

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* MELALUI MEDIA *ZEP QUIZ*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SISWA SMA****Holifatul Mutmainah¹, M Iqbal Ibrahim H², Ilfiana Firzaq Arifin³**Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3}e-mail: Holifatulmutmainah1@gmail.com¹, iqbal.ikip3@gmail.com²,ilfiana@mail.unipar.ac.id³

Diterima: 12/7/2026; Direvisi: 23/7/2026; Diterbitkan: 15/8/2026

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran sejarah menuntut hadirnya pengalaman belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, terutama ketika pembelajaran di kelas masih didominasi pendekatan konvensional yang membatasi partisipasi aktif. Salah satu alternatif yang berkembang ialah pemanfaatan *Game-Based Learning* melalui media *Zep Quiz*, yang menghadirkan aktivitas belajar berbasis permainan dengan tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini mengeksplorasi implementasi penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran sejarah, mengkaji kesesuaiannya sebagai media pembelajaran, serta mengungkap dampaknya terhadap proses belajar siswa kelas X SMA 10 Nopember Kalisat. Kajian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan satu guru sejarah dan 18 siswa sebagai subjek penelitian. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, kuesioner pendukung, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Kredibilitas temuan dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa implementasi *Zep Quiz* berlangsung melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling berkesinambungan. Selama pembelajaran, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, antusiasme yang meningkat, dan respons yang lebih baik terhadap materi sejarah. Di sisi lain, guru memperoleh kemudahan dalam memantau tingkat pemahaman siswa melalui hasil kuis yang dihasilkan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa *Zep Quiz* memiliki relevansi sebagai media pembelajaran sejarah yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Zep Quiz, Pembelajaran Sejarah.***ABSTRACT**

History learning at the senior high school level continues to face challenges in fostering meaningful student engagement, particularly when instructional practices remain dominated by conventional approaches. Integrating *Game-Based Learning* through *Zep Quiz* offers an alternative learning environment that encourages active participation while maintaining instructional objectives. This study explored the implementation of *Zep Quiz* in history instruction, examined its relevance as a learning medium, and identified its contribution to classroom learning among tenth-grade students at SMA 10 Nopember Kalisat. A descriptive qualitative approach was employed involving one history teacher and 18 tenth-grade students. Data were obtained through classroom observations, interviews, supporting questionnaires, and documentation. The analysis followed the stages of data condensation, data display, and conclusion drawing, while the trustworthiness of the findings was ensured through source and technique triangulation. The findings revealed that the implementation of *Zep Quiz* was systematically carried out through planning, implementation, and evaluation stages.

Throughout the learning process, students demonstrated greater participation, enthusiasm, and responsiveness toward history lessons. At the same time, the teacher was able to monitor students' understanding more effectively by utilizing quiz results as formative feedback. These findings indicate that Zep Quiz is a relevant instructional medium for history education, as it promotes a more interactive, engaging, and student-centered learning environment while supporting meaningful classroom learning experiences.

Keywords: *Game-Based Learning; Zep Quiz; History Learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah tidak lagi dapat dipahami sebagai aktivitas yang berpusat pada penyampaian kronologi peristiwa semata. Di tengah berkembangnya ekosistem digital, cara siswa memperoleh, mengolah, dan memaknai informasi telah berubah secara mendasar. Ruang belajar kini dipenuhi beragam sumber informasi yang menuntut pengalaman belajar lebih dinamis daripada sekadar mendengarkan penjelasan guru. Ketika pembelajaran masih berlangsung secara monoton, keterlibatan siswa cenderung menurun karena mereka tidak memperoleh kesempatan yang cukup untuk berinteraksi dengan materi maupun dengan sesama peserta didik. Kondisi tersebut berimplikasi pada melemahnya motivasi belajar, berkurangnya partisipasi selama pembelajaran, serta rendahnya pencapaian tujuan pembelajaran sebagaimana diungkapkan oleh Susanti et al. (2024). Perubahan ini menunjukkan bahwa tantangan pembelajaran sejarah saat ini tidak hanya berkaitan dengan materi yang diajarkan, tetapi juga dengan bagaimana pengalaman belajar dirancang agar mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran.

