



## Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis ZEP QUIZ untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 Kabupaten Semarang

Afina Anfa'ana<sup>1</sup>, Galih Mahardika Christian Putra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Semarang, City, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14618>

Received: 02 January 2026

Revised: 15 March 2026

Accepted: 24 March 2026

**Abstract:** This study developed gamification-based Pancasila education learning media using Zep Quiz to improve the learning outcomes of fourth-grade students, employing the Research & Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate) development model. The background of this study was the limited number of studies on the development of gamification learning media for Pancasila subjects, even though this phenomenon has a significant effect on motivation and learning achievement in elementary schools. The study involved 28 students from Jatirunggo 01 Public Elementary School in Semarang Regency, consisting of 8 students for a small-scale trial and 20 students for a large-scale trial. Data were collected through pretest and posttest, expert validation questionnaires, needs questionnaires, and response questionnaires, analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, homogeneity test, paired sample T-test, and N-Gain analysis. Prior to the main study, the test instrument underwent validity and reliability testing, yielding valid items with reliable results (Cronbach's Alpha > 0.70), confirming that the instrument was suitable for measuring student learning outcomes. The results showed that the Zep Quiz media obtained expert validation with an average score of 96% in the "Very Appropriate" category. The effectiveness of the media was proven by an increase in the pretest score from 43.75 to 86.12 on the posttest with a 90% completion rate and an N-Gain value of 0.78 (High category). The Paired Sample T-test showed a significance value of 0.001 ( $t = -17.574$ ,  $df = 19$ ,  $Sig. < 0.05$ ), confirming the statistical effectiveness of the media. These findings imply that integrating gamification-based digital platforms such as Zep Quiz into Pancasila education learning can serve as a practical and replicable strategy for elementary school teachers to increase student engagement, motivation, and mastery of Pancasila values, and thus warrants broader adoption across schools in Indonesia. In conclusion, the Pancasila Education learning media based on Zep Quiz is highly feasible and effective in improving student learning outcomes.

**Keywords:** learning media, Zep Quiz, gamification, Pancasila education, learning outcomes.

**Abstrak:** Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis gamifikasi menggunakan Zep Quiz untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV, dengan menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Latar belakang penelitian adalah keterbatasan studi mengenai pengembangan media pembelajaran gamifikasi untuk mata pelajaran Pancasila, padahal fenomena ini berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar di sekolah dasar. Penelitian melibatkan 28 murid dari SD Negeri Jatirunggo 01 Kabupaten Semarang, terdiri atas 8

murid untuk uji coba skala kecil dan 20 murid untuk uji coba skala besar. Data dikumpulkan melalui pretest posttest, angket validasi ahli, angket kebutuhan, dan angket tanggapan, dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas, uji T sampel berpasangan, dan analisis N-Gain. Sebelum pelaksanaan penelitian utama, instrumen tes telah melalui uji validitas dan reliabilitas, menghasilkan butir soal yang valid dengan tingkat reliabilitas yang memadai (Cronbach's Alpha > 0,70), sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar murid. Hasil penelitian menunjukkan media Zep Quiz memperoleh validasi ahli dengan skor rata-rata 96% dalam kategori "Sangat Layak". Efektivitas media terbukti dengan peningkatan skor pretest 43,75 menjadi 86,12 pada posttest dengan tingkat ketuntasan 90% dan nilai N-Gain sebesar 0,78 (kategori Tinggi). Uji T Sampel Berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ( $t = -17,574$ ,  $df = 19$ ,  $Sig. < 0,05$ ), mengkonfirmasi efektivitas media secara statistik. Temuan ini berimplikasi bahwa integrasi platform digital berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi strategi yang praktis dan dapat direplikasi oleh guru sekolah dasar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan penguasaan nilai-nilai Pancasila pada murid, sehingga perlu dipertimbangkan untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah di Indonesia. Kesimpulannya, media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Zep Quiz sangat layak dan efektif meningkatkan hasil belajar murid.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Zep Quiz; Gamifikasi; Pendidikan Pancasila; Hasil Belajar.

## Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai kebangsaan dan karakter baik kepada generasi penerus bangsa. Menurut (Faharani, 2021; Sembiring, 2021), menyatakan bahwa Pancasila sebagai landasan negara merupakan elemen penting dalam sistem pemerintahan Republik Indonesia dengan keberadaannya mencerminkan identitas bangsa. Hal ini dapat tercapai jika nilai-nilai Pancasila diterapkan sebagai pedoman dan cara pandang kehidupan masyarakat.

Pentingnya menanamkan nilai Pancasila sebagai upaya untuk membentuk karakter murid di sekolah dasar tidak dapat diabaikan, karena nilai-nilai tersebut mencakup lima karakter utama yang berasal dari Pancasila dan menjadi fokus dalam pengembangan gerakan PPK, yaitu: religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan gotong-royong (Zhahira et al., 2021). Namun demikian, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik yang secara inheren menimbulkan tantangan pedagogis tersendiri, yaitu sifat materinya yang abstrak, normatif, dan sarat nilai. Konsep-konsep seperti keadilan sosial, persatuan, ketuhanan, dan kemanusiaan bukan hanya berkaitan dengan pengetahuan yang dapat dihafalkan, melainkan memerlukan internalisasi nilai pada ranah afektif dan pengejawantahan dalam perilaku nyata. Untuk mencapai hal tersebut, guru Sekolah Dasar sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan agar dapat

meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada murid.

