Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGARUH GAME ZEP QUIZ MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SDN 006 TERPADU KUBANG JAYA

Nurhasanah[1], Putri Octa Hadiyanti[2]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia
nurhasanah615@student.uir.ac.id[1], putrioctahadiyanti@edu.uir.ac.id[2]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game Zep Quiz pada materi perubahan wujud benda terhadap minat belajar siswa kelas IV UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental, yaitu one group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV B UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Instrumen penelitian telah melalui uji validitas isi oleh ahli dengan persentase 95,8% dan termasuk kategori sangat valid. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, serta uji paired sample t-test dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 77,4 pada pretest menjadi 89,4 pada posttest. Peningkatan juga terlihat pada seluruh indikator minat belajar, meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian dalam belajar, dan partisipasi dalam pembelajaran. Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai t hitung sebesar 13,813 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa game Zep Quiz pada materi perubahan wujud benda berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Game Zep Quiz dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: game Zep Quiz, perubahan wujud benda, minat belajar, IPAS.

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Zep Quiz game on the topic of changes in the states of matter toward the learning interest of fourth-grade students at UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. This study employed a quantitative method using a pre-experimental design, specifically the one-group pretest-posttest design. The research subjects were the students of Class IV B at UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Data were collected using a learning interest questionnaire administered before the treatment (pretest) and after the treatment (posttest). The research instrument was validated through expert judgment, obtaining a validity percentage of 95.8%, which was categorized as highly valid. The data were analyzed using descriptive statistics and the paired sample t-test with the assistance of SPSS software. The results showed that the

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

students' average learning interest score increased from 77.4 in the pretest to 89.4 in the posttest. Improvements were also observed across all indicators of learning interest, including feelings of enjoyment, interest, attention during learning, and participation in the learning process. The results of the paired sample t-test revealed a calculated t-value of 13.813 with a significance value of 0.000 < 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. It can be concluded that the use of the Zep Quiz game on the topic of changes in the states of matter has a significant effect on the learning interest of fourth-grade students at UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. The Zep Quiz game can be used as an alternative interactive learning medium to create a more engaging, active, and enjoyable learning environment in Natural and Social Sciences (IPAS).

***Keywords**: Zep Quiz game, changes in the states of matter, learning interest, Natural and Social Sciences (IPAS).*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar. Selain itu, penggunaan media digital juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Aulia Nur Hakim, 2024; Fadillah, 2022).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, serta memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar tidak hanya berasal dari dalam diri siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Mulyosari & Khosiyono, 2023; Sinaga & Yunilisa, 2024).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa dituntut untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang dipelajari adalah perubahan wujud benda yang meliputi proses mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim. Materi ini memerlukan pemahaman konsep yang baik sehingga siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran agar konsep yang dipelajari dapat dikaitkan dengan pengalaman nyata (Rahmah & Ula Maufiratur, 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya melalui game edukatif. Game edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui perangkat digital. Penggunaan game edukatif dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional (Widyaningrum, 2025).

Salah satu game edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah **Zep Quiz**. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif seperti avatar, papan peringkat, batas waktu pengerjaan, skor otomatis, serta berbagai mode permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi

aktif, serta pemahaman konsep siswa karena proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan kompetitif (Lala Sulistia Putri & Maulana, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV B UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya pada tanggal 13 Januari 2026, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga masih terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan dan minat belajar sebagian siswa selama mengikuti pembelajaran IPAS.

Guru menyampaikan bahwa pembelajaran IPAS memerlukan media yang lebih kreatif dan inovatif karena materi yang dipelajari berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun guru pernah menggunakan permainan digital dalam pembelajaran, pemanfaatannya belum dilakukan secara maksimal dan berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah game edukatif Zep Quiz yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menggunakan game edukatif Zep Quiz sebagai media pembelajaran dengan variabel bebas berupa penggunaan game Zep Quiz dan variabel terikat berupa minat belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Zep Quiz pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang masih jarang diteliti, khususnya dalam mengukur minat belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, media Zep Quiz juga belum pernah diterapkan di kelas IV B UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Game Zep Quiz pada Materi Perubahan Wujud Benda terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya."**