Respons terhadap perubahan tersebut menempatkan media pembelajaran digital bukan lagi sekadar pelengkap proses belajar, melainkan bagian yang ikut membentuk kualitas interaksi di dalam kelas. Media yang dirancang secara interaktif memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui eksplorasi, umpan balik langsung, serta aktivitas yang mendorong keterlibatan secara berkelanjutan. Dalam situasi demikian, teknologi berfungsi sebagai sarana yang mempertemukan materi pelajaran dengan karakteristik generasi yang telah akrab dengan lingkungan digital. Potensi tersebut tercermin pada penggunaan Zep Quiz yang menghadirkan pengalaman belajar lebih interaktif melalui aktivitas berbasis kuis digital. Dola et al. (2025) melaporkan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sementara Ramadhani et al. (2025) menunjukkan kontribusinya terhadap penguatan literasi numerasi melalui aktivitas belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif. Dengan demikian, nilai utama media digital tidak terletak pada kecanggihan teknologinya, tetapi pada kemampuannya menciptakan interaksi belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Perubahan cara belajar tersebut selaras dengan berkembangnya pendekatan *Game-Based Learning* yang memanfaatkan karakteristik permainan untuk membangun pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Pendekatan ini tidak sekadar menghadirkan unsur kompetisi atau hiburan, melainkan mengarahkan siswa untuk belajar melalui tantangan, eksplorasi, kolaborasi, serta pengambilan keputusan selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan yang muncul dari aktivitas tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman secara lebih aktif dibandingkan melalui pembelajaran yang berpusat pada guru. Iqbal Ibrahim et al. (2025) menjelaskan bahwa model pembelajaran inovatif yang menempatkan siswa sebagai subjek utama mampu meningkatkan aktivitas belajar, memperkuat kolaborasi, dan mendorong keterlibatan yang lebih tinggi di kelas. Dalam konteks pembelajaran sejarah, karakteristik *Game-Based Learning* menjadi relevan karena membuka peluang bagi siswa

untuk tidak hanya memahami fakta historis, tetapi juga mengalami proses belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik.

Perkembangan berbagai platform digital memperluas cara *Game-Based Learning* diterapkan di ruang kelas. Salah satu platform yang mulai banyak dimanfaatkan ialah **Zep Quiz**, yang mengintegrasikan kuis interaktif dengan elemen permainan, seperti avatar, sistem skor, *leaderboard*, dan umpan balik secara langsung. Kombinasi tersebut mengubah evaluasi pembelajaran menjadi aktivitas yang lebih komunikatif karena siswa memperoleh kesempatan untuk merespons materi secara spontan sekaligus mengetahui hasil belajarnya saat itu juga. Karakteristik ini membuat proses belajar berlangsung lebih dinamis tanpa menghilangkan orientasi terhadap pencapaian kompetensi. Pengalaman belajar yang demikian tercermin dalam penelitian Aini et al. (2026), yang menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz melalui pendekatan *Game-Based Learning* mampu membangun suasana belajar yang lebih interaktif sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan serupa juga disampaikan oleh Adidaya et al. (2026), yang memperlihatkan bahwa aktivitas belajar berbasis Zep Quiz memberikan ruang bagi berkembangnya kemampuan berpikir kritis melalui tantangan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Beragam temuan tersebut memperlihatkan bahwa perhatian terhadap *Game-Based Learning* semakin bergeser dari sekadar penggunaan media digital menuju pengalaman belajar yang dihasilkannya. Dalam pembelajaran sejarah, perubahan ini menjadi relevan karena pemahaman terhadap peristiwa masa lalu memerlukan keterlibatan intelektual sekaligus emosional agar siswa mampu menghubungkan fakta sejarah dengan konteks yang lebih luas. Aoliyah (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar sejarah, sedangkan Fauzi dan Kumara (2025) menjelaskan bahwa pendekatan gamifikasi memperkuat keterlibatan sosial siswa dan membantu mereka membangun pemahaman sejarah melalui aktivitas yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Di sisi lain, Raharjo et al. (2024) menemukan peningkatan *student engagement* melalui penerapan *Game-Based Learning*, sementara Suprianto dan Yuliantri (2025) melaporkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sejarah. Keseluruhan kajian tersebut memperlihatkan bahwa media berbasis permainan memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar, meskipun orientasi kajiannya masih didominasi oleh pengukuran efektivitas terhadap berbagai luaran pembelajaran.

