PERANCANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES MENGGUNAKAN ZEP QUIZ PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI MAN 2 BUKITTINGGI

Muhammad Mukhlis[1], Gusnita Darmawati[2], Firdaus Annas[3], Yulifda Elin Yuspita[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]muhammadmukhlis005@gmail.com, [2]gusnitadarmawati@uinbukittinggi.ac.id, [3]firdausannas@uinbukittinggi.ac.id, [4]yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan Zep Quiz pada mata pelajaran sejarah di MAN 2 Bukittinggi. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses evaluasi yang masih didominasi metode konvensional. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model PPE (Planning, Production, Evaluation). Produk yang dikembangkan berupa media evaluasi interaktif berbasis kuis dalam lingkungan virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 0,79 dengan kategori valid, tingkat praktikalitas sebesar 0,90 dengan kategori sangat tinggi, serta efektivitas dengan nilai gain score sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam proses evaluasi pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : *Media Evaluasi, Game-Based Learning, Zep Quiz, Pembelajaran Sejarah, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This study aimed to develop a game-based learning evaluation media using Zep Quiz in history subjects at MAN 2 Bukittinggi. The problem addressed was the low level of student engagement and motivation in evaluation processes that were still dominated by conventional methods. This study employed a Research and Development (R&D) method with the PPE (Planning, Production, Evaluation) model. The developed product was an interactive evaluation media in the form of a quiz within a virtual environment. The results showed that the developed media had a validity level of 0.79 (valid category), a practicality level of 0.90 (very high category), and an effectiveness with a gain score of 0.76 (high category). These findings indicated that the use of game-based evaluation media improved student engagement and learning outcomes. Therefore, the developed media can be used as an innovative alternative in history learning evaluation.

Keywords : *Evaluation Media, Game-Based Learning, Zep Quiz, History Learning, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional, seperti penggunaan soal berbasis kertas yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses evaluasi, khususnya pada mata pelajaran sejarah yang sering dianggap kurang menarik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang untuk menghadirkan inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis digital. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah game-based assessment, yaitu penggunaan media evaluasi yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses penilaian. Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pengalaman belajar siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform seperti Quizizz dan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta efisiensi dalam pelaksanaan evaluasi. Namun, implementasi media evaluasi berbasis game dalam pembelajaran sejarah masih belum optimal, terutama dalam menghadirkan pengalaman evaluasi yang interaktif dan imersif.

Mata pelajaran sejarah memiliki karakteristik yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti memahami kronologi, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta menginterpretasikan peristiwa. Oleh karena itu, diperlukan media evaluasi yang tidak hanya mengukur aspek hafalan, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan kognitif siswa secara aktif. Penggunaan media evaluasi konvensional dinilai belum mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih interaktif dan kontekstual.

Berbagai platform evaluasi berbasis game telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar platform tersebut masih terbatas pada penyajian kuis berbasis dua dimensi. Seiring dengan perkembangan teknologi, muncul platform yang menawarkan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif melalui lingkungan virtual. Salah satu platform tersebut adalah Zep Quiz, yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis secara real-time dalam ruang virtual yang lebih menarik dan kompetitif. Pendekatan ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara emosional dalam proses evaluasi.

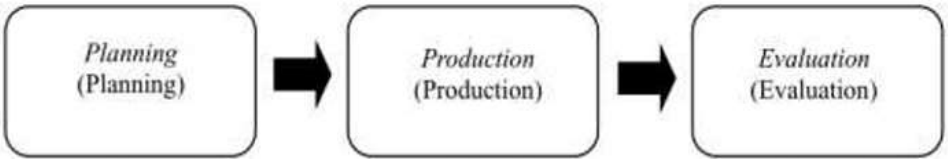
Meskipun demikian, kajian mengenai pemanfaatan Zep Quiz sebagai media evaluasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah, masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara sistematis mengembangkan dan menguji media evaluasi berbasis game menggunakan platform tersebut untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan Zep Quiz pada mata pelajaran sejarah di MAN 2 Bukittinggi melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan model PPE (Planning, Production, Evaluation). Penelitian ini difokuskan pada pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi alternatif solusi bagi pendidik dalam mengimplementasikan evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan media evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan Zep Quiz. Model pengembangan yang digunakan adalah PPE (Planning, Production, Evaluation) karena model ini memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan produk pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan PPE

Planning

Tahap perencanaan yang dilakukan melalui analisis kebutuhan berdasarkan studi literatur dan observasi lapangan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi permasalahan dalam proses evaluasi pembelajaran, penentuan materi yang akan dikembangkan, serta perumusan tujuan evaluasi. Selain itu, pada tahap ini juga disusun rancangan media evaluasi berbasis game yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran.

