Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (1) 2026, Page 21423- 21432

Pengaruh Asesmen Formatif Berbasis Gamifikasi Melalui Zep Quiz Terhadap Antusiasme Belajar Siswa: Perspektif Multidisipliner di SMK Ypwks Cilegon

Dwi Juliana Ningtyas[1], Lilis[2], Aufa Shobrina[3], Mashadi Purnama Saputra[4], Muhammad Raihan[5], Sultan Takdir Surya Wijaya[6]
[1,2,3,4,5,6]**Universitas Bina Bangsa**
e-mail: julianandwi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gamifikasi Zep Quiz terhadap antusiasme belajar siswa SMK YPWKS Cilegon. Latar belakang penelitian ini didasarkan oleh rendahnya minat belajar yang berdampak pada antusias belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar mengajar menjadi interaktif, menyenangkan, dan mengajak keterlibatan siswa secara maksimal melalui manfaat kecanggihan teknologi digital. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan deskripsi survei. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK YPWKS Cilegon sebanyak 90 orang pada mata pelajaran bahasa Inggris sebanyak 26,7%, lalu pada mata pelajaran bahasa Indonesia 25,6%, mata pelajaran Komputer 26,7%, dan mata pelajaran Penjas 21,1%. pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket yang diberikan sesudah pembelajaran dan didukung dengan observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentase dari setiap indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa antusiasme belajar siswa terjadi peningkatan sebanyak 62,2%. Dengan demikian, Zep Quiz terbukti mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Kata kunci: Antusiasme Belajar, Zep Quiz, Kuantitatif Deskripsi Survei

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of using the Zep Quiz gamification platform on the learning enthusiasm of students at SMK YPWKS Cilegon. The background of this study stems from the low level of interest in learning, which impacts students' enthusiasm during teaching and learning activities. Therefore, there is a need for innovation in learning that can create a teaching and learning atmosphere that is interactive, enjoyable, and maximizes student engagement through the benefits of advanced digital technology. This study employs a quantitative method using a descriptive survey approach. The subjects of this study were 90 students at SMK YPWKS Cilegon, with 26.7% in English, 25.6% in Indonesian, 26.7% in Computer Science, and 21.1% in Physical Education. Data collection was conducted by distributing questionnaires after class sessions, supplemented by observations during teaching and learning activities. The data obtained was then analyzed by calculating the average scores and percentages for each indicator. The results of the study showed that student learning enthusiasm increased by 62.2%. Thus, Zep Quiz has proven to be an effective alternative learning medium capable of increasing student learning enthusiasm.

Keywords: Enthusiasm for Learning, Zep Quiz, Quantitative Description Survey

© The Author(s). 2026 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami transformasi besar sebagai akibat dari kemajuan teknologi digital saat ini. Untuk tetap relevan di era modern, diperlukan inovasi dalam evaluasi dan strategi pembelajaran

(Zakir, S. 2025). Namun, dalam prakteknya, metode evaluasi konvensional seringkali menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak terlibat, serta mengurangi keinginan dan semangat belajar mereka. media interaktif berbasis gamifikasi, seperti Zep Quiz, menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi perbedaan tersebut. Zep Quiz memiliki komponen permainan seperti poin, tantangan, umpan balik langsung (feedback) yang dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan aktif siswa (Afif,M 2026). ada juga bukti bahwa komponen ini dapat meningkatkan motivasi siswa baik dari dalam maupun luar untuk memahami materi pelajaran.

Melalui elemen desain permainan yang terstruktur dengan gamifikasi, paradigma evaluasi yang kaku diubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan (Tamilselvi, A. 2024).. Hasil meta-analisis menunjukan bahwa penerapan komponen ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dibanding dengan pendekatan instruksional konvensional. Kemudian dengan adanya fitur karakter interaktif visual yang menumbuhkan rasa ingin tahu dalam kenyamanan belajar, Zep Quiz secara khusus mampu mengatasi masalah psikologis seperti kejenuhan (Crawford, J. 2024). Siswa dimotivasi untuk mempelajari lebih lanjut melalui sistem umpan balik instan dan kompetisi yang sehat di platform ini. Platform ini juga melacak aspek kognitif.

Salah satu masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media evaluasi yang biasanya monoton dan tidak inovatif (Rahmat, T. 2026). Siswa di SMK YPWKS Cilegon merasa jenuh dan pasif karena bergantung pada metode konvensional ini membuat mereka kurang tertantang dalam proses penilaian formatif. Kondisi tersebut diperburuk oleh kurangnya pemanfaatan media digital interaktif, yang memiliki kemampuan untuk menumbuhkan keinginan terus menerus untuk belajar. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan media gamifikasi Zep Quiz akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Lestari, N., 2025). Dibandingkan dengan platform pembelajaran tradisional, elemen kompetisi dan sistem penghargaan diharapkan meningkatkan antusiasme siswa.