Di tengah berkembangnya bukti empiris tersebut, ruang kajian mengenai implementasi Zep Quiz dalam pembelajaran sejarah masih menyisakan pertanyaan yang belum banyak dijelaskan. Sebagian besar penelitian lebih menyoroti perubahan hasil belajar, literasi numerasi, kemampuan berpikir kritis, motivasi, ataupun keterlibatan siswa pada berbagai mata pelajaran. Dola et al. (2025) mengkaji pemanfaatan Zep Quiz dalam pembelajaran ekonomi di sekolah dasar, Ramadhani et al. (2025) memusatkan perhatian pada peningkatan literasi numerasi, sedangkan Adidaya et al. (2026) menelaah kontribusinya terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, pembelajaran sejarah di jenjang sekolah menengah atas menghadirkan karakteristik yang berbeda karena menekankan proses interpretasi, analisis, dan pemaknaan terhadap peristiwa historis. Oleh sebab itu, pemahaman mengenai bagaimana *Game-Based Learning* melalui Zep Quiz diimplementasikan dalam praktik pembelajaran sejarah, serta sejauh mana media tersebut relevan mendukung dinamika belajar di kelas, masih memerlukan penjelasan empiris yang lebih mendalam. Kajian inilah yang menjadi ruang pengembangan penelitian sehingga fokus penelitian diarahkan pada proses implementasi, bukan semata-mata pada pengujian efektivitas media.

Kebutuhan untuk memahami implementasi tersebut semakin nyata ketika dikaitkan dengan kondisi pembelajaran sejarah di kelas X SMA 10 Nopember Kalisat. Pengamatan awal selama kegiatan pembelajaran memperlihatkan bahwa interaksi di kelas masih didominasi penyampaian materi melalui ceramah, diskusi, dan penugasan yang berpusat pada guru. Pola tersebut belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan siswa secara konsisten. Sebagian siswa tampak kurang memberikan perhatian selama pembelajaran, memilih berbincang dengan teman, atau menggunakan telepon genggam untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran. Antusiasme terhadap pembelajaran sejarah pun cenderung menurun karena kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung masih terbatas. Situasi ini tidak semata-mata menggambarkan persoalan metode mengajar, melainkan juga memperlihatkan perlunya pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa yang terbiasa berinteraksi melalui teknologi digital. Dalam konteks tersebut, pemanfaatan media interaktif menjadi salah satu alternatif yang layak dipertimbangkan, mengingat Akyuna et al. (2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui keterlibatan langsung dalam setiap aktivitas belajar.

Berangkat dari konteks tersebut, penelitian ini tidak diarahkan untuk membuktikan apakah Zep Quiz lebih efektif dibandingkan media pembelajaran lain, melainkan untuk memahami bagaimana media tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah dan sejauh mana kehadirannya relevan dengan dinamika belajar di kelas. Perspektif ini menjadi pembeda dari sebagian besar penelitian sebelumnya yang lebih banyak menempatkan Zep Quiz sebagai instrumen untuk mengukur peningkatan hasil belajar atau kompetensi tertentu. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini berupaya merekam proses pembelajaran sebagaimana berlangsung di lapangan sehingga dapat menggambarkan interaksi antara guru, siswa, dan media secara lebih utuh. Melalui cara pandang tersebut, penelitian diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah atas sekaligus memberikan landasan empiris bagi guru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara berkelanjutan. Fokus penelitian diarahkan pada analisis implementasi *Game-Based Learning* melalui media Zep Quiz, relevansinya dalam pembelajaran sejarah, serta dampaknya terhadap dinamika proses pembelajaran di kelas X SMA 10 Nopember Kalisat.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengamatan terhadap dinamika pembelajaran sejarah di kelas X SMA 10 Nopember Kalisat, Kabupaten Jember, untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran sebelum penggunaan media Zep Quiz. Hasil pengamatan tersebut menjadi dasar dalam menyiapkan perangkat pembelajaran sekaligus merancang aktivitas *Game-Based Learning* yang akan diterapkan di kelas. Seluruh proses penelitian kemudian difokuskan pada satu kelas X yang beranggotakan 18 siswa dengan melibatkan seorang guru sejarah sebagai informan utama karena berperan langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Informan dipilih secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam penggunaan Zep Quiz selama kegiatan belajar berlangsung. Untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai implementasi pembelajaran, penelitian menggunakan pendekatan *qualitative descriptive* sehingga setiap tahapan dapat diamati secara mendalam, mulai dari proses penerapan, relevansi penggunaan media, hingga dampak yang muncul selama pembelajaran sejarah berlangsung. Pengumpulan data dilakukan secara bertahap melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, serta kuesioner

