PENERAPAN MEDIA ZEP QUIZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 8 JAKARTA

Nadhea Rahma Viutari[1], Budiaman[2], Abdul Haris Fatgehipon[3]

[1,2,3]*Universitas Negeri Jakarta*
E-mail : nviutari@gmail.com[1], budiaman@unj.ac.id[2], ah-fatgehipon@unj.ac.id[3]

ABSTRACT

Learning motivation is a crucial factor influencing student success in achieving learning objectives. Based on initial observations in class VII-F of SMP Negeri 8 Jakarta, student learning motivation in Social Studies (IPS) is still relatively low, as indicated by a lack of enthusiasm, activeness, focus, and persistence during the learning process. This study aims to improve student learning motivation through the implementation of the ZEP Quiz gamification-based learning media. This study used the Classroom Action Research (CAR) model of Kemmis and McTaggart, implemented in three cycles: planning, implementation, observation, and reflection. The study subjects were 36 students in class VII-F of SMP Negeri 8 Jakarta in the 2025/2026 academic year. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, tests, and documentation. Data analysis used descriptive quantitative and qualitative approaches. The results showed that the implementation of the ZEP Quiz media was able to improve student learning motivation in each cycle. The average learning motivation increased from 64.75% in cycle I to 78.50% in cycle II and reached 89.50% in cycle III. The increase in learning motivation was followed by an increase in student learning outcomes, namely from an average score of 74.11 in the pre-cycle to 80.00 in cycle I, increasing to 87.44 in cycle II, and reaching 93.42 in cycle III with a learning completion of 100%. Thus, the gamification-based learning media ZEP Quiz is proven to be effective in increasing student learning motivation in social studies learning.

Keywords : *Learning Motivation, ZEP Quiz, Gamification, Social Studies Learning, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta, motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih tergolong rendah yang ditunjukkan oleh kurangnya antusiasme, keaktifan, fokus, dan ketekunan selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi ZEP Quiz. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 36 peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media ZEP Quiz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada setiap siklus. Rata-rata motivasi belajar meningkat dari 64,75% pada siklus I menjadi 78,50% pada siklus II dan mencapai 89,50% pada siklus III. Peningkatan motivasi belajar tersebut diikuti oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu dari nilai rata-rata 74,11 pada pra-siklus menjadi 80,00 pada siklus I, meningkat menjadi 87,44 pada siklus II, dan mencapai 93,42 pada siklus III dengan ketuntasan belajar sebesar 100%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis gamifikasi ZEP Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci : *Motivasi Belajar, ZEP Quiz, Gamifikasi, Pembelajaran IPS, Penelitian Tindakan Kelas.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan pada abad ke-21. Dalam konteks pembelajaran modern, keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang memiliki peranan penting dalam mendorong keterlibatan peserta didik adalah motivasi belajar .

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, pengarah, dan pendorong aktivitas belajar sehingga peserta didik mampu mempertahankan ketekunan dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi pembelajaran, aktif dalam kegiatan diskusi, berani mengemukakan pendapat, serta memiliki kemauan yang kuat untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, dan menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan

Motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan keberhasilan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah sosial, serta membentuk sikap dan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS memerlukan keterlibatan aktif peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun demikian, pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, karakteristik peserta didik saat ini yang merupakan generasi digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan mereka terhadap teknologi dan media interaktif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme yang rendah ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Data awal menunjukkan bahwa sebanyak 28 peserta didik atau 77,78% berada pada kategori motivasi belajar rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 adalah gamifikasi (gamification). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Elemen permainan seperti poin, level, leaderboard, tantangan, penghargaan, dan umpan balik digunakan untuk meningkatkan

keterlibatan serta motivasi peserta didik dalam proses belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang saat ini mulai banyak digunakan adalah ZEP Quiz. ZEP Quiz merupakan media pembelajaran berbasis metaverse yang mengintegrasikan aktivitas kuis dengan lingkungan virtual interaktif. Melalui platform ini, peserta didik dapat menggunakan avatar digital untuk berinteraksi dalam ruang virtual sambil menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.

Penggunaan ZEP Quiz dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui tampilan visual yang interaktif. Kedua, adanya sistem skor, leaderboard, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik. Ketiga, fitur interaksi virtual memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi dan berkompetisi secara sehat selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, ZEP Quiz berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sailer dan Homner menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan [9]. Penelitian Oliveira dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan ZEP Quiz pada pembelajaran IPS di tingkat SMP masih relatif terbatas.