Pengembangan media pembelajaran digital telah muncul sebagai pendekatan transformatif untuk mengatasi keterbatasan dalam pengajaran konvensional (Hadisaputra et al., 2019; Yustiqvar et al., 2019). Proses pembelajaran ini didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, sehingga dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep abstrak agar murid lebih mudah memahaminya. Dalam konteks era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi pilihan tetapi merupakan kebutuhan. Hal ini juga diperkuat dengan pandangan Alif Agung Wicaksono et al., (2022), menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah harus mampu mengikuti perkembangan zaman, karena teknologi digital dan keterampilan menggunakannya akan selalu dibutuhkan di masa depan. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan adalah gamifikasi. Di sinilah urgensi pendekatan gamifikasi menjadi relevan secara pedagogis. Gamifikasi didefinisikan sebagai peng-integrasian elemen-elemen mekanisme permainan seperti poin, leaderboard, tantangan bertingkat, avatar, dan feedback langsung ke dalam konteks non-permainan, termasuk pembelajaran formal. Menurut Saputra et al. (2025) dan Tasya et al. (2025), pendekatan berbasis gamifikasi terbukti tidak hanya menarik, melainkan juga dapat merangsang kerjasama dan empati dalam belajar. Justifikasi teoritis penggunaan media berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat diperkuat melalui dua kerangka teori yang saling melengkapi. Pertama, teori behavioristik menegaskan bahwa

perilaku belajar terbentuk melalui mekanisme stimulus-respons-penguatan (*reinforcement*). Media gamifikasi yang dilengkapi dengan sistem poin, feedback instan, dan rewards memberikan penguatan positif secara konsisten atas setiap respons belajar yang tepat, sehingga memperkuat perilaku belajar yang diinginkan dan mendorong peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif (Salmawati et al., 2025). Kedua, teori belajar *meaningful learning* menekankan bahwa pemahaman yang bermakna terjadi ketika materi baru dihubungkan dengan skema pengetahuan yang telah ada dalam struktur kognitif murid. Penyajian sila-sila Pancasila dalam konteks kasus nyata kehidupan bermasyarakat sebagaimana yang dirancang dalam media ini memfasilitasi terbentuknya koneksi bermakna antara konsep abstrak Pancasila dengan pengalaman konkret murid, sehingga berkontribusi pada peningkatan pemahaman konseptual sekaligus internalisasi nilai pada ranah afektif (Ocha et al., 2025). Media pembelajaran yang ideal merupakan media yang dinilai dapat menjadi daya tarik pelajar serta menciptakan pengalaman saat pembelajaran dengan melibatkan pelajar pada pelaksanaan aktivitas belajar mengajar secara aktif dan interaktif (Laksana et al., 2024).

Hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 mengungkap adanya kendala dalam pemanfaatan media digital yang belum dioptimalkan secara interaktif. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas dan cenderung konvensional, yakni hanya menggunakan video pembelajaran dari YouTube dan PowerPoint. Temuan Laily et al., (2025) ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital seperti YouTube baru dapat memberikan dampak optimal apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran interaktif yang mendorong keterlibatan aktif murid, bukan sekadar digunakan sebagai media tontonan pasif di kelas. Kondisi ini memberikan dampak terhadap rendahnya hasil belajar murid, khususnya pada topik materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Hal ini selaras dengan temuan bahwa metode pengajaran yang kurang menarik menjadi salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar murid (Nabilah et al., 2025; Padilla et al., 2024; Ramadhani et al., 2025).

Terdapat permasalahan yang telah ditemukan di SD kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 diantaranya: (1) rendahnya hasil belajar materi Pancasila, (2) kurangnya inovasi pada media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat interaktif dan menyenangkan, (3) belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dapat mendukung pembelajaran, (4) pendekatan pembelajaran kurang mengintegrasikan konsep dalam penyampaian

nilai-nilai Pancasila, serta (5) terdapat keterbatasan media yang dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan pendekatan gamifikasi di sekolah tersebut. Menanggapi hal tersebut, menurut Kusumawati et al., (2025) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting dalam proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan Dewi et al., (2025) yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis model inovatif terbukti layak secara teoritis dan efektif secara praktis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Sebagai solusi, diperlukan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dirancang khusus dengan pendekatan gamifikasi menggunakan Zep Quiz. Zep Quiz adalah platform pembelajaran digital berbasis web yang mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi dalam bentuk kuis interaktif. Platform ini dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti sistem poin, leaderboard (papan peringkat), avatar karakter, dan mekanisme permainan lainnya yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid. Fitur kolaborasi dalam Zep Quiz juga memfasilitasi pembelajaran berkelompok yang mendorong interaksi dan kerja sama antarmurid, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang konsep namun juga membantu berkembangnya keterampilan sosial dan rasa empati. Dengan menggunakan pendekatan ini, materi Pancasila sebagai nilai kehidupan akan disajikan dalam format yang interaktif, visual menarik, dan mudah dipahami, sehingga murid dapat belajar sambil bermain (*learning through play*).

Sejumlah penelitian sebelumnya yang berpusat pada keefektifitas asesmen formatif melalui media digital Zep Quiz dalam meningkatkan motivasi belajar serta mutu penelitian di bidang literasi Gumilar et al., (2026). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Salamah et al., (2025) lebih berfokus pada Zep Quiz yang hanya bisa digunakan sebagai media evaluasi digital yang menarik, interaktif, dan lebih efektif dibandingkan cara evaluasi biasa, Zep Quiz menggabungkan evaluasi berbasis format ke dalam proses pembelajaran. Perbedaan krusial lainnya terletak pada desain konten pembelajaran yang terstruktur dalam level-level bertingkat, bukan hanya kumpulan soal tanpa urutan pedagogis yang jelas. Dari penelusuran tersebut, belum ada penelitian yang mengembangkan Zep Quiz sebagai ekosistem pembelajaran bertingkat yang terintegrasi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, dengan desain konten yang mengikuti hierarki

kognitif Bloom secara progresif—mulai dari penyajian materi (Level 1), diskusi kolaboratif berbasis kasus (Level 2), latihan dan penguatan (Level 3), hingga evaluasi komprehensif (Level 4). Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek: (1) integrasi Zep Quiz dengan sintaks pembelajaran yang terstruktur dan bertingkat sesuai taksonomi kognitif Bloom, bukan sekadar sebagai alat evaluasi; (2) pengembangan konten yang spesifik untuk materi Pancasila sebagai nilai kehidupan dengan pendekatan kontekstual; dan (3) pengujian efektivitasnya secara komprehensif melalui model ADDIE dengan melibatkan uji coba skala kecil dan skala besar.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan rancangan desain media yang integrative, (2) menguji kelayakan media melalui proses validasi oleh para ahli materi dan media, serta (3) menguji efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar murid. Melalui tahapan model ADDIE, secara operasional meliputi: (1) tahap *Analysis*, yaitu analisis kebutuhan guru dan murid kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01; (2) tahap *Design*, yaitu perancangan empat level pembelajaran yang progresif sesuai taksonomi kognitif Bloom; (3) tahap *Develop*, yaitu pengembangan produk media dan validasi oleh ahli materi serta ahli media; (4) tahap *Implement*, yaitu implementasi pada uji coba skala kecil dan skala besar; serta (5) tahap *Evaluate*, yaitu evaluasi efektivitas media yang diukur melalui peningkatan nilai rata-rata pre-test ke post-test.