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design, yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game Zep Quiz terhadap minat belajar siswa dengan cara membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada desain ini hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum perlakuan diberikan, siswa terlebih dahulu mengisi angket minat belajar (pretest) untuk mengetahui kondisi awal minat belajar. Selanjutnya siswa mengikuti pembelajaran menggunakan game Zep Quiz pada materi perubahan wujud benda, kemudian setelah perlakuan selesai siswa kembali mengisi angket minat belajar (posttest). Perbedaan hasil pretest dan posttest digunakan sebagai dasar untuk mengetahui pengaruh penggunaan game Zep Quiz terhadap minat belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya, yang beralamat di Jalan Raya Teratak Buluh, Desa Kubang Jaya, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih perlu ditingkatkan serta penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Januari sampai Mei 2026 yang meliputi tahap penyusunan proposal, penyusunan instrumen penelitian, validasi instrumen, pelaksanaan penelitian di sekolah, pengolahan data, hingga penyusunan laporan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya yang berjumlah 133 siswa, terdiri atas kelas IV A, IV B, IV C, dan IV D. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian ditetapkan pada kelas IV B yang berjumlah 34 siswa. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada hasil diskusi dengan guru kelas yang menyatakan bahwa kelas IV B memiliki karakteristik yang

sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu masih rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital serta perlunya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan peneliti melakukan identifikasi masalah, observasi awal, wawancara dengan guru kelas, menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan media pembelajaran Zep Quiz, serta menyusun instrumen penelitian berupa angket minat belajar. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest menggunakan angket minat belajar, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran materi perubahan wujud benda menggunakan game Zep Quiz sebagai perlakuan. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest menggunakan angket yang sama untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah mengikuti pembelajaran. Pada tahap akhir, seluruh data yang diperoleh diolah, dianalisis, kemudian disusun menjadi laporan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran di kelas, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas IV B guna memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi selama pembelajaran IPAS. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa profil sekolah, jumlah siswa, perangkat pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan penelitian. Instrumen utama penelitian berupa angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Angket menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah, yang diberikan pada saat pretest maupun posttest.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan melalui expert judgment untuk mengetahui kesesuaian isi instrumen dengan indikator yang diukur, kemudian dilanjutkan dengan uji validitas menggunakan korelasi Product Moment berbantuan program SPSS. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Hasil pengujian menunjukkan nilai koefisien reliabilitas lebih besar daripada nilai r tabel sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui nilai rata-rata, persentase, serta kategori minat belajar. Analisis inferensial diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Setelah memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan game Zep Quiz. Selain itu, analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan minat belajar siswa, sedangkan effect size digunakan untuk mengetahui tingkat kekuatan pengaruh penggunaan game Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada materi perubahan wujud benda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Uji Instrumen Penelitian

Tahapa awal penelitian adalah Menyusun instrument penelitian mulai dari lembar observasi, lembar wewancara, modul ajar, dan kuesioner pengukurminat belajar. Pada penelitian ini, sebelum digunakan untuk mengukur minat belajar dilakukan uji validitas isi terhadap item instrument. Validitas isi dilakukan berdasarkan expert judgment, oleh dosen ahli yaitu ibuk Sepita Ferazona, S.Pd, M.Pd. Adapun hasil uji validitas isi oleh dosen ahli sebagai

berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Olah Ahli

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Kejelasan Bahasa	Pernyataan mudah dipahami				✓
2	Kesesuaian Bahasa	bahasa sesuai tingkat perkembangan siswa kelas IV				✓
3	Kesesuain Indikator	Butir sesuai indikator minat belajar			✓	
4	Keteoatan Isi	Pernyataan mengukur minat belajar				✓
5	Tidak Ambigu	Pernytaan tidak bermakna ganda				✓
6	Kelengkapan	Instrumen mencakup seluruh indikator minat belajar				✓
Jumlah			23			
Persentase			95.8%			
Kategori			Sangat Valid			

Berdasarkan tabl hasil uji validitas instrument oleh ahli diatas, didapat skor 23 dari skor maksimal 24 atau 95,8%. Dengan demikian item instrument yang digunaan dinayatakan sangat valid.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum hasil peelitian. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapat minat belajar siswa kelas IV di UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya sebagai berikut:

Tabel 2 Data Minat Belajar Siswa Kelas IV di UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya pada Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Arkan	73	89
2	Alfara	81	91
3	Alita	81	86
4	Syafa	71	90
5	Allena	87	93
6	Alvin	84	92
7	Mandala	79	85
8	Izzul	72	89
9	Ahmad B	75	94
10	Bilqis	84	90
11	Hayfa	85	98
13	Raisa	83	98
14	Hanafi	66	91
15	Najwa K	73	88
16	Khanaya	75	94
17	Najwa Arshi	74	86
18	Najwa A	80	93
19	Ahmad A	69	86
20	Calistha	74	89
21	Indana	76	86
22	Najwa K.W	70	85
23	Yazid	78	89

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

24	Nandi	72	85
25	Dafa	78	87
26	Ahmad R	78	89
27	Reynana	78	86
28	Farel	72	86
29	Nilal A	77	82
30	Beni	84	94
31	Ahmet	73	89
32	Raffasya	88	93
33	Gibran	82	89
34	Al-fatih	81	88
Minimum		66	82
Maksimum		88	98
Rata-Rata		77.4	89.4
Standar Deviasi		5.516	3.774

Berdasarkan tabel diatas, minat belajar siswa kelas IV di UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya pada pretest memiliki nilai minimum 66, nilai maksumum 88, dengan nilai rata-rata 77,4 dan standar deviasi 5,516. Selanjutnya pada posttest didapat nilai minimum 82, nilai maksimum 98, dengan nilai rata-rata 89,4 dan standar deviasi 3,377.

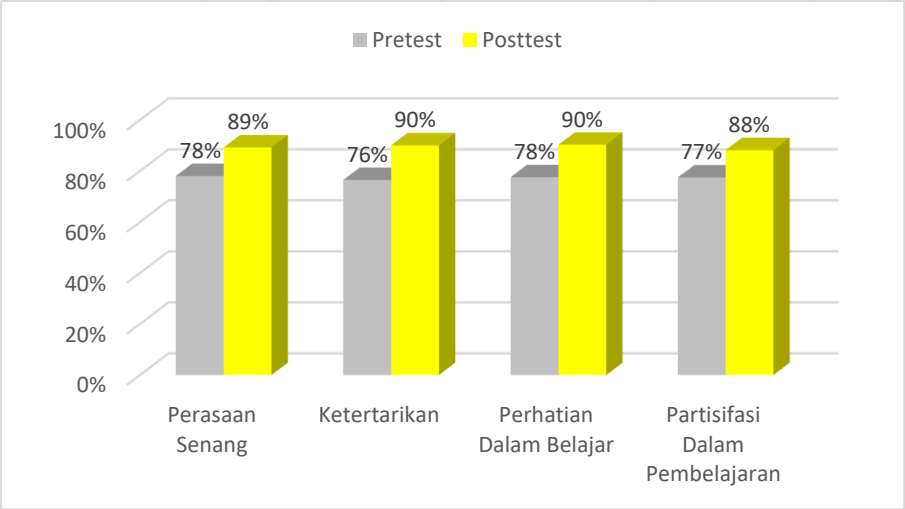
Adapun juka ditinjau dari masing-masing indikator, minat belajar siswa kelas IV di UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya pada pfetest dan posttest disajikan sebagai berikut:

Tabel 3 Minat Belajar Siswa ditinjau dari Masing-Masing Indikator

No	Indikator	Pretest	Posttest
1	Perasaan Senang	78.0	89.2
2	Ketertarikan	76.5	90.1
3	Perhatian Dalam Belajar	77.6	90.3
4	Partisipasi Dalam Pembelajaran	77.5	88.2

Berdasarkan tabel diatas, didapat indicator perasaan senag meningkat dari 78 pada pretst ke 89,2 pada posttest, indikator ketertarikan meningkat dari 76,5 pada pretest mejadi 90,1 pada posttest, indikator perhatian dalam belajar meningkat dari 77,6 pada pretest mejadi 90,3 pada posttest, dan indikator partisipasi dalam belajar meningkat dari 77,5 pada pretest mejadi 88,2 pada posttest.