Berdasarkan kajian tersebut terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan platform gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, atau Wordwall, sedangkan penelitian mengenai pemanfaatan ZEP Quiz berbasis metaverse dalam pembelajaran IPS masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam penggunaan media ZEP Quiz sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

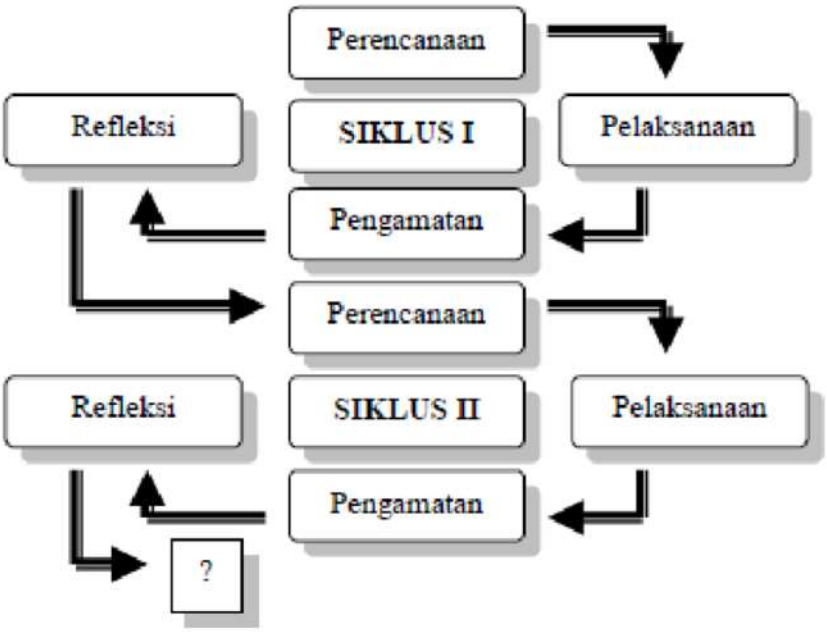
Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan mengenai bagaimana penerapan media ZEP Quiz dalam pembelajaran IPS serta bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media ZEP Quiz dalam pembelajaran IPS dan menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta setelah dilakukan tindakan pembelajaran berbasis gamifikasi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran ZEP Quiz pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian tindakan kelas dipilih karena mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas melalui tindakan perbaikan yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Selain itu, metode ini memungkinkan guru dan peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

- Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahapan yang dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus sampai indikator keberhasilan penelitian tercapai. Setiap siklus dirancang berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya sehingga perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 8 Jakarta pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII-F yang berjumlah 36 orang. Pemilihan kelas VII-F didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi belajar terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media ZEP Quiz, menyusun instrumen penelitian, serta menentukan indikator keberhasilan penelitian. Perangkat pembelajaran yang disiapkan meliputi modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, instrumen observasi, pedoman wawancara, dan soal evaluasi.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran ZEP Quiz dalam pembelajaran IPS. Peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif yang tersedia dalam platform ZEP Quiz, seperti kuis berbasis permainan, tantangan individu maupun kelompok, serta aktivitas kolaboratif dalam ruang virtual. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan perkembangan motivasi belajar peserta didik selama menggunakan media ZEP Quiz. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator motivasi belajar.

Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar dalam merencanakan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga diperoleh hasil yang diharapkan.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi motivasi belajar, pedoman wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik berdasarkan indikator perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan dalam kegiatan belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, keberanian mengemukakan pendapat, serta antusiasme mengikuti pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media ZEP Quiz. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir peserta didik, dan dokumen pendukung lainnya. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ZEP Quiz. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat hasil penelitian. Adapun tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa skor motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase dan nilai rata-rata. Persentase motivasi belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase motivasi belajar
F = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimum

100% = Bilangan konstan

Sementara itu, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah seluruh nilai

N = Jumlah peserta didik

Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkelanjutan pada setiap siklus untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai kategori tinggi dengan persentase minimal 80% serta terjadi peningkatan motivasi belajar pada setiap siklus pembelajaran. Selain itu, keberhasilan penelitian juga ditunjukkan oleh meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran ZEP Quiz.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus pada peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan media pembelajaran ZEP Quiz pada mata pelajaran IPS. Data penelitian diperoleh melalui observasi motivasi belajar, dokumentasi, wawancara, dan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada setiap siklus.

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan antusiasme yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan keterlibatan peserta didik belum optimal.

Selain motivasi belajar yang rendah, hasil belajar peserta didik juga belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Nilai rata-rata kelas pada tahap pra siklus adalah 74,11 dengan tingkat ketuntasan yang masih berada di bawah target yang ditetapkan. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan pembelajaran menggunakan media ZEP Quiz.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, media ZEP Quiz mulai diterapkan dalam pembelajaran IPS. Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru. Namun, beberapa peserta didik masih mengalami kendala dalam mengoperasikan platform karena belum terbiasa menggunakan media berbasis gamifikasi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal. Persentase motivasi belajar mencapai 64,75%. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga meningkat dengan nilai rata-rata kelas mencapai 80,00.