## Metode

Studi ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan spesifik sekaligus menilai efektivitasnya dalam konteks praktis. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus menilai tingkat efektivitasnya (Sugiyono, 2019). Melalui pendekatan ini, penelitian dan pengembangan (R&D) tidak hanya menjadi sarana produksi tetapi juga proses evaluasi dan penyempurnaan, sehingga sangat cocok untuk inovasi pendidikan.

Dalam studi ini, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi, penelitian ini menerapkan pendekatan R&D (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, & Evaluation) (Wahyu Ningsih, 2025). Model ini banyak digunakan dalam desain pembelajaran karena strukturnya yang logis dan kemampuannya untuk beradaptasi dengan berbagai kondisi. Model ADDIE memandu keseluruhan

an proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi di lapangan, mewawancarai guru kelas, meninjau hasil belajar, dan mengidentifikasi tantangan.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 Kabupaten Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 yang berjumlah 28 murid. Sampel penelitian diambil melalui dua tahapan: uji coba skala kecil melibatkan 8 murid yang dipilih menggunakan purposive sampling. Dasar penentuan tingkat prestasi mengacu pada: (1) nilai rapor semester genap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan (2) observasi guru kelas. Murid dikelompokkan menjadi tiga kategori: tinggi (nilai  $\geq 80$ ), menengah (65–79), dan rendah ( $< 65$ ), dengan dipilih 2–3 murid per kategori secara proporsional. Uji coba skala besar melibatkan 20 murid. Pemilihan kelas IV didasarkan pada pertimbangan bahwa murid usia 10–11 tahun berada pada tahap operasional konkret yang sangat sesuai untuk menerima stimulus pembelajaran gamifikasi berbasis kasus kontekstual (Rizqiyati et al., 2023).

Media Zep Quiz yang dikembangkan merupakan platform pembelajaran digital berbasis web. Murid mengakses melalui tautan yang dibagikan guru menggunakan kode kelas tanpa akun mandiri.. Murid mengakses menggunakan chroombook sekolah. Media dirancang dengan empat level saling melengkapi. Level 1 (Penyajian Materi,  $\pm 10$  menit): teks interaktif, gambar ilustrasi, animasi avatar. Level 2 (Diskusi Kolaboratif,  $\pm 15$  menit): skenario kasus nyata, ruang diskusi kelompok daring, leaderboard kelompok. Level 3 (Latihan dan Penguatan,  $\pm 15$  menit): soal pilihan ganda dan isian singkat, sistem poin, feedback langsung, fitur retry. Level 4 (Evaluasi Komprehensif,  $\pm 20$  menit): soal bertingkat mudah-sedang-sulit, timer per soal, leaderboard individu, rewards bintang. Total durasi  $\pm 60$  menit per sesi. Sistem poin dan leaderboard ditampilkan real-time melalui proyektor untuk mendorong kompetisi sehat.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, (1) observasi pembelajaran; (2) wawancara guru kelas IV; (3) pre-test dan post-test; serta (4) angket kebutuhan, validasi ahli, dan tanggapan guru dan murid. Lembar validasi ahli materi mencakup 13 butir (3 aspek: kelengkapan dan akurasi, relevansi dan kontekstualisasi, Tingkat kesulitan dan perkembangan kognitif). Validasi ahli media mencakup 18 butir (2 aspek: fungsi dan desain media pembelajaran, aksesibilitas dan usability). Angket respons guru mencakup 17 butir (5 aspek: kemudahan implementasi, kesesuaian, keterlibatan murid, manfaat, saran). Angket respons murid mencakup 17 butir (5 aspek: motivasi, kemudahan, kemenarikan, pemahaman,

kesenangan). Kisi-kisi soal tes terdiri atas 20 butir pada empat level kognitif Bloom: C2 (10 butir), C3 (6 butir), C4 (4 butir).

Analisis data dalam penelitian ini mencakup beberapa teknik diantaranya; uji kelayakan media, uji normalitas shapiro-walk, uji homogenitas, uji t berpasangan (Paired Sample t-test), dan uji N-Gain. Hasil uji homogenitas menunjukkan Sig. < 0,001 pada seluruh metode pengukuran, yang berarti varians pretest dan posttest berbeda signifikan dan asumsi homogenitas tidak terpenuhi. Namun, kondisi ini tidak menggugurkan uji T berpasangan karena uji ini membandingkan dua pengukuran dari subjek yang sama—bukan dua kelompok independen—sehingga tidak mensyaratkan homogenitas varians sebagai prasyarat mutlak. Efektivitas juga dinilai melalui N-Gain dengan kategori: tinggi ( $g > 0,70$ ), sedang ( $0,30 \leq g < 0,70$ ), dan rendah ( $g < 0,30$ ).

## Hasil dan Pembahasan

### Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Zep Quiz

Pengembangan studi ini menghasilkan media pembelajaran inovatif berbasis Zep Quiz, yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar. Pengembangan ini berfokus pada materi sila-sila Pancasila di lingkungan masyarakat. Produk akhir tidak hanya memperhatikan estetika visual yang menarik, melainkan telah melalui proses validasi oleh para ahli media dan ahli materi untuk memastikan substansinya dan akuntabilitasnya (Istiqomah et al., 2025). Hal ini sejalan dengan hasil validasi pada penelitian serupa yang menunjukkan tingkat validitas tinggi dalam kategori "sangat valid", sehingga media dianggap memenuhi standar edukasi dan siap diimplementasikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas (Nurlita Lestari, 2025; Wahyu Ningsih et al., 2025).