Untuk lebih jelas melihat penigkatan setiap inidkator, dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Minat Belajar ditijau dari masing-masing indikator

3. Uji Prasyarat dan Analisis Data

1) Uji Normalitas

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Uji normalitas dilakuakn untuk mengetahui apakah masing masing kelompok data dari variabel terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS. Adapun uji statistic yang digunakan adalah Shapiro-wilk. Hal ini karena sampel merupakan keompok kecil yang tidak leih dari 50 orang. Dasar penga,bilan Keputusan pada uji normalitas adalah dengan melihat niai signfikasi. Jika nilai sig>0,05 maka data dinyatakan terdistribusi normal, dan jika nilai sig<0,05 maka data dinyatakan tidak terdistribusi normal. Hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.093	33	.200*	.979	33	.752
Posttest	.148	33	.066	.953	33	.163
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel diatas, didapat hasil uji normalitas data minat belajar siswa kelas IV di UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Pada pretest didapat nilai signifikansi 0,752, dan pada posttest didapat nilai signifikansi 0,163. Dengan demikian kedua kelompok data dinayatakn terdistribusi normal. Hasil ini dijelaskan oleh nilai sig>0,05.

2) Uji hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang telah disusun untuk diterima atau dutolak. Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan uji statistik *paired sample t test*. Uji ini bertujuan untuk membandingkan nilairata-rata dari dua kelompok data yang berasal dari sampel yang berpasangan. Uji paired sample t test dilakukan dengan batuaan software SPSS. Hasil uji t disajikan sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample t Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.03030	5.00303	.87092	-13.80430	-10.25631	-13.813	32	.000

Berdasarkan tabel diatas, didapat nilai t hitung sebesar 13,813, df=32 nilai signifikansi 0,000, dan selisish mean sebesar 12,03. Adapun nilai t tabel untuk df=32 pada tingkat kepercayaam 95% adalah 2,036. Dengan demikian H0 ditolak dan Ha diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan penerapan game edukatif digital Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan minat belajar siswa SD kelas IV SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Hasil ini dijelaskan oleh nilai t hitung>t tabel (13,813>2,036) dan nilai sig<0,05

3) Uji N-gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan game zep quiz. Uji N-Gain digunakan untuk melihat tingkat peningkatan hasil pretest dan posttest. Adapun nilai n gain dihitung sebagai berikut:

$$g = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimum - Skor\ pretest}$$

$$g = \frac{89{,}4 - 77{,}4}{100 - 77{,}4} = 0{,}517$$

Berdasarkan hasil perhitungan ini maka dapat dimaknai bahwa penerapan game edukatif digital Zep Quiz memiliki tingkat keefektivan dalam kategori sedang dalam meningkatkan minat minat belajar siswa SD kelas IV SDN 006 Terpadu Kubang Jaya.

4) Uji Effect size

Uji Effect Size pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan game edukatif digital Zep Quiz terhadap minat belajar siswa di SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Uji effect size pada penelitian ini dihitung dengan rumus cohen's d sebagai berikut:

$$d = \frac{\mathrm{X}_{post} - \mathrm{X}_{pre}}{SD}$$

$$d = \frac{89{,}4 - 77{,}4}{4{,}726} = 2{,}54$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka didapat nilai effect size sebesar 2,59 dan masuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian penerapan game edukatif digital Zep Quiz berpengaruh dalam kategori tinggi terhadap minat belajar siswa di SDN 006 Terpadu Kubang Jaya.

