir adalah olah dan analisis data hasil untuk menguji hipotesis penelitian.

Data diolah dan dianalisis menggunakan Uji *N-Gain* dan *wilcoxon*. Uji *N-Gain* merupakan metode yang banyak digunakan untuk menilai seberapa efektif sebuah pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Gustati et al., 2025). Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari tes atau instrumen pengumpulan data lainnya untuk memvalidasi ide maupun temuan penelitian, tanpa bergantung pada apakah data berdistribusi normal atau tidak (Zulkipli et al., 2024). Hasil analisis digunakan untuk mengetahui bahwa media gamifikasi *Zep Quiz* efektif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang memiliki fungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut sah (valid) atau tidak valid (Saputri et al., 2023). Uji validitas diberikan kepada siswa sejumlah 32 dengan taraf signifikansi 5 persen dan diperoleh nilai r tabelnya sebesar 0,349. Soal akan dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga butir soal tersebut akan dianggap valid, jika sebaliknya maka dinyatakan tidak valid (A'yun et al., 2022). Berdasarkan hasil diketahui terdapat 24 dari 28 butir soal pada penelitian ini yang layak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Dalam uji reliabilitas dapat menggunakan *alpha Cornbach* $\geq 0,6$ bahwasanya instrument akan dikatakan reliabel atau konsisten dan layak digunakan dalam penelitian jika memenuhi ketentuan tersebut (Forester et al., 2024). Berikut hasil uji reliabilitas yang dilakukan:

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Alpha Corbach

Cronbach's Alpha	N of Items
,861	28

Berdasarkan tabel di atas, bahwa instrument soal membuktikan reliabel dan konsisten sehingga dapat digunakan secara layak dalam penelitian.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk menggolongkan soal yang jenisnya mudah, sedangdn sukar atau sulit. Tingkat kesukaran diukur menggunakan panduan klasifikasi (Rachmawati & Pradana, 2025). Klasifikasi meliputi, jika rata-rata < 0,30 maka soal termasuk golongan tersukar, $0,30 < \text{rata-rata} < 0,70$ maka soal termasuk golongan sedang, dan $0,70 < \text{rata-rata} < 1,00$ maka soal termasuk klasifikasi termudah. Berikut hasil uji tingkat kesukaran yang telah dilakukan:

Tabel 2 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Soal	N		Mean
	Valid	Missing	
Soal 1	32	0	,69
Soal 2	32	0	,69
Soal 3	32	0	,69
Soal 4	32	0	,56
Soal 5	32	0	,56
Soal 6	32	0	,69
Soal 7	32	0	,69
Soal 8	32	0	,69
Soal 9	32	0	,75
Soal 10	32	0	,56
Soal 11	32	0	,69
Soal 12	32	0	,84
Soal 13	32	0	,81
Soal 14	32	0	,41
Soal 15	32	0	,69
Soal 16	32	0	,53
Soal 17	32	0	,94
Soal 18	32	0	,63
Soal 19	32	0	,69
Soal 20	32	0	,69
Soal 21	32	0	,59
Soal 22	32	0	,72
Soal 23	32	0	,69
Soal 24	32	0	,75
Soal 25	32	0	,65

Soal 26	32	0	,66
Soal 27	32	0	,63
Soal 28	32	0	,63

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat, bahwa soal ke 9, 12, 13, 17, 24 tergolong mudah, sedangkan soal sisanya tergolong sedang dan dapat digunakan untuk penelitian.

4. Uji Daya Pembeda

Pengukuran daya pembeda digunakan untuk mengukur kemampuan soal untuk membedakan kemampuan kognitif pada siswa. Peneliti ini mengacu pada klasifikasi $D < 0,20$ tergolong jelek, $0,20 < D < 0,40$ tergolong cukup, $0,40 < D < 0,70$ tergolong baik, $0,70 < D < 1,00$ tergolong baik sekali, $D = \text{negatiif}$ tergolong jelek (Rachmawati & Pradana, 2025). soal menunjukkan terdapat adanya daya beda disetiap butir soal kecuali pada soal 17 dan 26 masuk kategori kurang baik sehingga dua soal terebut tidak bisa digunakan dalam penelitian.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data dapat berdistribusi secara normal dan diperntukkan pada sample kecil ke sedang. Jika p-value lebih besar daro 0,05 data di anggap berdistribusi normal, jika sebaliknya maka data tidak berdistribusi normal (Isnaini et al., 2025).