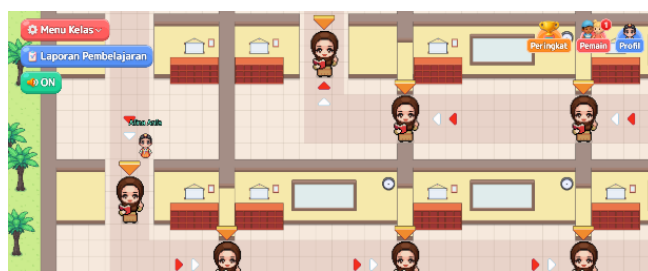
Gambar 1. Media Pembelajaran Zep Quiz

Sumber : Peneliti, 2026

Penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan Zep Quiz umumnya hanya memanfaatkannya sebagai platform penyajian soal-soal evaluasi tanpa mempertimbangkan tahapan pembelajaran yang bertingkat sesuai dengan taksonomi kognitif Bloom.

Pendekatan tersebut kurang memperhatikan proses pembelajaran holistik yang meliputi penyajian materi, pemahaman konsep, diskusi kolaboratif, dan evaluasi komprehensif. Sebaliknya, penelitian ini mengintegrasikan Zep Quiz dengan desain pembelajaran yang lebih komprehensif melalui pendekatan bertingkat level yang saling melengkapi. Ini merupakan inovasi signifikan untuk mengatasi rendahnya partisipasi murid yang sering terjadi dalam penggunaan media konvensional atau video pembelajaran berdurasi panjang yang tidak sesuai dengan karakteristik belajar murid di kelas.

Media ini dirancang dengan empat level yang selaras dengan taksonomi kognitif Bloom. Level 1 (C1–C2) menyajikan materi sila-sila Pancasila dengan penjelasan kontekstual relevan kehidupan masyarakat sehari-hari, mendorong murid mengingat dan memahami konsep abstrak melalui representasi konkret. Level 2 (C3–C4) menyajikan kasus penerapan nilai Pancasila di masyarakat dengan aktivitas diskusi kolaboratif, melatih kemampuan menerapkan dan menganalisis nilai dalam situasi nyata. Level 3 (C3) menyajikan latihan terstruktur dengan sistem reinforcement poin untuk mengonsolidasikan pemahaman melalui praktik aktif berulang. Level 4 (C4) menyajikan evaluasi komprehensif bertingkat dari mudah hingga sulit dengan sistem rewards, mengukur penguasaan menyeluruh dan mendorong berpikir analitis. Melalui struktur ini, Zep Quiz berfungsi sebagai ekosistem pembelajaran dinamis yang mengintegrasikan penyajian materi, diskusi kolaboratif, latihan, dan evaluasi dalam satu platform.



Gambar 2. Level 1 Zep Quiz

Sumber : Peneliti, 2026



Gambar 3. Level 2 Zep Quiz

Sumber : Peneliti, 2026



Gambar 4. Level 3 Zep Quiz  
Sumber: Peneliti, 2026



Gambar 5. Level 4 Zep Quiz  
Sumber: Peneliti, 2026

Keunggulan struktural penelitian ini menjadi pembeda utama ketika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Ketika media pendidikan lain hanya berfungsi sebagai alat pengumpulan informasi statis (seperti buku pelajaran atau video YouTube), atau penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan Zep Quiz sebagai alat tes semata tanpa tahapan pembelajaran bertingkat, penelitian ini memanfaatkan Zep Quiz sebagai ekosistem pembelajaran yang dinamis dan responsif. Melalui struktur level bertingkat ini, murid tidak hanya menjadi penonton pasif atau peserta yang menjalani tes, melainkan partisipan aktif dalam proses penguasaan materi yang terus berkembang sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar mereka secara individual. Desain level bertingkat ini memungkinkan murid untuk mengalami pembelajaran yang bertahap, mulai dari pemahaman dasar hingga penguasaan konsep yang lebih kompleks, sehingga mampu mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dialami murid selama ini.

**Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Zep Quiz**

Pada tahap setelah pengembangan, peneliti melakukan pemeriksaan dan mengevaluasi terhadap produk media pembelajaran Zep Quiz untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Pada tahap kelayakan media ini dilakukan pengujian oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Uji ini dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran Zep Quiz yang telah dikembangkan sebelum produk tersebut diuji coba. Hasil analisis dari media ahli digunakan untuk menentukan kelayakan media Zep Quiz.

**Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan**

Aspek	Skor Persentase (%)	Kategori
Materi	98%	Sangat Layak
Media	94%	Sangat Layak
Rata-rata	96%	Sangat Layak

Sumber : Olahdata Peneliti, 2026

Hasilnya menunjukkan skor validitas tinggi sebesar 98% untuk materi dan 94% untuk media, menghasilkan validitas rata-rata 96%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi standar media pendidikan dan dianggap siap untuk diimplementasikan hanya dengan sedikit revisi. Kelayakan ini mengindikasikan bahwa desain konten materi Pendidikan Pancasila dan fitur-fitur media pembelajaran telah dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran murid kelas IV.

**Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Zep Quiz**

Tahap ini peneliti melakukan uji coba pemakaian skala kecil dengan populasi 8 murid dan skala besar dengan populasi 20 murid di SD Negeri Jatirunggo 01. Uji coba skala kecil melibatkan 8 murid yang dipilih menggunakan pengambilan sampel bertujuan untuk mewakili tingkat prestasi akademik tinggi, menengah, dan rendah. Murid menyelesaikan pre-test, terlibat dalam pembelajaran menggunakan Zep Quiz dan kemudian mengikuti post-test. Skor rata-rata pretest adalah 50,62 yang meningkat menjadi 86,87 pada posttest, dengan tingkat penyelesaian murid 100%. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar murid pada uji coba skala kecil.

**Tabel 2. Data Hasil pre-test dan post-test pada Kelompok Kecil**

Tindakan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Jumlah Murid Tuntas	Tingkat Ketuntasan
Pre-test	40	60	50,62	0	0%
Post-test	80	100	86,87	8	100%

Sumber: Olahdata Peneliti, 2026

Dalam uji coba skala besar, skor pre-test rata-rata adalah 43,75 meningkat menjadi 86,12 pada post-test tingkat penyelesaian meningkat menjadi 94,73%. Tingkat ketuntasan pada posttest mencapai 90% dengan 18 dari 20 murid berhasil mencapai nilai ketuntasan. Data ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada uji coba skala besar.