pendukung. Observasi, wawancara, dan dokumentasi menjadi sumber utama dalam menghasilkan temuan penelitian, sedangkan kuesioner dimanfaatkan sebagai informasi pelengkap untuk mengonfirmasi data yang diperoleh dari ketiga teknik tersebut sehingga tidak disajikan sebagai hasil analisis yang berdiri sendiri.

Seluruh informasi yang diperoleh dianalisis secara interaktif melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan agar proses interpretasi berlangsung secara berkesinambungan selama penelitian dilakukan. Agar setiap temuan memiliki tingkat kredibilitas yang memadai, peneliti menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang berasal dari guru sejarah, siswa, dan hasil pengamatan lapangan. Proses tersebut diperkuat melalui triangulasi teknik dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta data pendukung dari kuesioner. Selama penelitian berlangsung, pengumpulan data dipandu menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar kuesioner, dan dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus kajian mengenai proses implementasi, relevansi, serta dampak penerapan *Game-Based Learning* melalui media Zep Quiz. Melalui rangkaian prosedur tersebut, setiap temuan dapat diverifikasi secara terus-menerus sehingga menghasilkan deskripsi yang komprehensif mengenai penerapan media Zep Quiz dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA 10 Nopember Kalisat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Proses Penerapan Metode *Game Based Learning* Melalui Media Zep Quiz

Implementasi *Game-Based Learning* melalui media Zep Quiz pada pembelajaran sejarah kelas X berlangsung melalui rangkaian kegiatan yang saling terhubung, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi pembelajaran. Observasi di kelas yang diperkuat oleh wawancara dengan guru sejarah dan peserta didik memperlihatkan bahwa penggunaan media digital ini tidak berdiri sendiri sebagai sarana penyampaian kuis, melainkan menjadi bagian dari keseluruhan skenario pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Guru mengintegrasikan media tersebut ke dalam aktivitas belajar sehingga setiap tahapan memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling melengkapi. Rangkaian penerapan tersebut diringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Penerapan Metode *Game Based Learning* Melalui Media Zep Quiz

Tahap	Hasil Observasi
Perencanaan	Guru menyusun modul ajar, tujuan pembelajaran, materi teori masuknya agama Islam di Indonesia, media pembelajaran, dan soal pada <i>Zep Quiz</i> .
Pelaksanaan	Guru menyampaikan materi, menjelaskan penggunaan <i>Zep Quiz</i> , membagikan tautan atau kode akses, kemudian siswa mengikuti permainan menggunakan perangkat masing-masing.
Evaluasi	Guru membahas kembali jawaban peserta didik, memberikan umpan balik, serta menggunakan skor yang diperoleh sebagai salah satu bahan evaluasi pembelajaran.

Urutan kegiatan pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa setiap tahap terlaksana sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan. Setelah memperoleh penjelasan mengenai mekanisme penggunaan Zep Quiz, siswa mengakses permainan melalui perangkat masing-masing dan menyelesaikan seluruh soal mengikuti alur yang tersedia. Proses tersebut berlangsung hingga akhir permainan tanpa kendala yang berarti. Pada bagian penutup pembelajaran, guru meninjau kembali jawaban siswa, memberikan penguatan terhadap materi

yang masih memerlukan penjelasan, serta memanfaatkan skor yang dihasilkan sebagai salah satu dasar dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik.