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar <i>Pretest</i>	,883	30	,003
Hasil Belajar <i>Posttest</i>	,782	30	,000

Hasil dalam tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikasi pada *Shapiro-Wilk* yaitu 0,003 pada hasil *pre test* dan 0,00 pada hasil *post test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

6. Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon* merupakan salah satu teknik analisis statistik nonparametrik. Statistik nonparametrik digunakan ketika ukuran sampel cenderung kecil. Metode ini juga diterapkan untuk menganalisis data yang diperoleh dari tes, kuesioner, atau instrumen pengumpulan data lainnya yang bertujuan memvalidasi gagasan maupun temuan penelitian, tanpa mensyaratkan apakah data berdistribusi normal atau tidak (Zulkipli et al., 2024). Penelitian ini menggunakan kriteria jika nilai signifikansi $< 0,005$ maka terdapat perbedaan nilai. Sedangkan pada hasil penelitian nilai signifikasinya yaitu 0,00 yang menandakan terdapat perbedaan. Jika dilihat dari hasil *Rank* uji *Wilcoxon*, *Mean Rank* dan *Sum of Rank* menunjukkan nilai 0,00 sedangkan *Positive Ranks* menunjukkan *Mean Rank* sebesar 15,50 dan *Sum of Rank* sebesar 465,00, artinya dari 30 siswa tidak didapati penurunan nilai dari *pre test* ke *post test*.

7. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* memiliki fungsi untuk dapat mengukur efektivitas gamifikasi hasil belajar berbasis *zep quiz*. Penelitian ini menggunakan kriteria, jika $N-Gain > 0,69$ memiliki kategori tinggi, jika $0,29 < N-Gain < 0,70$ kategori sedang, jika $N-Gain < 0,29$ kategori rendah. (Harianja et al., 2024). Hasil *N-Gain* dapat dilihat pada bagian mean, yang pada penelitian ini menunjukn nilai 0,5728 yang artinya memiliki enilai efektivitas sedang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan *Zep Quiz* dalam gamifikasi evaluasi pembelajaran pada akelas X. Hasil penelitian menggunakan gamifikasi *Zep Quiz* dalam evaluasi pembelajaran menunjukkan mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa dengan signifikan. Peningkatan hasil belajar terjadi karena adanya visual media yang menarik dan menjadi pengalaman baru bagi siswa sehingga mampu mendorong ketertarikan kepada mereka.

Zep Quiz memiliki sejumlah manfaat, antara lain meningkatkan motivasi serta keaktifan peserta didik, dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat, menyediakan informasi skor secara langsung setelah siswa menyelesaikan tugas, dan menyajikan materi dengan tampilan menarik yang mampu mengakomodasi beragam gaya belajar siswa (Adinda et al., 2021). Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia seperti pengaturan waktu dan papan

peringkat guru dapat menyelenggarakan pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan penyampaian materi (Husen, 2022). *Zep Quiz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana belajar yang mendukung kemandirian siswa dalam menguasai materi (Fitriana Rahmayanti et al., 2025).

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Sragen (Tisna et al., 2025). Hal serupa diungkapkan dalam hasil serupa yaitu Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi serta peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik di PKBM Bangun Bangsa (Amajida et al., 2025). Diperkuat oleh temuan (Rahmayanti et al., 2025) menunjukkan *Zep Quiz* memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pemahaman siswa secara lebih efisien dan efektif, sekaligus menghadirkan tantangan yang menarik yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang efektivitas gamifikasi berbasis *Zep Quiz* terhadap

hasil belajar siswa kelas X. Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berbasis *Zep Quiz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibanding dengan model evaluasi pembelajaran konvensional. Hasil dari *N-Gain Score* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dengan kategori sedang. Berdasarkan temua eksperimen ini disarankan untuk institusi pendidikan memberikan fasilitas yang dapat mendukung berjalanya media pembelajaran online, dan dapat menggabungkan media *Zep Quzi* dengan metode pembelajaran yang bertujuan untuk memantik semangat intrinsik ataupun ekstrinsik siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan *desain* eksperimen dengan kelompok kontrol untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh *Zep Quiz*, sekaligus memungkinkan perbandingan dengan media game edukasi lainnya, menggunakan *Zep Quiz* dengan metode pembelajaran lainnya dan bisa di implementasikan [tidak hanya untuk evaluasi pembelajaran namun dapat digunakan](#) untuk pemahaman materi [pembelajaran](#) ekonomi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang efektivitas gamifikasi berbasis *Zep Quiz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di salah satu SMA Negeri Tuban. Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berbasis *Zep Quiz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibanding dengan model