Production

Tahap pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun. Pada tahap ini dilakukan pengembangan media evaluasi menggunakan platform Zep Quiz, meliputi pembuatan akun, penyusunan soal evaluasi, serta pengaturan fitur interaktif yang tersedia dalam platform. Soal yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran sejarah kelas X. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengujian awal terhadap media untuk memastikan bahwa seluruh fitur dapat berjalan dengan baik.

Evaluation

Tahap pengujian dan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Selain itu, pengujian fungsional media dilakukan menggunakan metode black box testing untuk memastikan kesesuaian fungsi sistem dengan yang diharapkan.

Teknik Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Ada beberapa uji dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli dengan menggunakan rumus Aiken’s V. Penilaian ini mencakup aspek isi, bahasa, dan tampilan media.

Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media oleh guru, yang dianalisis menggunakan koefisien moment kappa.

Uji Efektifitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media evaluasi berbasis game, yang dianalisis menggunakan gain score.

Hasil analisis dari ketiga uji tersebut digunakan untuk menentukan kualitas media yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan dalam model pengembangan PPE, yaitu planning, production, dan evaluation.

Planning

Pada tahap planning, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan studi literatur yang menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran sejarah di MAN 2 Bukittinggi masih didominasi oleh metode konvensional berupa soal berbasis kertas. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti evaluasi, sehingga diperlukan media evaluasi yang lebih interaktif. Selain itu, analisis materi menunjukkan bahwa kompetensi yang akan diukur mencakup pemahaman kronologi, analisis sebab-akibat, dan interpretasi peristiwa sejarah. Berdasarkan hasil tersebut, dirancang media evaluasi berbasis game menggunakan platform Zep Quiz yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

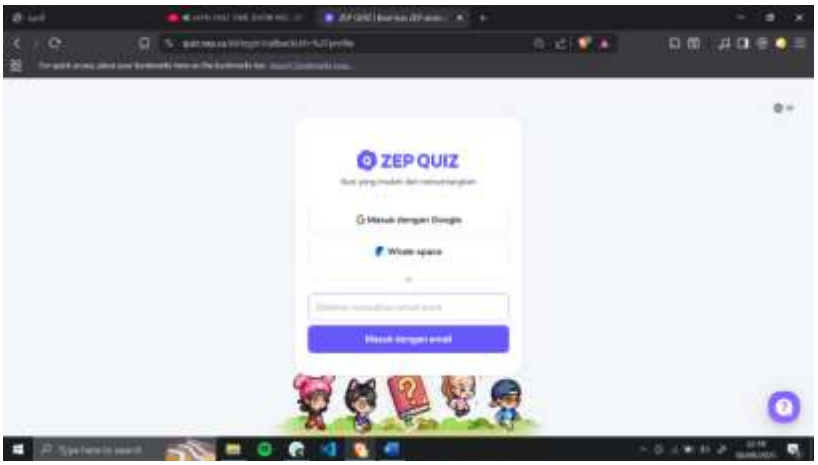
Production

Tahap production menghasilkan produk berupa media evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan Zep Quiz. Langkah langkah merancang media evaluasi pembelajaran berbasis games menggunakan zep quiz adalah sebagai berikut.

1) Registrasi dan login menggunakan akun Gmail

Langkah awal dalam tahap produksi media evaluasi pembelajaran berbasis Zep Quiz adalah melakukan registrasi dan login ke dalam platform menggunakan akun Gmail. Pemilihan metode ini didasarkan pada pertimbangan efisiensi, kemudahan akses, serta integrasi dengan layanan Google yang telah umum digunakan oleh guru dan peserta didik di lingkungan MAN 2 Bukittinggi. Proses registrasi dilakukan secara praktis melalui fitur “Sign in with Google” pada halaman utama platform, sehingga pengguna tidak perlu mengisi formulir pendaftaran secara manual.

