



Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Zep Quis* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Materi Pola Hidup Gotong Royong

Yudha Dwi Arianto^{1*}, Yudhie Suchyadi¹, Dendy Saeful Zen¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2852>

Article Info:

Received : 27 Juli 2026
Revised : 15 Agustus 2026
Accepted : 25 Agustus 2026
Published : 30 September 2026

Correspondence:

Yudha Dwi Arianto

Phone:

Abstract: This study was motivated by the use of learning evaluations that are still predominantly conventional, limited to monotonous forms of questions, and provide less interactive evaluation experiences for students. Such conditions may cause students to become bored, less motivated, and less actively involved in learning activities. This issue is particularly important in the topic of Mutual Cooperation Lifestyle, which emphasizes not only conceptual understanding but also the values of cooperation, togetherness, caring, and shared responsibility. Therefore, innovation in technology-based learning evaluation is needed to provide a more engaging and interactive experience and encourage students' learning activeness. This study aimed to develop a website-based learning evaluation media using Zep Quiz for fourth-grade students on the topic of Mutual Cooperation Lifestyle, determine the feasibility and practicality of the media, and examine its effectiveness in improving students' learning activeness. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed that the Zep Quiz-based learning evaluation media was categorized as highly feasible based on the validation results from media experts, material experts, language experts, and evaluation experts. Teacher and student responses to the use of the media were categorized as very good, indicating that the media was practical for use in the learning process. The results of the measurement of students' learning activeness also showed an increase after the use of Zep Quiz. Therefore, the Zep Quiz-based learning evaluation media can be used as an alternative digital evaluation media that is interactive and engaging and can support the improvement of students' learning activeness in the topic of Mutual Cooperation Lifestyle.

Keywords: Evaluation Media; Zep Quiz; Learning Activeness; Pancasila Education; Elementary School.

Citation: Arianto, Y. D., Suchyadi, Y., & Zen, D. S. (2026). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Zep Quis untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Materi Pola Hidup Gotong Royong. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5955–5959. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2852>

Pendahuluan

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk memperoleh informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran serta menjadi dasar dalam pengambilan keputusan untuk memperbaiki

proses pembelajaran. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat penguasaan kompetensi peserta didik, mengidentifikasi kesulitan belajar, dan merancang tindak lanjut yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Fithriyah et al., 2025). Evaluasi yang dilaksanakan secara tepat juga dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran karena memberikan gambaran mengenai efektivitas strategi, metode, maupun media yang digunakan guru selama proses pembelajaran (Aini et al., 2023).

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah. Evaluasi tidak lagi hanya dilakukan melalui tes tertulis konvensional, tetapi mulai memanfaatkan berbagai platform digital yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan media evaluasi berbasis digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam suasana yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi selama proses pembelajaran (Sutarto & Kartika, 2023).

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlaksana di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Ciheuleut 2 Kota Bogor, guru masih melaksanakan evaluasi menggunakan soal tertulis yang dikerjakan melalui lembar kertas. Bentuk evaluasi tersebut cenderung monoton sehingga peserta didik kurang antusias ketika mengikuti kegiatan evaluasi. Selain itu, guru masih mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan media evaluasi berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada Kurikulum Merdeka. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik selama mengikuti proses evaluasi pembelajaran.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Zep Quiz*. *Zep Quiz* merupakan platform evaluasi pembelajaran berbasis *web* yang mengintegrasikan unsur gamifikasi ke dalam kegiatan evaluasi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Platform ini menyediakan berbagai fitur, seperti kuis interaktif, penilaian secara otomatis, papan peringkat (*leaderboard*), dan umpan balik secara langsung yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik selama mengikuti evaluasi pembelajaran Maulidiyah et al., (2025).

Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, *Zep Quiz* juga memudahkan guru dalam memantau hasil belajar peserta didik secara *real-time*. Guru dapat mengetahui skor, tingkat penguasaan materi, serta perkembangan peserta didik secara cepat sehingga tindak lanjut pembelajaran dapat dilakukan secara lebih efektif (Riyadi et al., 2024). Meskipun demikian, penggunaan *Zep Quiz* tetap memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, adanya fitur berbayar, serta kurang sesuai digunakan pada materi yang memerlukan uraian panjang sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran (Adinda et al., 2021). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan

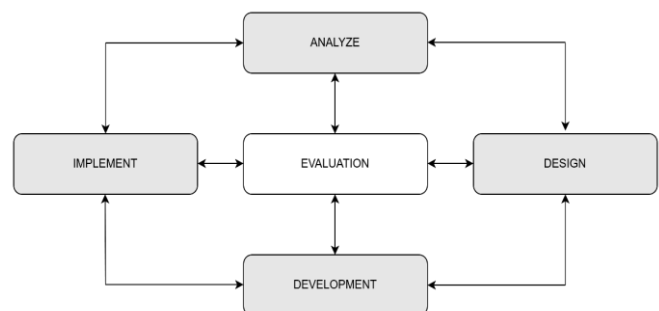
bahwa penggunaan media evaluasi digital mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Azhar et al., (2025), menunjukkan bahwa pemanfaatan media evaluasi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Penelitian Putri et al., (2025) juga menyatakan bahwa media evaluasi berbasis digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan kajian teori mengenai *Zep Quiz*, dapat disintesis bahwa *Zep Quiz* merupakan platform evaluasi pembelajaran digital berbasis *web* yang memadukan unsur permainan dengan kuis interaktif dan umpan balik secara langsung. Platform ini mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi serta memudahkan guru memantau hasil belajar secara *real-time*. Namun, penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik materi karena memiliki keterbatasan pada kebutuhan koneksi internet, fitur tertentu yang bersifat berbayar, dan penyajian materi yang memerlukan penjelasan panjang. Sintesis ini sesuai dengan kajian teori yang disusun pada penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi berbasis *Zep Quiz*, mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli, serta menganalisis efektivitas penggunaan *Zep Quiz* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi Pola Hidup Gotong Royong di kelas IV sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi produk pembelajaran sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital.



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ciheuleut 2 Kota Bogor pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV. Produk yang dikembangkan berupa media evaluasi pembelajaran berbasis *Zep Quiz* pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media evaluasi pembelajaran. Tahap design meliputi penyusunan rancangan produk, penyusunan instrumen penelitian, penyusunan kisi-kisi soal, serta perancangan tampilan evaluasi menggunakan platform *Zep Quiz*. Selanjutnya, tahap development dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai rancangan yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan sebagai dasar revisi produk. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Ciheuleut 2 untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas penggunaan media. Tahap terakhir, yaitu evaluation, dilakukan berdasarkan hasil validasi, hasil uji coba, respons guru, respons peserta didik, serta hasil keaktifan belajar sebagai dasar penyempurnaan produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta angket keaktifan belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media evaluasi berbasis *Zep Quiz* yang dikembangkan.

Hasil dan Diskusi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media evaluasi pembelajaran berbasis *Zep Quiz* pada materi Pola Hidup Gotong Royong untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setelah produk selesai dikembangkan, Evaluasi divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli evaluasi, dan guru kelas IV untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Validasi dilakukan oleh empat validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli evaluasi. Penilaian dilakukan terhadap aspek kesesuaian materi, kualitas tampilan media, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta penggunaan bahasa.

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli evaluasi menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *Zep Quiz* memperoleh kategori sangat layak pada seluruh aspek penilaian. Hal tersebut

menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan media, penggunaan bahasa, serta kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aini et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *Zep Quiz* sebagai media evaluasi mampu meningkatkan kualitas pelaksanaan evaluasi melalui penyajian kuis yang interaktif dan memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Penelitian Prananda et al., (2024), juga menjelaskan bahwa media evaluasi berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selanjutnya, Dhiva Ramadhani & Febriani Sya, (2025) mengungkapkan bahwa media evaluasi digital dapat membantu guru melaksanakan penilaian secara lebih efektif serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan evaluasi. Temuan tersebut diperkuat oleh Rangkuti & Albina, (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses penilaian dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	94%	Sangat Layak
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Dosen		
Ahli Materi	96%	Sangat Layak
Guru		
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Ahli Evaluasi	96%	Sangat Layak
Rata-rata	97,2%	Sangat Layak

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media melalui tahapan ADDIE mampu menghasilkan produk yang memenuhi standar kelayakan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pola hidup gotong royong. Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *Zep Quiz* dalam proses pembelajaran.

Respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat baik. Media mudah digunakan dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Pamultsih & Zulfitria, (2024) yang menyatakan bahwa media evaluasi berbasis *Zep Quiz* memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik karena mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan interaktif. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Husen & Wulandari, (2022) yang

menyatakan bahwa pemanfaatan media evaluasi berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, Widyaningrum et al., (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik serta memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Respon Pengguna

Responden	Persentase (%)	Kategori
Peserta Didik	91,84%	Sangat Baik
Guru	98%	Sangat Baik
Rata-rata	94,92%	Sangat Baik

Setelah media evaluasi berbasis *Zep Quiz* dinyatakan layak dan memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun peserta didik, tahap selanjutnya dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar dianalisis berdasarkan hasil observasi dan angket yang diberikan setelah peserta didik menggunakan media evaluasi berbasis *Zep Quiz* pada materi Pola Hidup Gotong Royong.