2. Relevansi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Zep Quiz*

Relevansi penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran sejarah ditelaah melalui berbagai sudut pandang agar gambaran yang diperoleh tidak hanya bergantung pada satu sumber informasi. Pengamatan selama kegiatan belajar dipadukan dengan pengalaman yang disampaikan guru serta tanggapan peserta didik setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Cara tersebut memungkinkan setiap temuan saling melengkapi sehingga kesesuaian penggunaan media dapat dipahami secara lebih komprehensif. Ringkasan informasi dari masing-masing sumber penelitian disajikan pada Tabel 2 berikut

Tabel 2. Hasil Temuan Mengenai Relevansi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Zep Quiz*

Sumber Data	Hasil Temuan
Observasi	Siswa mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Zep Quiz</i> sejak awal hingga akhir kegiatan dan terlibat dalam penyelesaian kuis.
Wawancara Guru	Guru menyampaikan bahwa <i>Zep Quiz</i> membantu penyampaian materi, penyusunan kuis interaktif, dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran.
Wawancara Peserta Didik	Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Informasi yang tersaji pada Tabel 2 memperlihatkan adanya keselarasan antara hasil observasi dan keterangan yang diberikan oleh guru maupun peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, siswa mengikuti setiap tahapan penggunaan *Zep Quiz* hingga kegiatan selesai, sedangkan guru memanfaatkan media tersebut tidak hanya untuk menyampaikan materi tetapi juga sebagai sarana evaluasi melalui kuis interaktif. Dari sisi peserta didik, penggunaan unsur permainan menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang biasa mereka ikuti sebelumnya. Konsistensi informasi dari ketiga sumber tersebut memperlihatkan bahwa *Zep Quiz* dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam pembelajaran sejarah pada konteks penelitian ini.

3. Dampak Penerapan Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Zep Quiz*

Pengamatan terhadap dampak penerapan *Zep Quiz* diarahkan pada perubahan yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung tanpa memberikan penafsiran di luar data lapangan. Fokus perhatian meliputi keterlibatan peserta didik ketika mengikuti permainan, dinamika interaksi yang terbentuk selama pembelajaran, serta pemanfaatan hasil kuis oleh guru setelah kegiatan selesai. Seluruh informasi dihimpun melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga setiap aspek dapat dipotret dari lebih dari satu sumber data. Ringkasan temuan tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Temuan Dampak Penerapan Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Zep Quiz*

Aspek	Hasil Temuan
Partisipasi Peserta Didik	Siswa mengikuti permainan hingga selesai dan berpartisipasi dalam menjawab soal yang tersedia pada <i>Zep Quiz</i> .

Aspek	Hasil Temuan
Aktivitas Pembelajaran	Selama pembelajaran berlangsung terlihat adanya interaksi antara guru dengan siswa serta antarsiswa ketika mengikuti permainan.
Evaluasi Pembelajaran	Guru memperoleh skor hasil pengerjaan siswa yang digunakan sebagai salah satu bahan evaluasi setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Temuan pada Tabel 3 menggambarkan bahwa penggunaan Zep Quiz memunculkan aktivitas belajar yang berlangsung secara aktif dari awal hingga akhir pembelajaran. Seluruh peserta didik menyelesaikan permainan dan terlibat dalam menjawab soal yang tersedia, sementara guru tetap memberikan arahan serta pendampingan selama penggunaan media berlangsung. Interaksi tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga antarsiswa ketika mengikuti permainan di dalam kelas. Di akhir kegiatan, skor yang dihasilkan dari Zep Quiz dimanfaatkan guru sebagai salah satu sumber informasi untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Proses implementasi *Game-Based Learning* melalui Zep Quiz memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital tidak lahir dari keberadaan teknologi semata, melainkan dari cara teknologi tersebut diintegrasikan ke dalam rancangan pembelajaran. Seluruh tahapan, mulai dari penyusunan modul ajar, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi mengenai teori masuknya agama Islam di Indonesia, hingga penyusunan soal yang dimasukkan ke dalam Zep Quiz, membentuk satu rangkaian yang saling berkaitan. Dengan demikian, permainan digital tidak ditempatkan sebagai aktivitas tambahan setelah penyampaian materi, tetapi menjadi bagian dari proses belajar itu sendiri. Peran guru juga mengalami pergeseran dari penyampai informasi menjadi pengarah yang memastikan setiap aktivitas dalam permainan tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran sejarah.