**Tabel 3.** Data Hasil pre-test dan post-test pada Kelompok Besar

Tindakan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Jumlah Murid Tuntas	Tingkat Ketuntasan
Pre-test	25	60	43,75	0	0%
Post-test	65	97,5	86,12	18	90%

Sumber: Olahdata Peneliti, 2026

Fase evaluasi difokuskan pada pengukuran efektivitas media pembelajaran Zep Quiz dalam meningkatkan hasil belajar murid. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Shapiro-Wilk mengingat jumlah subjek penelitian yang kurang dari 50 murid. Pemilihan ini didasarkan pada tingkat sensitivitas dan akurasi Shapiro-Wilk yang lebih baik untuk sampel kecil dibandingkan uji normalitas lainnya. Efektivitas pembelajaran dinilai melalui skor pre-test dan post-test. Uji normalitas ini sangat penting dilakukan untuk memastikan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, yang merupakan prasyarat utama untuk menggunakan uji t (uji parametrik). Dalam uji coba skala kecil, skor rata-rata meningkat dari 50,62 menjadi 86,87 sedangkan dalam uji coba skala besar, skor meningkat dari 43,75 menjadi 86,12. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konseptual murid tentang kearifan lokal. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pra-uji dan pasca-uji terdistribusi secara normal (nilai signifikansi  $> 0,05$ ), sehingga memungkinkan analisis parametrik.

**Tabel 4.** Uji Normalitas

Tindakan	Shapiro-wilk		
	Statistik	Jumlah Murid	Sig.
Pre-test	.857	20	.007
Post-test	.898	20	.038

Sumber: Olahdata Peneliti, 2026

Selanjutnya, dilakukan Uji Homogenitas. Uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat untuk analisis Uji T Sampel Independen. Tabel data 3 menunjukkan bahwa metode keseluruhan menunjukkan nilai sig  $> 0,05$  dan berdasarkan hasil uji levene berdasarkan rata-rata menunjukkan nilai Sig  $0,076 > 0,05$ , maka homogenitas terpenuhi. Karena homogenitas data terpenuhi pada semua metode pengukuran, maka dapat dilanjutkan dengan uji statistik Uji T Sampel Independen.

**Table 5.** Uji Homogenitas

Metode	Statistik Levene	df1	df2	Sig.
Berdasarkan Rata-Rata	22.023	1	38	<,001
Berdasarkan Median	21.447	1	38	<,001
Berdasarkan Median	21.447	1	26.765	<,001

dan df

Berdasarkan Rata-Rata 21.968 1 38 <,001

Sumber : Olahdata Peneliti, 2026

Setelah data dinyatakan normal, peneliti melakukan uji t berpasangan untuk menguji adanya perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test. Uji t berpasangan dipilih karena data yang dianalisis berasal dari subjek yang sama (pretest dan posttest dari murid yang sama). Tujuan uji t adalah untuk menentukan apakah penggunaan media Zep Quiz memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar murid. Hasil uji t berpasangan menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test ( $t = -17,574$ ,  $p < 0,001$ ), sehingga mengkonfirmasi efektivitas statistik media pembelajaran Zep Quiz. Pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz memberikan dampak yang cukup besar dalam meningkatkan hasil belajar murid. Dengan demikian, media ini dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar murid kelas IV di SD Negeri Jatirunggo 01.

**Tabel 6.** Uji T Paired Samples Test

Paired Samples Test	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test Post-test	11.1649	-17.574	19	<,001

Sumber: Olahdata Peneliti, 2026

Analisis lebih lanjut dilakukan menggunakan uji N-Gain ternormalisasi untuk mengetahui seberapa efektif media Zep Quiz dalam meningkatkan hasil belajar murid. N-Gain mengukur peningkatan hasil belajar tidak hanya dalam hal nilai mentah, tetapi juga mempertimbangkan potensi peningkatan maksimal yang mungkin dicapai oleh murid. Uji ini penting karena memberikan gambaran yang lebih akurat tentang efektivitas pembelajaran dibandingkan hanya melihat selisih skor pre-test dan post-test. Hasil analisis N-gain juga menunjukkan peningkatan pembelajaran 0,78 yang termasuk dalam kategori peningkatan "tinggi". Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran Zep Quiz secara signifikan meningkatkan hasil belajar.

**Table 7.** Hasil Analisis N-Gain

Percobaan	Kategori	Skor
Skala Kecil	Rata-rata pre-test	50,62
	Rata-rata post-test	86,87
	N-gain	0,72
	Kriteria	Tinggi
Skala Besar	Rata-rata pre-test	43,75
	Rata-rata post-test	86,12
	N-gain	0,78
	Kriteria	Tinggi

Sumber: Olahdata Peneliti, 2026

Respons murid dan guru terhadap media menunjukkan hasil yang sangat positif. Angket respons murid memperoleh rata-rata 89,5% dengan kategori "Sangat Baik", mencerminkan tingginya motivasi, kemudahan penggunaan, dan kesenangan belajar menggunakan Zep Quiz. Angket respons guru memperoleh rata-rata 91,3% dengan kategori "Sangat Baik", mengindikasikan bahwa guru menilai media mudah diimplementasikan, sesuai tujuan pembelajaran, dan efektif meningkatkan keterlibatan murid.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pendidikan pancasila berbasis Zep Quiz memenuhi standar validitas yang dibutuhkan untuk materi pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa penggunaan Zep Quiz dinyatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar murid. (Lestari et al., 2025; Mulyani et al., 2025). Pengembangan dan implementasi media pembelajaran gamifikasi berbasis Zep Quiz secara efektif mengatasi tantangan pembelajaran utama dengan mengintegrasikan materi pembelajaran sila-sila Pancasila di lingkungan masyarakat. Lebih lanjut, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar murid sekolah dasar, hal ini berbeda dengan penelitian oleh Ramadhani et al., (2025) yang lebih memfokuskan penggunaan media digital untuk menstimulasi kemampuan literasi numerasi pada fase yang berbeda. Selain itu, perbedaan signifikan juga terlihat jika dibandingkan dengan penelitian Gandhi Adidaya et al., (2026) yang meskipun sama-sama menggunakan elemen gamifikasi, namun penelitian tersebut lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya Undang-Undang Dasar 1945.