Tabel 3. Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik

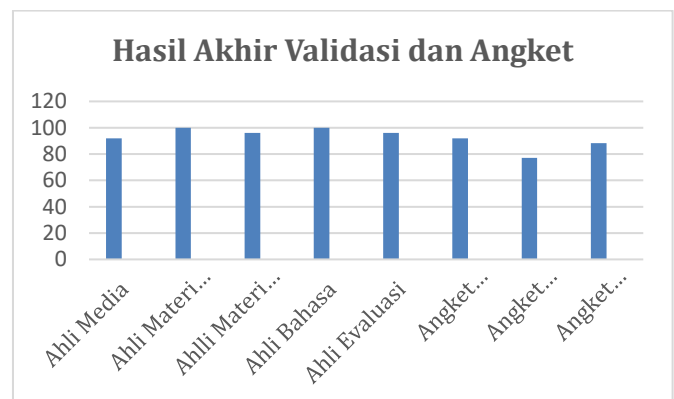
Aspek	Persentase (%)	Kategori
Keaktifan Belajar Peserta Didik	88,36%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, Hasil keaktifan belajar peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis *Zep Quiz* berada pada kategori sangat baik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti evaluasi, lebih berani menjawab pertanyaan, serta terlibat secara aktif dalam menyelesaikan kuis yang disajikan. Penyajian evaluasi yang dikemas dalam bentuk gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Fitria Afifah Husen & Fitria Wulandari, (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media evaluasi digital berbasis gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian Rahmasari, (2025), juga menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dapat menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif sehingga peserta didik

lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, Ardianti, (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Temuan tersebut juga didukung oleh Awaliya & Utami, (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam proses evaluasi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus mempermudah guru dalam melaksanakan penilaian secara efektif.

Berdasarkan temuan tersebut, media evaluasi berbasis *Zep Quiz* tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga mampu mendukung peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pola Hidup Gotong Royong. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dapat menjadi alternatif media evaluasi digital yang efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.



Gambar 1. Hasil akhir validasi dan angket

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media evaluasi pembelajaran berbasis *Zep Quiz* pada materi Pola Hidup Gotong Royong untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli evaluasi, dan guru kelas. Selain itu, media juga memperoleh kategori sangat baik berdasarkan respon guru sebesar 86% dan respon peserta didik sebesar 91,84%. Efektivitas media ditunjukkan melalui hasil keaktifan belajar peserta didik yang memperoleh persentase sebesar 88,36% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan platform *Zep Quiz* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi, antusias mengikuti kegiatan evaluasi, dan terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, platform

Zep Quiz layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media evaluasi digital untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pola Hidup Gotong Royong di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri Ciheuleut 2 Kota Bogor yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, ahli evaluasi atas masukan dan saran yang diberikan dalam penyempurnaan media pembelajaran. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada guru kelas IV serta seluruh peserta didik kelas IV yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Referensi

- Adinda, C., Faisal, E. El, & Susilawati. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz. 10, 167-186.
- Ardianti, R. (2022). Pengembangan Website Berbasis Model ADDIE Sebagai Media E-Learning pada Pembelajaran Apresiasi Seni Lukis di SMA. 11(1), 11-20.
- Awaliya, T. ., & Utami, R. . (2024). Penguatan Karakter Gotong royong Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Kooperatif, Inovasi Kurikulum. 21 (3), 1763-1780.
- Azhar, M., Rahmawati, M., Saputra, M. R., Nurdinah, S., Frananda, A., & Fitri, L. (2025). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital. 6(1), 78-99.
- Fithriyah, N., Aula, D., & Nisa, Z. (2025). Analisis Penerapan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berorientasi Deep Learning di Era Kurikulum Merdeka. 130-138.
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. Jurnal Pendidikan MIPA, 12(1), 1-7.
- Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., Sjamsuarini, N., & Astutik, P. (2025). Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. 8, 12038-12044.
- Pamultsih, H., & Zulfitria, Z. (2024). Evaluasi Pembelajaran dalam Peningkatan Kompetensi Peserta Didik. Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3 (2), 65-78.
- Prananda, G., Judijanto, L., Stavinibelia, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 09.
- Putri, L. S., Maulana, & Sunaengsih, C. (2025). Pengaruh Penggunaan ZepQuiz dalam Model Pembelajaran Game-Based learning Terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut di Sekolah Dasar. 13(2), 540-554.
- Rahmasari, T. P. (2025). Wordwall: Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung Deep Learning. 4(1), 3840-3844.
- Rangkuti, M. H., & Albina, M. (2025). Penilaian Dan Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Islam. 3, 358-366.
- Riyadi, F. S., Nuroso, H., Handayani, R. S., & Saputra, B. A. (2024). Penerapan Nilai Gotong Royong Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar. 10.
- Sutarto, & Kartika, I. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizizz pada MATA Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas X. 4(2), 326-337.
- Widyaningrum, D., Ahmad Smaragdina, A., Dwi Rizky, D., Eko Ardiansyah, Y., & Anindya Mayta Prasasti, F. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz pada Pembelajaran Informatika di SMP. 10.