Salah satu langkah strategis untuk membangun ekosistem evaluasi yang transparan, adil, dan akuntabel adalah mengalihkan penilaian ke media digital seperti Zep Quiz (Jasiah, J. 2025). Di SMK YPWKS Cilegon, inovasi ini memungkinkan guru mengumpulkan data hasil belajar secara otomatis dan akurat, yang memungkinkan intervensi pedagogis untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan tepat sasaran dengan menggabungkan teknologi dengan baik, masalah partisipasi rendah siswa dapat diatasi dan beban evaluasi dapat diubah menjadi cara yang menyenangkan untuk meningkatkan kualitas diri (Karimullah 2025).

Menurut Ratnawati, D (2026) pengembangan instrumen yang memenuhi standar validitas dan praktikalitas yang teruji secara ilmiah sangat penting untuk keberhasilan transisi menuju penilaian digital ini. Di SMK YPWKS Cilegon, asesmen berbasis Zep Quiz di buat untuk menarik siswa dan memastikan bahwa setiap soal dapat secara secara objective dan akurat mengukur tingkat pembelajaran. Hasil

pengujian instrumen yang menunjukan kategori yang valid dan praktis menjamin bahwa alat evaluasi ini layak digunakan oleh guru dan mudah digunakan oleh siswa dalam berbagai kondisi pembelajaran (Susanti, E. 2026). Oleh karena itu , penggunaan teknologi gamifikasi dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar melalui proses penilaian yang standar tetapi interaktif.

METODE

Desain

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif survei. Pemilihan rancangan ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis antusiasme belajar siswa pada mata beberapa mata pelajaran menggunakan Zep Quiz, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Dalam prosesnya, peneliti tidak memberikan intervensi atau manipulasi apapun terhadap variabel yang ada, karena variabel-variabel tersebut sudah terbentuk melalui praktik pembelajaran sehari-hari. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengukur fenomena yang sudah berlangsung dalam dinamika pembelajaran kelas.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini mengambil tempat di SMK YPWKS CILEGON dengan pertimbangan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai untuk implementasi media digital. Penelitian ini menerapkan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keberagaman karakteristik mata pelajaran di masing-masing kelas. Subjek penelitian dipilih secara sengaja untuk melihat fleksibilitas *Zep Quiz* saat diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda, yaitu Penjas di kelas X TE A (19 Siswa), Bahasa Indonesia di kelas X TE B (23 siswa), serta Komputer X TM C (24 siswa) dan Bahasa Inggris di kelas X TM C dan XII TE A (24 siswa). dengan variasi ini, peneliti dapat menganalisis apakah ada pengaruh signifikan terhadap antusiasme belajar siswa ketika teknologi gamifikasi diintegrasikan kedalam materi pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat antusiasme belajar siswa setelah menggunakan Zep Quiz untuk melakukan asesmen formatif berbasis gamifikasi. Kuesioner disusun dalam bentuk skala Likert dan memiliki lima kategori pilihan jawaban: (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) netral, (4) setuju, dan (5) sangat setuju.

Dengan menggunakan skala ini, kita dapat mengetahui seberapa besar persetujuan responden terhadap pernyataan yang berkaitan dengan antusiasme belajar. Terdiri dari sepuluh pernyataan, kuesioner ini disusun berdasarkan indikator antusiasme belajar siswa. Indikator ini mencakup elemen seperti minat belajar, perhatian terhadap pembelajaran, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media berbasis gamifikasi. Setiap pernyataan dirancang untuk menunjukkan bagaimana siswa merespons pengalaman belajar mereka dengan Zep Quiz sebagai alat asesmen formatif. Untuk memudahkan

distribusi dan pengumpulan data dari responden, instrumen didistribusikan secara online menggunakan platform Google Forms.

Dalam penelitian ini, responden adalah sembilan puluh siswa laki-laki dari kelas X, XI, dan XII SMK YPWKS Cilegon yang mengikuti pembelajaran melalui asesmen berbasis gamifikasi. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji untuk validitas dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen dapat mengukur variabel yang diteliti (antusiasme belajar siswa). Oleh karena itu, diharapkan bahwa alat yang digunakan dalam penelitian ini dapat menghasilkan informasi yang akurat dan dapat diandalkan tentang tingkat antusiasme belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data penelitian ini. Setelah menggunakan Zep Quiz sebagai asesmen formatif berbasis gamifikasi, analisis data dilakukan untuk menguji kualitas instrumen penelitian dan menunjukkan tingkat antusiasme belajar siswa. Tahap pertama analisis data adalah uji validitas, yang menguji kemampuan setiap pernyataan untuk mengukur variabel antusiasme belajar siswa. Uji validitas dilakukan dengan memeriksa korelasi Product Moment antara skor total dan skor setiap pernyataan individu.