PEMBAHASAN

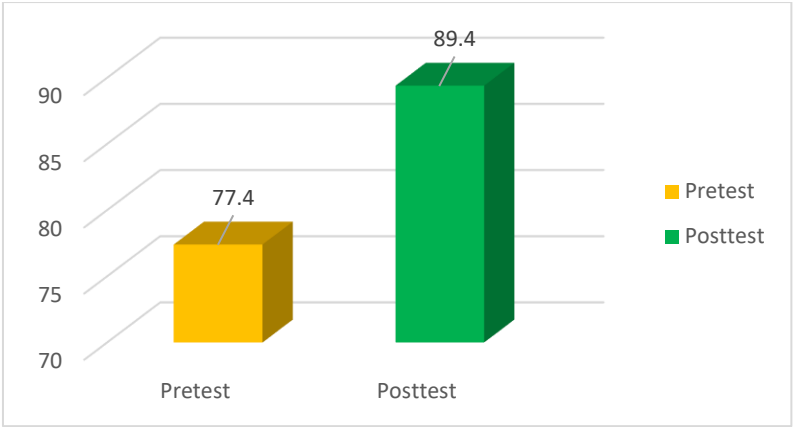
Penerapan pembelajaran menggunakan game edukatif Zep Quiz dilakukan pada materi perubahan wujud benda di kelas IV B UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Sebelum pembelajaran menggunakan Zep Quiz diterapkan, siswa terlebih dahulu mengisi angket minat belajar sebagai pretest untuk menggambarkan kondisi awal minat belajar. Pada tahap perlakuan, guru menyampaikan materi perubahan wujud benda, meliputi mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan Zep Quiz serta menjawab soal-soal yang disajikan pada media tersebut. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan arahan, umpan balik terhadap jawaban siswa, dan apresiasi agar keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetap terjaga. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa kembali mengisi angket minat belajar sebagai posttest untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah penerapan game Zep Quiz. Hasil belajar siswa antara pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Deskriptif Minat Belajar Siswa Pada Pretest dan Posttest

No	Aspek Deskriptif	Pretest	Posttest
1	Nilai minimum	66	82
2	Nilai maksimum	88	98
3	Rata-rata	77,4	89,4
4	Standar deviasi	5,516	3,774
5	Kategori	Tinggi	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel diatas, minat belajar siswa sebelum penerapan game edukatif Zep Quiz berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 77,4, nilai minimum 66, nilai maksimum 88, dan standar deviasi 5,516. Setelah pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda menggunakan game Zep Quiz, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 89,4 dan masuk dalam kategori sangat tinggi, dengan nilai minimum 82, nilai maksimum 98, serta standar deviasi 3,774. Untuk lebih jelas melihat peningkatan hasil belajar siswa dapat diliat pada grafik berikut:

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78



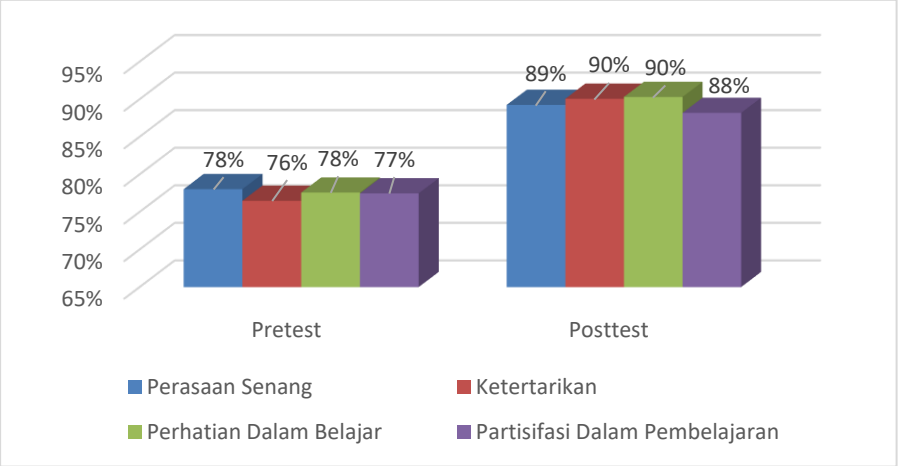
Gambar 2. Grafik Peningkatan Minat Belajar Antara Pretest dan Posttvest

Selanjutnya jika ditinjau dari masing masing indikator minat belajar, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Skor Peningkatan Masing-Masing Indikator Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Pretest	Posttest
1	Perasaan Senang	78.0	89.2
2	Ketertarikan	76.5	90.1
3	Perhatian Dalam Belajar	77.6	90.3
4	Partisifasi Dalam Pembelajaran	77.5	88.2

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Peningkatan Masing-Masing Indikator Minat Belajar

Pembahasan hasil penelitian dilakukan berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dalam belajar, dan partisipasi dalam pembelajaran. Adapun pembahasan masing-masing indikator adalah sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Berdasarkan hasil penelitian, indikator perasaan senang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 78,0 pada pretest menjadi 89,2 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif digital Zep Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa lebih nyaman dan antusias mengikuti pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Fitur permainan yang interaktif, tampilan yang menarik, serta adanya tantangan dalam menjawab soal membuat siswa menikmati proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz mampu meningkatkan perasaan senang siswa selama mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya minat belajar (Slameto, 2021).