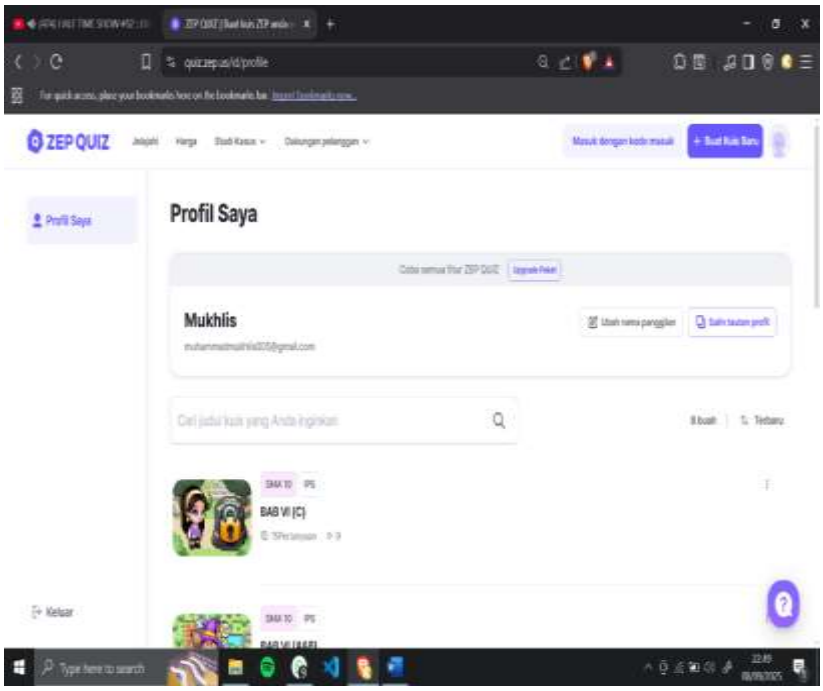
Setelah proses autentikasi selesai, pengguna akan diarahkan ke dasbor utama untuk mengakses seluruh fitur yang tersedia, seperti pembuatan soal, pengelolaan kuis, dan pemantauan hasil siswa. Penggunaan akun Gmail juga memungkinkan sinkronisasi data secara otomatis dalam sistem berbasis cloud, sehingga seluruh aktivitas dan data yang tersimpan dapat diakses dengan aman dan efisien. Tahap ini menjadi langkah awal yang penting dalam mendukung proses pengembangan media evaluasi berbasis Zep Quiz.



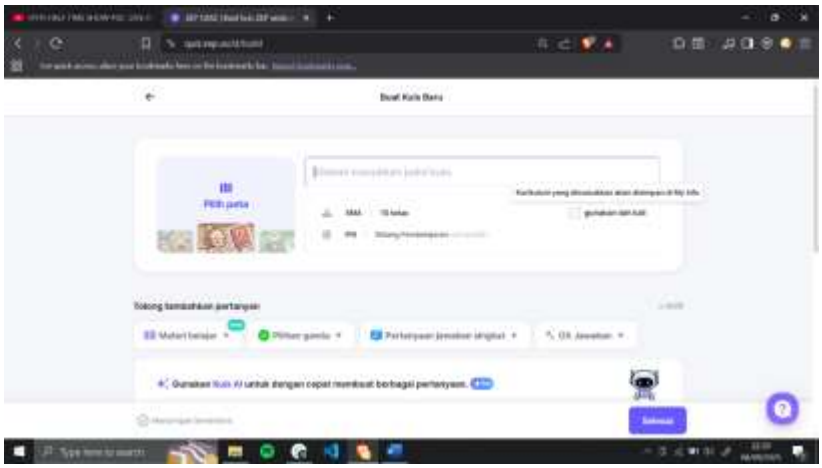
Gambar 2. Halaman Login dan Registrasi Akun