Pembelajaran dalam kerangka teori behavioristik dipandang sebagai proses pembentukan perilaku belajar melalui mekanisme stimulus, respons, dan penguatan yang terstruktur dan sistematis. Teori ini menekankan bahwa perubahan perilaku belajar murid dapat dicapai dengan menyediakan stimulus yang jelas, memberikan kesempatan kepada murid untuk merespons stimulus tersebut, dan memberikan penguatan positif atas respons yang dihasilkan. Penelitian pengembangan media pembelajaran yang serupa menunjukkan hasil yang konsisten, di mana pengembangan media pembelajaran yang dirancang dengan lengkap dan menarik, dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti video pembelajaran, kuis pembelajaran, dan permainan pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dengan peningkatan nilai rata-rata murid pada pre-test dan post-test yang signifikan (Ainun et al., 2024; Ghonia et

al., 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan Salmawati et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan kuis interaktif dipandang sebagai alat untuk membentuk perilaku belajar melalui pemberian umpan balik langsung yang berfungsi sebagai penguatan positif bagi murid. Lebih lanjut, temuan Ocha et al., (2025) menegaskan bahwa murid yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran digital yang digamifikasi menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi, rentang perhatian yang lebih lama, pemahaman konsep yang lebih baik, serta hasil pembelajaran yang meningkat.

Terdapat perbedaan nilai N-Gain antara skala kecil (0,72) dan skala besar (0,78). Nilai N-Gain skala besar lebih tinggi karena: (1) ukuran sampel yang lebih besar (20 murid vs 8 murid) menghasilkan variabilitas skor yang lebih representatif; (2) murid skala besar memiliki rata-rata pretest lebih rendah (43,75 vs 50,62) sehingga potensi peningkatannya lebih besar; dan (3) pengalaman pelaksanaan pada skala kecil memungkinkan peneliti menyempurnakan strategi implementasi sehingga pembelajaran lebih optimal pada skala besar.

Penelitian dimulai dengan tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan guru dan murid melalui angket analisis kebutuhan dan wawancara mendalam dengan guru kelas IV di SD Negeri Jatirunggo 01. Analisis ini menemukan tiga tantangan dalam pembelajaran. Pertama, hasil belajar murid pada materi Pendidikan Pancasila tergolong rendah, terutama pada topik sila-sila Pancasila di lingkungan masyarakat. Kedua, media pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, terbatas pada video YouTube dan presentasi PowerPoint tanpa elemen interaktif yang memberikan umpan balik langsung. Ketiga, murid menunjukkan motivasi belajar rendah karena pendekatan pembelajaran dirasa kurang menarik dan tidak memberikan penguatan positif atas usaha pembelajaran mereka. Dari perspektif teori behavioristik, rendahnya hasil belajar murid menunjukkan bahwa stimulus pembelajaran yang diberikan belum cukup efektif dalam membangkitkan respons belajar yang optimal. Media pembelajaran konvensional tanpa elemen interaktif tidak memberikan kesempatan bagi murid untuk secara aktif merespons stimulus pembelajaran dengan cara yang bermakna. Lebih penting lagi, ketiadaan umpan balik langsung dan sistem penguatan positif mengakibatkan murid tidak menerima masukan yang dapat memperkuat perilaku belajar positif mereka.

Tahap kedua adalah perancangan, di mana peneliti merancang rancang bangun media pembelajaran Zep Quiz. Identifikasi kebutuhan guru dan murid menjadi dasar untuk perancangan media



pembelajaran. Media pembelajaran Zep Quiz dirancang dengan empat level pembelajaran yang progresif. Level 1 - menyajikan materi sila-sila Pancasila beserta penjelasan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Level 2 - menyajikan cerita kasus penerapan sila-sila Pancasila di lingkungan masyarakat yang menuntut murid memberikan respons berdasarkan pemahaman nilai-nilai Pancasila, dengan aktivitas kolaboratif melalui diskusi kelompok. Level 3 - Latihan dan Penguatan menyajikan latihan soal terstruktur yang memberikan kesempatan berulang kepada murid untuk merespons stimulus serupa, di mana setiap respons benar diberi reinforcement melalui sistem poin. Level 4 - menyajikan soal evaluasi dengan tingkat kesulitan sedang dan sulit, dengan sistem reinforcement yang memberikan feedback dan rewards.

Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana desain Zep Quiz disempurnakan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media pada materi Sila-sila Pancasila di lingkungan Masyarakat. Setelah melalui proses validasi, peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan umpan balik, komentar, dan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan skor sangat tinggi: kelayakan materi mencapai skor 98% dan kelayakan media mencapai skor 94%, dengan rata-rata validitas 96% dalam kategori "sangat layak". Skor ini mengkonfirmasi bahwa desain media telah memenuhi standar pembelajaran yang berlaku. Validasi tinggi terhadap materi menunjukkan bahwa stimulus pembelajaran (konten tentang sila-sila Pancasila) disajikan dengan jelas dan akurat. Validasi tinggi terhadap media menunjukkan bahwa mekanisme interaktif, sistem feedback, dan sistem penguatan dirancang dengan baik untuk mendukung respons dan reinforcement yang efektif.

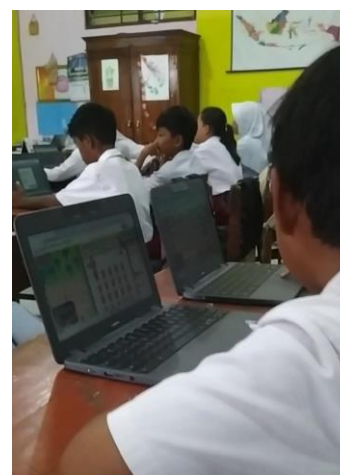
Tahap keempat adalah implementasi, di mana setelah produk telah melalui perbaikan dan mendapat persetujuan dari para ahli, media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Zep Quiz diterapkan di kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01. Proses implementasi diawali dengan pelaksanaan pre-test bagi murid sebelum menggunakan media pembelajaran Zep Quiz, yang berfungsi untuk mengukur kondisi sebelum murid menerima stimulus pembelajaran. Setelah itu, peneliti mengenalkan Zep Quiz sebagai media pembelajaran pada materi sila-sila Pancasila di lingkungan masyarakat. Selama pembelajaran, murid memberikan respons melalui aktivitas menjawab soal dan berdiskusi, sementara sistem setelah menjawab pertanyaan akan mendapatkan reinforcement positif melalui poin dan feedback langsung. Selesai

pembelajaran, murid mengikuti pos-test untuk mengukur perubahan hasil belajar. Peneliti juga membagikan angket kepada guru dan murid untuk mengukur tingkat keberhasilan dan manfaat dari media pembelajaran yang dikembangkan.