2. Ketertarikan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator ketertarikan mengalami peningkatan paling tinggi, yaitu dari 76,5 pada pretest menjadi 90,1 pada posttest atau meningkat sebesar 13,6 poin. Hal ini menunjukkan bahwa game edukatif digital Zep Quiz berhasil menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Fitur kuis interaktif, sistem penilaian langsung, dan unsur permainan membuat siswa lebih tertarik mempelajari materi perubahan wujud benda.

Ketertarikan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa dalam belajar (Bahri, 2023).

3. Perhatian dalam Belajar

Indikator perhatian dalam belajar mengalami peningkatan dari 77,6 pada pretest menjadi 90,3 pada posttest. Nilai tersebut merupakan nilai posttest tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz mampu membantu siswa memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan yang menarik, soal yang disajikan secara interaktif, serta umpan balik yang diberikan secara langsung membuat siswa tetap fokus mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz mampu meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari (Ahmadi, 2024).

4. Partisipasi dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator partisipasi dalam pembelajaran meningkat dari 77,5 pada pretest menjadi 88,2 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran menggunakan game edukatif digital Zep Quiz. Siswa lebih bersemangat menjawab pertanyaan, mengikuti permainan hingga selesai, serta terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Meskipun nilai peningkatannya tidak sebesar indikator ketertarikan, hasil tersebut menunjukkan bahwa Zep Quiz mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa meningkat (Hamalik, 2025).

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat peningkatan masing-masing indikator minat belajar antara pretest dan posttest. Indikator perasaan senang meningkat dari 78,0 menjadi 89,2, ketertarikan meningkat dari 76,5 menjadi 90,1 perhatian dalam belajar meningkat dari 77,6 menjadi 90,3 dan partisipasi dalam pembelajaran meningkat dari 77,5 menjadi 88,2. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator ketertarikan, yaitu sebesar 13,6 poin, sedangkan nilai *posttest* tertinggi terdapat pada indikator perhatian dalam belajar, yaitu 90,3. Pola ini menunjukkan bahwa Zep Quiz mampu menarik rasa ingin tahu siswa sekaligus membantu mereka memusatkan perhatian ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan game Zep Quiz pada materi perubahan wujud benda memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya. Peningkatan tersebut terlihat pada setiap indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Meningkatnya minat belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik Zep Quiz sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, sebagai berikut:

1. Menumbuhkan Perasaan Senang dalam Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan game Zep Quiz pada materi perubahan wujud benda mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga belajar melalui permainan yang interaktif sehingga proses pembelajaran terasa lebih menarik. Kondisi tersebut membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan minat belajar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya skor minat belajar siswa setelah penggunaan Zep Quiz (Widyaningrum, 2025).

2. Meningkatkan Ketertarikan Siswa

Game Zep Quiz memiliki tampilan yang menarik melalui penggunaan avatar, animasi, warna, serta penyajian soal dalam bentuk permainan. Karakteristik tersebut membuat siswa kelas IV lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berdampak pada meningkatnya keinginan mereka untuk mengikuti proses pembelajaran hingga selesai (Safarudin et al., 2023).

3. Meningkatkan Perhatian dan Fokus Siswa

Selama penggunaan Zep Quiz, siswa dituntut menjawab soal dalam waktu yang telah

ditentukan sehingga mereka lebih fokus memperhatikan materi yang dipelajari. Adanya tantangan dalam permainan membuat siswa berkonsentrasi terhadap setiap soal yang diberikan. Kondisi tersebut membantu siswa memahami materi perubahan wujud benda dengan lebih baik sekaligus meningkatkan perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Mardikawati, 2024).

4. Meningkatkan Partisipasi dan Minat Belajar

Game Zep Quiz menyediakan fitur skor, papan peringkat (leaderboard), batas waktu, dan umpan balik secara langsung setelah siswa menjawab soal. Fitur tersebut membuat siswa lebih aktif berpartisipasi selama pembelajaran karena mereka terdorong untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Adanya kompetisi yang sehat juga meningkatkan semangat belajar siswa sehingga minat belajar mereka mengalami peningkatan (Lala Sulistia Putri, 2025).