2) Membuat judul kuis baru dan memilih peta

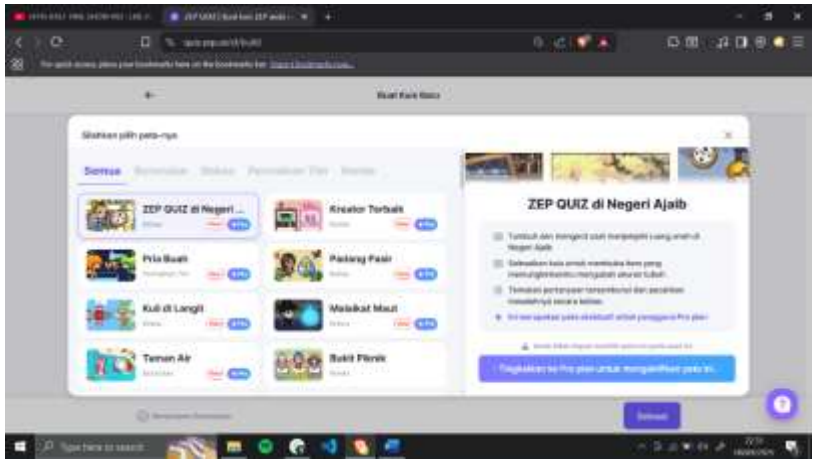
Setelah berhasil melakukan login, langkah selanjutnya dalam proses perancangan media evaluasi adalah membuat judul kuis dan memilih latar peta (map) sebagai elemen visual utama dalam Zep Quiz. Proses ini diawali dengan memilih opsi "Create a new quiz" pada dasbor utama, kemudian pengguna diminta untuk mengisi judul kuis yang disesuaikan dengan topik materi pembelajaran sejarah. Selanjutnya, pengguna memilih peta yang akan digunakan sebagai latar visual, di mana Zep Quiz menyediakan berbagai pilihan peta interaktif. Pemilihan peta tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sarana untuk memvisualisasikan progres permainan serta meningkatkan suasana kompetitif dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi.



Gambar 3. Tombol "Buat Kuis Baru"



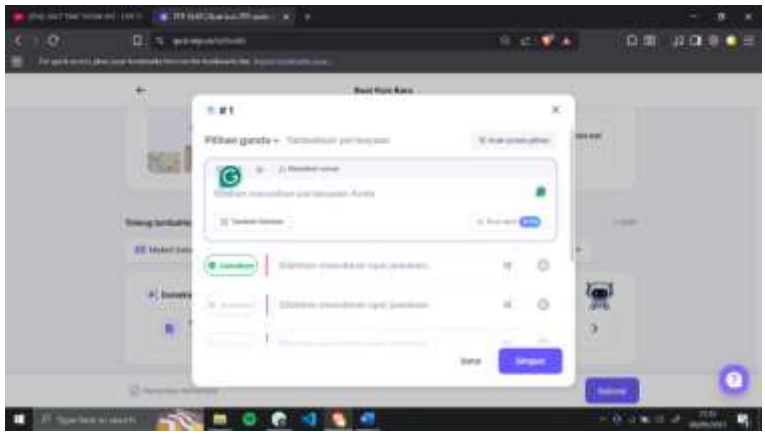
Gambar 4. Menuliskan Judul Kuis



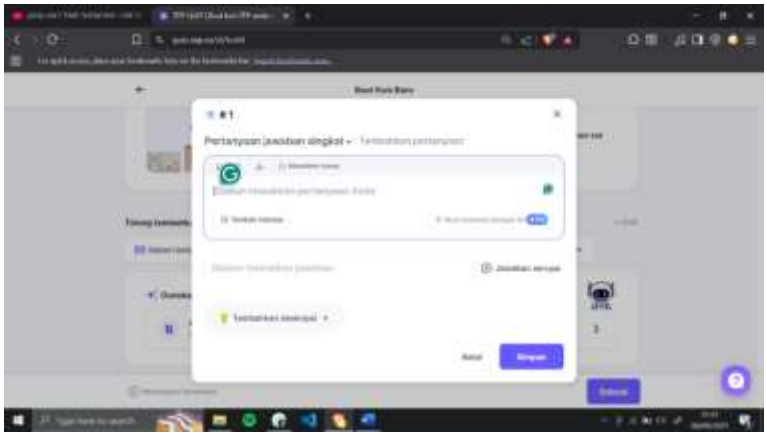
Gambar 5. Memilih Peta

3) Menambahkan soal

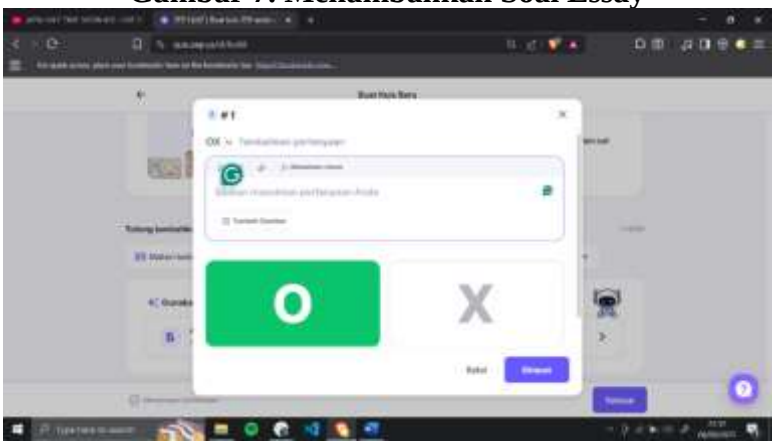
Langkah selanjutnya dalam proses produksi media evaluasi menggunakan Zep Quiz adalah menambahkan soal ke dalam kuis yang telah dibuat. Tahapan ini merupakan inti dari pengembangan konten evaluasi, di mana guru menyusun butir soal yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Proses penambahan soal dilakukan melalui fitur "Add Question", dengan berbagai pilihan tipe soal seperti pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat. Selain itu, platform ini memungkinkan penyisipan elemen multimedia, seperti gambar, untuk mendukung pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah.