Perubahan tersebut menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran sejarah yang selama ini lebih banyak mengandalkan ceramah dan tanya jawab. Selama observasi berlangsung, keterlibatan siswa muncul bukan hanya ketika menjawab kuis, tetapi sejak mereka mulai memahami mekanisme permainan, mendiskusikan materi, hingga menentukan jawaban dalam waktu yang tersedia. Situasi ini memperlihatkan bahwa aktivitas belajar berkembang melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus, bukan melalui penerimaan informasi secara pasif. Dalam konteks tersebut, Zep Quiz berfungsi sebagai ruang belajar yang mendorong siswa menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan tantangan yang mereka hadapi selama permainan. Fenomena ini selaras dengan temuan Aini et al. (2026) bahwa Zep Quiz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif melalui pendekatan *Game-Based Learning*. Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Syifaurrehman et al. (2025), yang menjelaskan bahwa integrasi teknologi informasi dalam *Game-Based Learning* memperkaya kualitas interaksi karena siswa terlibat secara aktif pada setiap tahapan pembelajaran, bukan hanya pada saat evaluasi.

Jika ditelaah lebih jauh, mekanisme yang muncul selama penggunaan Zep Quiz menunjukkan keterkaitan dengan prinsip *gamification* sekaligus teori behavioristik. Skor yang diperoleh, posisi pada *leaderboard*, umpan balik yang diterima segera setelah menjawab soal, serta penghargaan bagi peserta yang memperoleh capaian terbaik menciptakan bentuk *reinforcement* yang terus memengaruhi perilaku belajar siswa. Menariknya, penguatan tersebut tidak sekadar memicu keinginan memperoleh nilai tinggi, tetapi juga mendorong siswa untuk mengulang materi, memperbaiki pemahaman, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Pola ini sejalan dengan Santiaji et al. (2025) yang menegaskan bahwa integrasi Zep Quiz mampu meningkatkan motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat. Amanda et al. (2026) juga menemukan kecenderungan serupa pada pembelajaran bahasa, ketika umpan balik yang diberikan secara langsung membuat siswa lebih aktif menyelesaikan soal dan lebih mudah memahami materi. Walaupun demikian, penelitian ini tidak diarahkan untuk mengukur motivasi intrinsik maupun ekstrinsik secara kuantitatif. Oleh sebab itu, temuan yang diperoleh lebih tepat dipahami sebagai gambaran mengenai bagaimana karakteristik media mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mempertahankan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Karakteristik tersebut menjadi semakin relevan ketika ditempatkan dalam konteks pembelajaran sejarah. Mata pelajaran ini tidak hanya menuntut kemampuan mengingat fakta, tetapi juga menghubungkan peristiwa, memahami hubungan sebab akibat, serta menafsirkan kronologi berdasarkan berbagai informasi yang tersedia. Penyajian materi melalui kuis interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengulangan konsep tanpa merasakan rutinitas yang sering muncul pada pembelajaran konvensional. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa proses belajar berlangsung melalui pengalaman yang lebih dinamis karena siswa harus mengaitkan pemahaman mereka dengan situasi yang disajikan dalam permainan. Gambaran ini sejalan dengan Alisti et al. (2025) yang menemukan bahwa *Game-Based Learning* pada pembelajaran sejarah mampu meningkatkan antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Ayunityas et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sedangkan kajian literatur yang dilakukan Prananda et al. (2024) memperlihatkan konsistensi dampak positif *Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, fokus penelitian ini bukan mengukur perubahan motivasi, melainkan menggambarkan bagaimana Zep Quiz menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman sejarah melalui pengalaman belajar yang lebih partisipatif.

Keterlibatan siswa yang tampak selama pembelajaran memperlihatkan bahwa pengalaman belajar menjadi lebih hidup ketika aktivitas akademik dipadukan dengan mekanisme permainan yang dirancang secara terarah. Perubahan yang terlihat tidak hanya berkaitan dengan meningkatnya frekuensi siswa menjawab pertanyaan, tetapi juga tercermin pada kemauan mereka untuk berdiskusi, memberikan tanggapan, dan mengikuti setiap tahapan pembelajaran hingga selesai. Situasi tersebut menunjukkan bahwa interaksi yang terbentuk bukan semata-mata dipicu oleh penggunaan media digital, melainkan oleh munculnya rasa memiliki terhadap proses belajar yang sedang dijalani. Ketika siswa merasa menjadi bagian dari aktivitas pembelajaran, partisipasi berkembang secara lebih alami dan komunikasi di dalam kelas berlangsung lebih dinamis. Temuan ini memperkuat pandangan Hanifah et al. (2026) bahwa penggunaan Zep Quiz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mampu meningkatkan *student engagement* melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif. Sejalan dengan itu, Hasani et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital memberikan ruang bagi terciptanya interaksi dua arah antara guru dan siswa sehingga pembelajaran tidak lagi didominasi oleh penyampaian informasi secara satu arah.