Hasil Siklus II

Perbaikan tindakan dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan arahan penggunaan media yang lebih jelas, meningkatkan interaksi pembelajaran, dan memaksimalkan penggunaan fitur-fitur dalam ZEP Quiz.

Pada siklus II peserta didik mulai terbiasa menggunakan media pembelajaran sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat. Peserta didik lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 78,50%. Nilai rata-rata hasil belajar juga meningkat menjadi 87,44.

Hasil Siklus III

Pelaksanaan tindakan pada siklus III menunjukkan hasil yang lebih optimal. Peserta didik telah memahami penggunaan media ZEP Quiz dengan baik sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif dan interaktif. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mencapai 89,50% dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata mencapai 93,42. Seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Siklus	Persentase
Siklus I	64,75%
Siklus II	78,50%
Siklus III	89,50%

Sumber: Hasil Penelitian, 2026.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap	Nilai Rata-rata
Pra Siklus	74,11
Siklus I	80,00
Siklus II	87,44
Siklus III	93,42

Sumber: Hasil Penelitian, 2026.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa penerapan media pembelajaran ZEP Quiz mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara bertahap dari kondisi awal hingga siklus III. Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran IPS di kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ZEP Quiz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta pada mata pelajaran IPS. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase motivasi belajar yang mengalami kenaikan secara bertahap pada setiap siklus, yaitu 64,75% pada siklus I, meningkat menjadi

78,50% pada siklus II, dan mencapai 89,50% pada siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik media ZEP Quiz yang mengintegrasikan unsur permainan (gamification) ke dalam proses pembelajaran. Fitur avatar digital, ruang virtual, sistem poin, leaderboard, dan berbagai tantangan pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah.

Pada siklus I, peningkatan motivasi belajar belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hal ini disebabkan peserta didik masih berada pada tahap adaptasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan platform ZEP Quiz sehingga keterlibatan dalam pembelajaran belum optimal. Namun demikian, peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang disajikan melalui media berbasis gamifikasi. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran mampu menjadi stimulus awal dalam meningkatkan perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Pada siklus II, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan tersebut terjadi karena peserta didik mulai terbiasa menggunakan media ZEP Quiz dan memahami mekanisme pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, guru melakukan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I, seperti memberikan petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, meningkatkan aktivitas diskusi kelompok, serta memberikan penghargaan kepada peserta didik yang aktif selama pembelajaran. Adanya penghargaan dan sistem peringkat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi terjadi pada siklus III. Pada tahap ini peserta didik telah mampu memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia dalam ZEP Quiz secara optimal. Pembelajaran berlangsung lebih interaktif karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan kuis, berdiskusi dengan teman kelompok, serta berkompetisi secara sehat untuk memperoleh hasil terbaik. Kondisi tersebut menyebabkan persentase motivasi belajar mencapai 89,50% dan memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Jika ditinjau berdasarkan indikator motivasi belajar, peningkatan terjadi pada seluruh aspek yang diamati. Indikator perhatian mengalami peningkatan karena media ZEP Quiz mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif. Indikator keaktifan meningkat karena peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam diskusi dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Indikator ketekunan juga mengalami peningkatan karena peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan dan tugas yang tersedia pada platform. Selain itu, indikator keberanian mengemukakan pendapat dan antusiasme belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan pada siklus II dan siklus III.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Uno, motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam

penelitian ini, unsur-unsur gamifikasi yang terdapat pada ZEP Quiz berfungsi sebagai motivasi eksternal yang mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Kapp yang menjelaskan bahwa penerapan elemen-elemen permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Sistem poin, penghargaan, dan kompetisi yang terdapat dalam ZEP Quiz mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan media ZEP Quiz juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 74,11 pada pra siklus menjadi 80,00 pada siklus I, meningkat menjadi 87,44 pada siklus II, dan mencapai 93,42 pada siklus III. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar yang tinggi berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, semakin besar pula usaha yang dilakukan untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Sailer dan Homner menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Oliveira dkk. yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis gamifikasi mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian dan berbagai kajian teoritis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ZEP Quiz merupakan media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, ZEP Quiz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital dan dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran IPS di tingkat SMP.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ZEP Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peningkatan motivasi belajar terlihat pada setiap siklus penelitian. Persentase motivasi belajar peserta didik pada siklus I mencapai 64,75%, kemudian meningkat menjadi 78,50% pada siklus II, dan mencapai 89,50% pada siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ZEP Quiz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar terjadi pada berbagai indikator yang diamati, meliputi perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan dalam kegiatan belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, keberanian mengemukakan pendapat, dan antusiasme mengikuti pembelajaran. Melalui fitur gamifikasi seperti avatar digital, sistem poin, leaderboard, dan kuis

interaktif, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan media ZEP Quiz juga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dari 74,11 pada pra siklus menjadi 80,00 pada siklus I, meningkat menjadi 87,44 pada siklus II, dan mencapai 93,42 pada siklus III. Temuan tersebut menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi belajar berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ZEP Quiz efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, S., 2023, *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Belajar Siswa*, Skripsi, Universitas Pasundan Bandung.