Gambar 6. Menambahkan Soal Pilihan Ganda



Gambar 7. Menambahkan Soal Essay

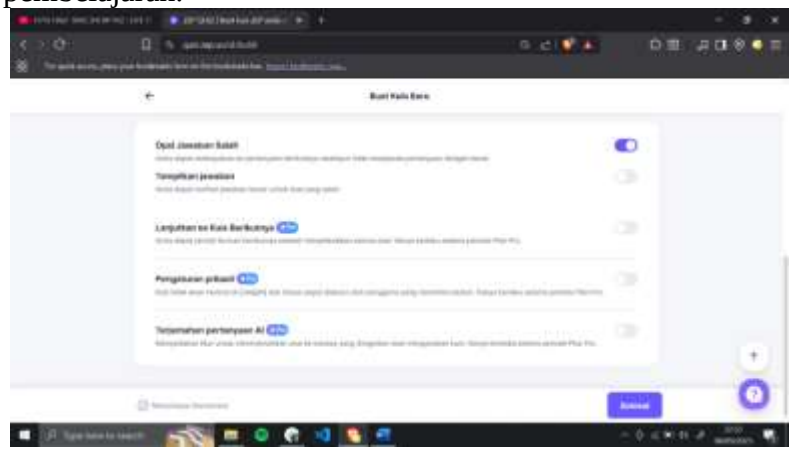


Gambar 8. Menambahkan Soal Benar Salah

4) Menyimpan kuis yang sudah dibuat

Setelah seluruh soal selesai disusun, langkah berikutnya adalah menyimpan kuis agar dapat digunakan dalam proses evaluasi. Pada platform Zep Quiz, penyimpanan dilakukan secara otomatis setiap kali pengguna menambahkan atau mengedit soal, namun pengguna tetap disarankan melakukan penyimpanan manual sebagai verifikasi akhir. Kuis yang telah disimpan

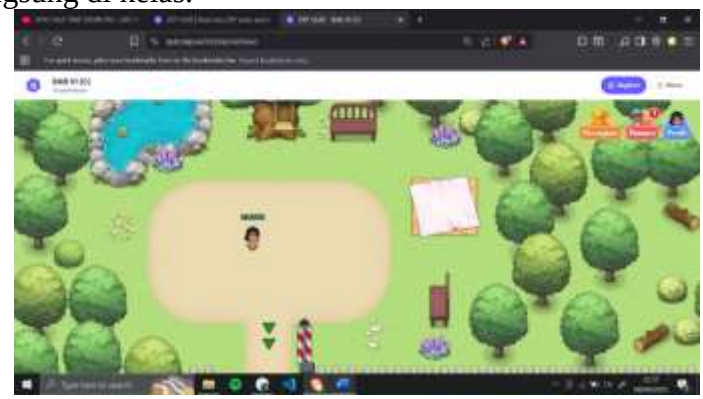
dapat diakses kembali melalui menu “My Quizzes” pada dasbor, sehingga memudahkan pengelolaan, penggunaan ulang, serta distribusi kuis secara daring. Tahap ini menandai selesainya proses perancangan konten sekaligus memastikan media evaluasi siap digunakan secara efektif dalam pembelajaran.



Gambar 9. Menyimpan Kuis

5) Melakukan uji coba

Langkah akhir dalam proses produksi media evaluasi berbasis Zep Quiz adalah melakukan uji coba terhadap kuis yang telah dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa media berfungsi sesuai perencanaan, seluruh fitur berjalan dengan baik, serta memberikan pengalaman penggunaan yang mudah dan menarik. Pengujian dilakukan dengan menjalankan kuis pada perangkat yang umum digunakan siswa, seperti smartphone dan laptop, serta melibatkan beberapa siswa sebagai responden awal. Guru memulai sesi kuis melalui dasbor dan membagikan kode atau tautan kepada peserta untuk mensimulasikan kondisi evaluasi pembelajaran secara langsung di kelas.