Selanjutnya hasil uji t sattistik diperoleh nilai t hitung sebesar 13,813, df=32 nilai signifikansi 0,000, dan selisish mean sebesar 12,03. Adapun nilai t tabel untuk df=32 pada tingkat kepercayaam 95% adalah 2,036. Sehingga H0 ditolak dan Ha diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan penerapan game edukatif digital Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan minat belajar siswa SD kelas IV SDN 006 Terpadu Kubang Jaya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Permata et al. (2026) mengenai penggunaan media Zep Quiz pada pembelajaran IPAS terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bengkulu. Penelitian tersebut menggunakan desain kuasi eksperimen dan menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar kelompok yang menggunakan Zep Quiz mencapai 81,60, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh rata-rata 76,22. Nilai signifikansi sebesar 0,029 < 0,05 menunjukkan bahwa Zep Quiz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dikarnakan penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran IPAS dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif (Permata et al., 2026).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Ni'mah et al. (2026) yang meneliti pengaruh media gamifikasi Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian tersebut menggunakan desain2 *one group pretest-posttest* dan memperoleh peningkatan rata-rata minat belajar dari 60,58 pada pretest menjadi 76,17 pada posttest. Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Temuan menjelaskan bahwa Zep Quiz mampu meningkatkan minat belajar setelah siswa memperoleh pengalaman belajar berbasis permainan digital. Meskipun mata pelajaran dan jenjang pendidikan berbeda, penggunaan fitur interaktif, soal berbasis permainan, serta umpan balik langsung tampak menjadi faktor yang mendorong perhatian dan antusiasme siswa dalam belajar (Ni'mah et al., 2026).

Penelitian Zannah et al. (2026) turut memberikan dukungan terhadap hasil penelitian ini. Penelitian tersebut membandingkan minat belajar siswa yang menggunakan Google Form dan Zep Quiz dalam asesmen pembelajaran Geografi. Kelompok pengguna Zep Quiz memperoleh rata-rata minat belajar sebesar 88,95, sedangkan kelompok pengguna Google Form memperoleh rata-rata 78,06. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi 0,000, sehingga terdapat perbedaan minat belajar yang nyata antara kedua media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital saja belum tentu cukup untuk meningkatkan minat belajar. Zep Quiz memiliki nilai lebih karena menggabungkan aktivitas evaluasi dengan unsur gamifikasi, seperti tantangan, skor, batas waktu, avatar, dan papan peringkat, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Zannah et al., 2026)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh game edukatif digital Zep Quiz pada materi perubahan wujud benda terhadap minat belajar siswa kelas IV UPT SDN 006 Terpadu Kubang Jaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif

digital Zep Quiz memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan game Zep Quiz, hasil angket menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada saat pretest berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 77,4. Setelah proses pembelajaran menggunakan game Zep Quiz, hasil posttest menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan menjadi kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata 89,4. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan minat belajar siswa terlihat pada aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, bersemangat mengikuti setiap tahapan permainan, lebih fokus terhadap materi yang dipelajari, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.

REFERENSI

Aulia Nur Hakim, L. Y., & Pendidikan. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 3(1), 145–163. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/800

Fadillah, M. (2022). Teknologi Merupakan Solusi Bagi Guru Untuk Menjadikan Pembelajaran Lebih Efisien. Cemara Education and Science., 1, 1–5. https://thesiscommons.org/qbp8x/

Lala Sulistia Putri1, Maulana2, C. S., & 1. (2025). Pengaruh Penggunaan Zep Quiz Dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut Di Sekolah Dasar. Edukasi, 13(2), 540–554. https://doi.org/10.61672/judek.v13i2.3271

Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(6), 2395–2405. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037

Sinaga, D. Y., & Yunilisa, R. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. Ilmiah Kependidikan, 1550–1560. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.

Rahmah, Ula Maufiratur, A. ina. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas). Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia, 2(5), 10–16. https://doi.org/10.62017/merdeka

Widyaningrum, D. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di SMP Dhea. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28792