Di balik aktivitas permainan yang tampak sederhana, siswa sebenarnya dihadapkan pada serangkaian proses kognitif yang berlangsung secara berkelanjutan. Mereka harus membaca informasi, menafsirkan isi pertanyaan, membandingkan alternatif jawaban, kemudian menentukan pilihan dalam batas waktu tertentu. Rangkaian aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran sejarah melalui Zep Quiz tidak berhenti pada proses mengingat fakta,

tetapi juga membuka ruang bagi siswa untuk menggunakan penalaran ketika menghadapi setiap tantangan yang diberikan. Meskipun penelitian ini tidak dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, dinamika yang teramati menunjukkan adanya potensi berkembangnya proses berpikir analitis selama pembelajaran berlangsung. Interpretasi tersebut memiliki keterkaitan dengan temuan Radityastuti et al. (2023), yang menjelaskan bahwa implementasi *digital Game-Based Learning* mampu mendukung kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui aktivitas belajar yang menuntut analisis. Oleh karena itu, penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai bukti bahwa Zep Quiz menyediakan lingkungan belajar yang memberi peluang bagi berkembangnya proses berpikir, sementara pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis masih memerlukan pembuktian melalui penelitian dengan rancangan yang berbeda.

Aspek lain yang turut menentukan keberhasilan implementasi Zep Quiz adalah karakteristik media yang mampu memadukan unsur tantangan, umpan balik, dan suasana belajar yang menyenangkan dalam satu pengalaman belajar. Kehadiran avatar, *leaderboard*, sistem skor, serta respons yang diterima siswa secara langsung menjadikan proses pembelajaran memiliki ritme yang berbeda dibandingkan evaluasi konvensional. Kombinasi fitur tersebut mendorong siswa untuk tetap terlibat tanpa menghilangkan fokus terhadap materi sejarah yang dipelajari. Namun demikian, pengalaman di lapangan juga memperlihatkan bahwa keberhasilan strategi ini masih dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur digital. Gangguan koneksi internet maupun keterbatasan perangkat dapat mengurangi kelancaran aktivitas belajar sehingga efektivitas pembelajaran tidak sepenuhnya ditentukan oleh kualitas desain media. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi memerlukan dukungan ekosistem yang memadai agar manfaat yang ditawarkan dapat dirasakan secara optimal oleh seluruh peserta didik.

Dalam perspektif yang lebih luas, penelitian ini memberikan gambaran empiris bahwa implementasi *Game-Based Learning* melalui Zep Quiz pada pembelajaran sejarah tidak cukup dipahami sebagai pemanfaatan media digital untuk menyampaikan materi atau melaksanakan evaluasi. Nilai utamanya justru terletak pada kemampuannya membangun pengalaman belajar yang lebih partisipatif, mendorong interaksi yang lebih intensif, serta menghadirkan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Temuan tersebut menguatkan pandangan Justo et al. (2022) bahwa *Game-Based Learning* merepresentasikan perubahan paradigma pembelajaran karena mampu meningkatkan *student engagement* dalam lingkungan belajar berbasis teknologi. Ratinho dan Martins (2023) melalui *systematic review* juga menegaskan bahwa strategi gamifikasi secara konsisten memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar pada pendidikan menengah maupun pendidikan tinggi. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyajian potret implementasi Zep Quiz dalam konteks pembelajaran sejarah di kelas X SMA, termasuk dinamika pelaksanaannya, keterlibatan siswa selama proses belajar, serta faktor-faktor yang mendukung maupun membatasi penerapannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi guru sejarah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Implementasi *Game-Based Learning* melalui media Zep Quiz memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam keseluruhan proses belajar. Keterpaduan antara tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi membentuk pengalaman

belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara lebih aktif selama pembelajaran sejarah berlangsung. Melalui aktivitas berbasis permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan materi, berdiskusi, serta merespons tantangan pembelajaran dalam suasana yang lebih dinamis tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa Zep Quiz memiliki relevansi sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang mampu mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyajian gambaran empiris mengenai implementasi *Game-Based Learning* melalui media Zep Quiz dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah atas. Temuan yang diperoleh memberikan perspektif bahwa pemanfaatan media digital akan memberikan manfaat yang lebih optimal apabila disertai dengan perencanaan pembelajaran yang matang serta pengelolaan aktivitas belajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Meskipun demikian, ruang pengembangan masih terbuka karena penelitian ini dilakukan pada satu kelas dengan pendekatan kualitatif sehingga hasilnya belum dapat menggambarkan kondisi pada konteks yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah partisipan yang lebih beragam atau menggunakan pendekatan *mixed methods* maupun eksperimen untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan Zep Quiz terhadap motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar pada berbagai materi pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adidaya, G., Triana Rejekiingsih, & Winarno. (2026). Pengaruh *Game Based Learning* berbasis Zep Quiz terhadap kemampuan berpikir kritis pada Pendidikan Pancasila materi UUD 1945. *Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(1), 3991–3999. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/AlZayn/article/view/3738>
- Aini, S. N., Fitri, R. A., & Amin, F. (2026). Penerapan *Game Based Learning* menggunakan Zep Quiz untuk. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.71242/xqq3dz49>
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Alisti, N. M., Wagistina, S., Hartatiek, E., & Malang, N. (2025). Petualangan Nusantara: Model *Game-Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berliterasi pada materi sejarah di kelas VII SMPN 24 Malang. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3). <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6648>
- Amanda, D., Putri, S., & Farhan Masrur, M. (2026). *Game Based Learning* Zep Quiz meningkatkan penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Mandarin. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 6(2), 864–881. <https://researchhub.id/index.php/Khatulistiwa/article/view/11197>
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan teknik *Game-Based Learning* dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Ayunityas, S., Amin, S., & Aldila, T. H. (2025). Penerapan media Wordwall pada *Game Based Learning* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA

- Negeri 1 Tuntang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(3), 888–900. <http://www.jurnal.al-matani.com/index.php/jkip/article/view/1435>
- Dola, D., Wardani, H., Siregar, N., Warahma, A., & Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, U. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas V. *JIPP*, 7(3). <https://journalversa.com/s/index.php/jipp>
- Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi gamifikasi sebagai strategi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan sosial dan pemahaman siswa dalam konteks *Zone of Proximal Development*. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109–122. <https://jurnal.unigal.ac.id/jwp/article/view/17159>
- Hanifah, Z. N. L., Darmawan, A., & AR, Z. T. (2026). Enhancing student engagement in Islamic cultural history using Zep Quiz at MA Darul Ulum Waru, Sidoarjo. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 16(1), 57–73. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/20421>
- Hasani, F., Wulandari, R., & Rabbani, M. D. (2025). Inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 551–559. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/751>
- Iqbal Ibrahim H, A. M., Rohmawati, R., & Zaki Emyus, A. (2025). Implementation of *Project-Based Learning* (PBL) in learning evaluation courses reviewed from learning activities in history education students program at Universitas PGRI Argopuro Jember. *Pendidikan dan Humaniora*, 9(4). <https://doi.org/10.36526/santhe.v9i4.5606>
- Justo, R. C., Ramos, R. F., Llandelar, S. M. R., Sanares, R. N., & Rodelas, N. C. (2022, October). *Game-based learning* for student engagement: A paradigm shift in blended learning education. *AIP Conference Proceedings*, 2502(1), 050002. <https://journals.physiology.org/doi/abs/10.1152/physiol.2024.39.S1.935>
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh *Game-Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18683>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of *game-based learning* to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). Implementasi *digital game-based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 12(1), 96–105. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/16047>
- 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*. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 8083–8095. <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/9516>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8). [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(23\)06241-2](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(23)06241-2)
- Santiaji, N. A., Sukirwan, S., & Madawistama, S. T. (2025). Integrasi AI Zep Quiz untuk meningkatkan motivasi belajar aljabar siswa SMP *boarding school*. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 742–751. <https://doi.org/10.31537/laplace.v8i2.2708>



- Suprianto, S., & Yuliantri, R. D. (2025). Application of gamification in history learning: Its impact on students' motivation and understanding of historical concepts. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*, 8(1), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um022v8i12025p186-196>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>
- Syifaurrehman, S., Khairunnisa, F. I., & Isnaini, M. (2025). Mengintegrasikan teknologi informasi dan game based learning dalam pai: studi kualitatif tentang desain, urgensi, dan dampak zep quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 340-353. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37278>