**Gambar 6.** Tahap Implementasi Skala Kecil

Sumber: Peneliti, 2026



**Gambar 7.** Tahap Implementasi Skala Besar

Sumber: Peneliti, 2026

Tahap kelima adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan kelayakan media dalam meningkatkan hasil belajar murid. Analisis data menunjukkan hasil sangat signifikan yang pada uji coba skala kecil, rata-rata skor meningkat dari 50,62 (pre-test) menjadi 86,87 (post-test), dengan peningkatan sebesar 36,25 poin dan tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 100%. Pada uji coba skala besar, rata-rata skor meningkat dari 43,75 (pre-test) menjadi 86,12 (post-test), dengan peningkatan sebesar 42,37 poin dan tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 90%. Tingkat efektivitas media pembelajaran dinilai melalui perbandingan antara skor hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir dengan menerapkan uji asumsi normalitas Shapiro-Wilk berbantuan aplikasi SPSS untuk memverifikasi bahwa data

mengikuti sebaran normal, selanjutnya dilanjutkan dengan uji t-test untuk menentukan signifikansi dampak dari pengaplikasian media terhadap pencapaian belajar murid. Fase terakhir pengolahan data melibatkan perhitungan indeks N-Gain guna menentukan besarnya peningkatan pencapaian kognitif murid setelah menerapkan media pembelajaran berbasis Zep Quiz. Nilai N-Gain sebesar 0,78, yang termasuk dalam kategori "tinggi", menunjukkan bahwa media Zep Quiz telah meningkatkan hasil belajar murid sebesar 78% dari potensi peningkatan maksimal yang mungkin dicapai. Penelitian Hasan et al., (2026) yang menemukan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis animasi digital, dengan lebih dari 85% peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman konsep secara signifikan.

Dengan demikian, penelitian pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Zep Quiz ini telah berhasil mencapai seluruh tujuan yang ditetapkan: mengembangkan desain media yang integrative, membuktikan kelayakan media melalui validasi ahli yang tinggi, dan mendemonstrasikan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Selama implementasi, beberapa kendala teknis ditemukan, antara lain: (1) Persen baterai pada croombook ada beberapa yang sedikit menyebabkan keterlambatan untuk mengisi daya pada awal sesi; (2) sebagian murid memerlukan waktu adaptasi sekitar 5-10 menit untuk memahami antarmuka platform sebelum dapat menggunakannya secara mandiri; dan (3) terdapat 2 murid dari 20 yang tidak mencapai ketuntasan, kemungkinan disebabkan oleh tingkat literasi digital yang masih rendah. Kendala-kendala ini perlu diantisipasi dalam implementasi media Zep Quiz di sekolah lain. Implikasi temuan ini bagi pengembangan media gamifikasi Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar sangat signifikan. Zep Quiz dengan desain level bertingkat terintegrasi terbukti mampu mengatasi tantangan pembelajaran Pancasila yang bersifat abstrak, dengan menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Pendekatan ini dapat direplikasi oleh guru SD lainnya untuk materi Pendidikan Pancasila yang berbeda maupun mata pelajaran lain yang memiliki konten abstrak serupa.

## Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Zep Quiz untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01. Pertama,

media berhasil dirancang dengan empat level pembelajaran yang progresif dan terintegrasi sesuai taksonomi kognitif Bloom, mulai dari penyajian materi kontekstual (Level 1), diskusi kolaboratif berbasis kasus (Level 2), latihan dan penguatan (Level 3), hingga evaluasi komprehensif bertingkat (Level 4). Kedua, media pembelajaran ini telah mendapatkan validasi dari para ahli dengan skor rata-rata, yaitu 96% secara keseluruhan (validasi ahli materi 98% dan validasi media 94%), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan sangat sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di lingkungan kelas. Ketiga, hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dan terukur, dimana rata-rata nilai murid meningkat dari 43,75 menjadi 86,12, dengan 90% murid mencapai standar ketuntasan minimum, dan nilai N-Gain sebesar 0,78 menunjukkan peningkatan yang tergolong tinggi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan: (1) penelitian hanya dilaksanakan di satu sekolah dengan satu kelas; (2) materi terbatas pada sila-sila Pancasila di lingkungan masyarakat; dan (3) durasi implementasi terbatas pada satu sesi pembelajaran sehingga belum dapat mengevaluasi efektivitas jangka panjang dan retensi pembelajaran.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, rekomendasi bagi guru adalah mengkombinasikan Zep Quiz dengan diskusi kelompok lanjutan dan proyek pengamalan Pancasila dalam kehidupan nyata untuk memperkuat dimensi afektif pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya disarankan: (1) memperluas sampel ke berbagai sekolah dengan karakteristik berbeda; (2) mengujicobakan media pada materi Pendidikan Pancasila lain seperti simbol-simbol Pancasila atau sejarah perumusan Pancasila; (3) mengintegrasikan Zep Quiz dengan model pembelajaran lain seperti Project Based Learning; (4) mengukur variabel terikat lain seperti motivasi, karakter, dan sikap murid; (5) melakukan penelitian untuk melihat dampak jangka panjang. Bagi sekolah dan pengembang, pelatihan guru dalam memanfaatkan media berbasis gamifikasi dan pengembangan media serupa untuk mata pelajaran lain yang memiliki konten abstrak sangat direkomendasikan.