Gambar 10. Tampilan Kuis

Evaluation

1) Testing

Pada tahap Evaluation, langkah awal yang dilakukan adalah pengujian terhadap media evaluasi pembelajaran berbasis Zep Quiz untuk memastikan bahwa media berfungsi sebagaimana mestinya. Pengujian ini menggunakan metode black-box testing, yaitu teknik

pengujian perangkat lunak yang berfokus pada verifikasi fungsionalitas berdasarkan input dan output tanpa memperhatikan struktur kode di dalamnya

2) Uji Validitas

Hasil validasi dari perancangan media evaluasi pembelajaran berbasis games menggunakan zep quiz pada mata pelajaran sejarah di MAN 2 Bukittinggi ini dilakukan dengan dua angket yaitu yang pertama angket perancangan media evaluasi pembelajaran berbasis games menggunakan zep quiz pada mata pelajaran sejarah di MAN 2 Bukittinggi dilakukan oleh satu dosen ahli komputer, kedua angket validasi perancangan media evaluasi pembelajaran berbasis games menggunakan zep quiz pada mata pelajaran sejarah di MAN 2 Bukittinggi dilakukan oleh satu dosen ahli media. Hasil lembaran angket validasi ahli media yaitu ibu Dea dengan nilai 0,76 dan angket 69 validasi ahli komputer yaitu ibu efmi dengan nilai 0,82, Didapatkan nilai akhir 0,79 dengan rumus Statistik Aiken's, maka nilai uji validitas dari e-book informatika ini dinyatakan valid.

3) Uji Praktikalitas

Hasil uji kepraktikalitasan produk penelitian ditunjukkan kepada seorang guru informatika. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktikalitasan dari salah seorang guru informatika yaitu bapak Nanda Priyano, S.Pd, G.r dengan nilai 0,90 diterapkan menggunakan moment kappa dengan kepraktisan tersebut berada pada interval 0,81 – 1,00 dengan kategori sangat tinggi.

4) Uji Efektifitas

Untuk uji efektivitas produk ditujukan kepada 22 orang siswa. Setelah melakukan proses perhitungan lembar efektivitas dari 22 siswa tersebut didapatkan nilai akhir 0,78 dengan kategori efektivitas tinggi.

KESIMPULAN

Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan Zep Quiz menunjukkan bahwa integrasi teknologi interaktif dalam proses evaluasi mampu meningkatkan kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, tetapi juga memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan partisipatif dibandingkan metode konvensional. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan evaluasi berbasis game dengan dukungan lingkungan virtual memiliki potensi yang signifikan dalam mengatasi rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam proses evaluasi.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai efektivitas game-based assessment, sekaligus menunjukkan kontribusi baru melalui pemanfaatan platform berbasis lingkungan virtual yang lebih imersif. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz dapat menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dalam merancang evaluasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Meskipun demikian, penerapan media ini masih memiliki keterbatasan dalam cakupan penggunaan, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitasnya pada konteks dan jenjang pendidikan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzi, R., Nasution, H. N., Hastini, F., Zainy, A., & Lumban Tobing, Y. R. (2022). Penggunaan media Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa SMKN 1 Tantom Angkola. *Jurnal Education Development*, 11(1), 437–442. https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687

Hidayatulloh, K., MZ, M. K., & Sutanti, A. (2020). Perancangan aplikasi pengolahan data dana sehat pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(1), 18–22. https://doi.org/10.24127/.v1i1.122

Istiqlal, A. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.

Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional*, 809–825.

Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan game tata surya dengan Construct 2 berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987

Nugroho, P. S., & Sofyan, A. F. (2021). Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk dasar-dasar pembuatan animasi 2D menggunakan Macromedia Flash MX 2004. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi*, 12(4), 50.

Permastasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). Pengembangan game edukasi matematika "MaTriG" dengan software Construct 3 di SMP. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 8(1), 21–30. https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30

Silahuddin, A., et al. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.

Susila, H. R., Qosim, A., Eriyanti, & Elfiana. (2024). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal PETIK*, 10(1), 107–114. https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.1061

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Yusup, H., Azizah, A., Reejeki, S., Endang, & Meliza, S. (2023). Literature review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(5), 1–13. https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575