evaluasi pembelajaran konvensional. Hasil dari *N-Gain Score* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dengan kategori sedang. Berdasarkan temua eksperimen ini disarankan untuk institusi pendidikan memberikan fasilitas yang dapat mendukung berjalanya media pembelajaran online, dan dapat menggabungkan media *Zep Quzi* dengan metode pembelajaran yang bertujuan untuk memantik semangat intrinsik ataupun ekstrinsik siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan *desain* eksperimen dengan kelompok kontrol untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh *Zep Quiz*, sekaligus memungkinkan perbandingan dengan media game edukasi lainnya, menggunakan *Zep Quiz* dengan metode pembelajaran lainnya dan bisa di implementasikan tidak hanya untuk evaluasi pembelajaran namun dapat digunakan untuk pemahaman materi pembelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, C., Faisal, E. El & Susilawati. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz*. 10, 167–186.
- Amajida, A., Khoiri, N. & Rozzaqi, A. R. (2025). *Efektivitas Media Zep Quiz dengan Model Pembelajaran TeamS Game Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di PKBM Putra Bangsa Demak*. 4(September), 425–434.
- A'yun, A. A. S. Q., Siskawati, F. S. & Irawati, T. N. (2022). Analisis Kelayakan Butir Soal pada Media INTERMATHLY (Interesting Mathematic Monopoly). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 634–654.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1181>
- Boroallo, R. P., Purnamasari, D. I., Kasmawati & Mas'adi. (2025). Pentingnya Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Era Modern. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2632–2638.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.949>
- Caballeda, V. A., Anonat, J. A. R. & Baluyos, G. R. (2023). Influence of Psychological Well-Being and School Factors on Delinquency , During the Covid-19 Period Among Secondary School Students in Selected Schools in Nakuru County : Kenya. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, VII(2454), 1175–1189.
<https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Fahrurrozi, M. & Rahmawati, S. N. L. (2021). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan. *JURNAL*

- PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 1–10.
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W. & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Gustati, Sriyuniati, F., Ferdawati & Rissi, D. M. (2025). *N-Gain Sebagai Alat Ukur Pemahaman Mahasiswa Pada Akuntansi Keuangan Lanjutan 1*. 27(1), 11–24.
- Harianja, M. R., Yusup, M. & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Husen, F. A. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.
- Isnaini, M., Afgani, W. M., Haqqi, A. & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas ANOVA. *Teknik Analisis Data Uji Normalitas Muhammad*, 4(2), 170.
- Purba, Zahrani, A., Nasution, H. F., Parapat, K. M., Jannah, M. & Ulkhaira, N. (2021). Penerapan Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 8(Issue 2), 56–68. <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI%0AGamifikasi>
- Rachmawati, D. & Pradana, B. A. (2025). Analisis butir soal mata pelajaran ekonomi: Validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 13(3), 273–284. <https://doi.org/10.26740/jupe.v13n3.p273-284>
- Rahmaeni, A. M., Putriwanti & Kasmawati. (2025). Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3410–3415. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1029>
- Rahmayanti, F., Annisa, N., Amir, N. W. P. D., Nurmegahasani, Novianti, S., Hasanah, U. & Rivai, A. T. O. (2025). Inovasi Pembelajaran Biologi Dengan Media Wordwall Dan Zep Quiz Di Kelas X Sman 8 Gowa. *Mopoonuwa*, 2(1), 170–176.

- Santoso, J. T. B. & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171–184.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J. & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Asesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9, 2990–2991.
- Savaroza, A. I. (2025). *Efektivitas Teknik Flipped Classroom dalam MEengoptimalkan Penguasaan Konsep pada Materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi*.
<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE>
- Syafitri, Syifa Nurul Jubaidah, I., Yana, E. & Putri, D. P. (2025). Efektivitas Pembelajaran Ekonomi Berbantuan Media Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Kreativitas Siswa XI.9 SMA Negeri 1 Cilimus. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1757–1770.
<https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4086>
- Tisna, A. P., Muhaimin, M., Zumrotun, E., Islam, U. & Ulama, N. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Quiz Zep Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Jawa SMA*. 12(April), 436–447.
- Zulkipli, Zulfachmi & Rahmad, A. (2024). Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik). *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 6, 119–125.
<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/9317>