Dewi, A. P., Safitri, D., & Sujarwo, 2025, *Transformasi Pembelajaran IPS melalui Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP*, JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan, 3(2), 27–40, https://doi.org/10.61404/jimad.v3i2.378.

Dewi, I. G. K. K., Kertih, I. W., & Maryati, T., 2023, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Platform TikTok untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP*, Media Komunikasi FPIPS, 22(2), https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.65019.

Kapp, K. M., 2020, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, John Wiley, New York.

Moi, M. A., Paba, E., Dede, W., Yadha, B. S., Mau, R. G., Jodho, M. N., & Wau, M. P., 2026, *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jurnal Citra Multidisiplin, 1(1), 73–84.

Monika, M. S., Sari, S. A., Syahrial, & Noviyanti, S., 2022, *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(3), 565–574, https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4382.

Musa, H., & Sukmawati, 2025, *Penguatan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Multidisiplin, 1(1), 34–40, https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i1.882.

Nurhalizah, S., 2020, *Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Makassar*, Skripsi, Universitas Negeri Makassar.

Nurma, 2021, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII.8 SMP Negeri 2 Palembang*, Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan, 19(1), 105–117, https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v19i1.4996.

Oktaviani, E. P., & Munahefi, D. N., 2025, *Literature Review: Penerapan Media Gamification dengan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis*, Journal of Mandalika Literature, 6(2), 511–518.

Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S., 2023, *Tailored Gamification in Education: A Literature Review and Future Agenda*, Education and Information Technologies, 28, 373–406, https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4.

Putri, I. A., Bandarsyah, D., & Sulaeman, 2022, *Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Problem Based Learning pada Kelas IV SDN Lenteng Agung 03*, Jurnal Education and Development, 10(3), 639–642.

Rahman, R., & Fuad, M., 2024, *Peran Motivasi dan Disiplin dalam Menunjang Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS*, Discourse: Journal of Social Studies and Education, 1(2), 172–180.

Ryan, R. M., & Deci, E. L., 2020, *Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions*, Contemporary Educational Psychology, 61, https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860.

Sailer, M., & Homner, L., 2020, *The Gamification of Learning: A Meta-analysis*, Educational Psychology Review, 32(1), 77–112.

Setiyah, T., Asmara, Y., & Isbandiyah, 2023, *Peran Guru dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII di SMP Negeri Selangit*, Linggau Journal of Elementary School Education, 3(2), 35–44, https://doi.org/10.55526/ljese.v3i2.530.

Setyani, G. D., & Kristanto, Y. D., 2020, *A Case Study of Promoting Informal Inferential Reasoning in Learning Sampling Distribution for High School Students*, Supremum Journal of Mathematics Education, 4(1), 64–77, https://doi.org/10.48550/arXiv.2002.04384.

Siregar, A., Khairani, A., Amalia, D. R., & Khairunnisa, 2025, *Peran Pembelajaran IPS dalam Membentuk Karakter Bangsa*, PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat, 5(2), 73–79, https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.722.

Tabriji, J., 2025, *Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2*, Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa, 3(1), 58–66, https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1132.

Toda, A. M., Valle, P. H. D., Isotani, S., Cristea, A., Bittencourt, I., & Lima, F., 2020, *The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education*, Communications in Computer and Information Science, 832, 143–156, https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9.

Triastuti, A., Agusdianita, N., & Desri, 2024, *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Abad 21 Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi*, Social, Humanities, and Educational Studies, 7(3), 290–295, https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91561.

Uno, H. B., 2021, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Edisi ke-14, PT Bumi Aksara, Jakarta.

Veronika, K., 2022, *Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran Parafrase bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Yuliana, K. N., Suyati, T., & Venty, 2023, *Hubungan Motivasi Belajar dengan Kemandirian Belajar Siswa di SMAN 1 Kedungwuni*, JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi, 3(1), 145–154.

Zaeriyah, S., 2023, *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis TikTok*, Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(1), 106–111, https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.458.

Zainuddin, Z., Chua, S. K. W., Shujahata, M., & Perera, C. J., 2020, *The Impact of Gamification on Learning and Instruction: A Systematic Review of Empirical Evidence*, Educational Research Review, 30, https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326.