## Referensi

- Ainun, S., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04. *FONDATIA*, 8(3), 575-592. doi: 10.36088/fondatia.v8i3.5099
- Alif Agung Wicaksono, Lola Depra, Silva Maharani,

- Syahrial, S. N. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2036–2039. doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4290>
- Candra Rukma Tri Nur Dewi, B. I. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IVSD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 3. doi: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11526>
- Faharani, F. A. O. (2021). Pancasila dalam Kurikulum Pendidikan di Indonesia dari Masa ke Masa: Urgensi atau Simbolisasi. *Jurnal Pancasila Dan Bela Negara*, 1(2), 15–20. doi: [10.31315/jpbn.v1i2.5951](https://doi.org/10.31315/jpbn.v1i2.5951)
- Gandhi Adidaya, Triana Rejekiingsih, W. (2026). Pengaruh Game based learning Berbasis Zep Quiz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pendidikan Pancasila Materi UUD 1945. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4 No 1. Retrieved from <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/AlZyn>
- Ghonia, B., & Christian Putra, G. M. (2024). Development of Quartet Qr Code Card Learning Media To Improve Socialscience Learning Outcomes for Grade V Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(3), 558–570. doi: [10.31949/jcp.v10i3.9960](https://doi.org/10.31949/jcp.v10i3.9960)
- Gumilar, A., & Logayah, D. S. (2026). PENERAPAN ASESMEN FORMATIF DIGITAL BERBASIS GAMIFIKASI ZEP QUIZ PADA MATERI LITERASI FINANSIAL KELAS IX SMPN 1 CILIMUS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(1), 127–140. doi: [10.51878/edutech.v6i1.9047](https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1.9047)
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664–674.
- Hasan, F. S., & Iman Nasrulloh, R. S. F. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Canva dan Capcut Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SDN 4 Sukakarya. *Journal of Classroom Action Research*, 8. doi: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i1.13325>
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., & Timur, J. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo Universitas Islam Majapahit, Indonesia mengadopsi media pembelajaran berbasis digital. *Media interaktif menjadi salah satu sarana. Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial Volume. 2, Nomor. 3 September 2025 e-ISSN: 3047-0676; p-ISSN: 3047-0528, Hal. 01-10 DOI: https://doi.org/10.62383/Aksisocial.V2i3.2074 Available Online at: https://pkm.lpkd.or.id/Index.Php/AksiSosial, September. doi: https://doi.org/10.62383/aksisocial.v2i3.2074*
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). In *Academy of Education Journal* (Vol. 16, Issue 2).
- Laily, F., Waris, & Jayawardana, H. B. A. (2025). Penggunaan Video Youtube Dengan Model Flipped Classroom Pada Materi Ekologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Miftahul Ulum Kalisat. *Journal of Classroom Action Research (JCAR)*, 7(3), 1082–1091. Retrieved from <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Laksana, B., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan Media Smart Flashcard pada Muatan Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bandar 03 Batang. *FONDATIA*, 8(3), 554–574. doi: [10.36088/fondatia.v8i3.5032](https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5032)
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025. Retrieved from <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Mulyani, Y., Maudinah, N., Salsabila, R. M., Ayu, S., Pramesti, D., & Nurlatifah, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Zep Quiz untuk Meningkatkan Capaian Belajar Materi Ekosistem Siswa SD Kelas 5.
- Nabilah, T., Simatupang, J. M., Zahra, B. M., Angin, M. B. P., Mailani, E., & Ketaren, M. A. (2025). MENGAJARKAN KONSEP DASAR GEOMETRI DI SEKOLAH DASAR DENGAN CARA MENYENANGKAN. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(3), 1061–1065. doi: [10.36636/primed.v5i3.5915](https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.5915)
- Nurlita Lestari, L. S. (2025). Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025. Retrieved from <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Ocha, F. A., & Dwi Laksana, S. (2025). Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar

- melalui Gamifikasi Digital: Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Belajar. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 208–233. doi: 10.54180/joeces.v5i1.580
- Padilla, A., MUnthe, W. M. L., & Aditiya, W. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn materi Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1625–1633. doi: 10.31004/basicedu.v8i2.7364
- Ramadhani, A. P., Putri, H. E., Cahaya, D., Sari, K., Waffa, A., Shalimar, J., & Azhar, Z. J. (2025). Efektivitas Penggunaan Zep Quiz dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa SD The Effectiveness of Using Zep Quiz in Improving Elementary School Students' Numeracy Literacy Artikel Review. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 8083–8095. doi: 10.56338/jks.v8i12.9516
- Rizqiyati, I., & Wardani, A. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 634–638. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Salamah, A. S., Gianova, A., Nabila, D. P., Utami, R. S. P., Sabili, T. H., & Putri, H. E. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Digital Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas V Sdn 6 Nagri Kaler Purwakarta. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(4), 8814–8822. doi: 10.31004/jrpp.v8i4.53961
- Salmawati, M. Z., Setiawan, R., Ummah, F. S., Alfi, H., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN QUIZ INTERAKTIF. 13(12), 3358–3373. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/75649/53851>
- Saputra, D. M., Dumiyati, Supiyanto, Y., & Wardhono, A. (2025). Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi, untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif dan Empati pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(5), 4333–4339. doi: 10.38035/jmpis.v6i5.6309
- Sembiring, N. T. B. (2021). Mempertahankan Keberadaan Pendidikan Pancasila di Era Revolusi Industri 4.0. *Paidea: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(2), 54–60. doi: 10.56393/paidea.v1i2.963
- Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN KUANTITATIF.
- Tasya, S. E., Sari, M., Nuraisyah, D., Oktaviani, D., & ... (2025). Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. ... *Education, Sains and ...*, 8(1), 36–42. Retrieved from <https://ojs23.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/11061%0Ahttps://ojs23.uisu.ac.id/index.php/best/article/download/11061/7640>
- Wahyu Ningsih, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32972>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135–140.
- Zhahira, M. A., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai Pancasila Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(3), 79–85. doi: 10.56393/decive.v1i3.226
- Zuleika Salmawati, M., Setiawan, R., Saadatul Ummah, F., & Alfi Muhimmah, H. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN QUIZ INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN TERHADAP TINGKAH LAKU BELAJAR SISWA. 13, 3358–3373.