Nilai koefisien korelasi (r hitung) suatu butir pernyataan dianggap valid pada taraf signifikansi tertentu jika nilainya lebih besar daripada r tabel. Sebaliknya, jika nilai r hitung sama atau kurang dari r tabel, maka butir pernyataan dianggap tidak valid. Uji reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen penelitian. Koefisien Cronbach's Alpha digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini. Instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alphanya lebih besar atau sama dengan 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat keajegan yang baik dalam mengukur variabel penelitian. Setelah instrumen ditunjukkan valid dan dapat diandalkan, data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Untuk mengetahui tingkat antusiasme belajar siswa, skor total dan nilai rata-rata dihitung berdasarkan skala Likert dari 1 hingga 5. Untuk memudahkan interpretasi hasil penelitian, data juga diubah ke dalam bentuk persentase.

Kemudian hasil analisis diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat antusiasme belajar siswa, yang dimulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Dengan demikian, analisis data dalam penelitian ini tidak hanya memastikan kualitas instrumen, tetapi juga memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat antusiasme belajar siswa saat menggunakan asesmen formatif berbasis gamifikasi.

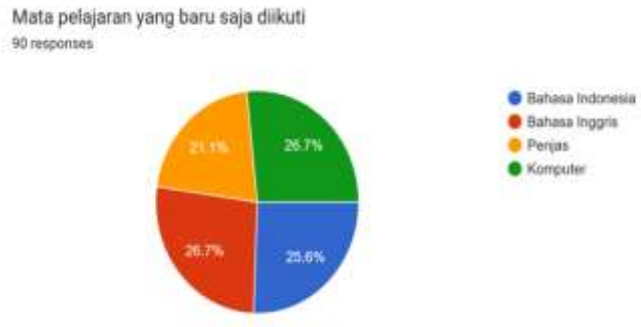
HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

1. Profil Responden Berdasarkan Mata Pelajaran

Tabel 1. Persentase Responden

NO	Mata Pelajaran	Jumlah Responden	Persentase
1.	Bahasa Inggris	24	26,7%
2.	Bahasa Indonesia	23	25,6%
3.	Komputer	24	26,7%
4.	Penjas	19	21,1%



Gambar 1. Persentase Responden

Data penelitian ini diperoleh dari 90 responden siswa SMK YPWKS Cilegon yang terdiri dari 4 mata pelajaran yaitu Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Komputer, dan Penjas. hasilnya menunjukkan bahwa pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebanyak 24 siswa dengan persentase 26,7%, lalu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 23 siswa dengan persentase 25,6%, mata pelajaran Komputer sebanyak 24 siswa dengan persentase 26,7%, dan mata pelajaran Penjas sebanyak 19 siswa dengan persentase 21,1%. sebaran angket yang cukup merata ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* telah diujicobakan pada berbagai karakteristik disiplin ilmu yang berbeda.

Hasil Uji Statistik

1. Hasil Uji Validitas

Pada bagian uji validitas, penulis menggunakan rumus *Pearson Product Moment* untuk menguji validitas dari pertanyaan pada angket penelitian. Dengan jumlah responden (N) sebanyak 90 siswa, maka nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 0, 208. Butir pernyataan dinyatakan valid jika nilai r hitung > r tabel. Butir pertanyaan dibuat menjadi 10 pertanyaan, dengan berbagai kategori seperti Motivasi Intrinsik (Dorongan dari Dalam Diri), Kualitas Desain Media (Daya Tarik Visual & Audio), Aksesibilitas & Pemahaman (Bahasa & Teknologi), dan Mekanisme Permainan (Gamification).

Tabel 2. Butir Pertanyaan Kuesioner

Kategori	Fokus	Butir Pertanyaan
Motivasi Intrinsik (Dorongan dari Dalam Diri)	Fokus pada perasaan semangat dan keinginan siswa untuk belajar lagi	P1: Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran hari ini karena menggunakan *Zep Quiz*. P7: Saya sangat fokus mengerjakan soal sampai tidak terasa waktu pelajaran berlalu sangat cepat. P10: Saya berharap guru kembali menggunakan *Zep Quiz* pada pertemuan berikutnya.
Kualitas Desain Media (Daya Tarik Visual & Audio)	Fokus pada bagaimana tampilan teknologi mempengaruhi minat siswa.	P2: Tampilan visual dan fitur teknologi di *Zep Quiz* sangat menarik dan tidak membosankan. P8: Musik dan animasi dalam kuis ini membuat suasana kelas jadi lebih hidup dan ceria.
Aksesibilitas & Pemahaman (Bahasa & Teknologi)	Fokus pada kemudahan siswa dalam memahami konten dan menggunakan alat.	P3: Instruksi dan soal dalam kuis mudah saya pahami karena bahasanya jelas. P5: Media *Zep Quiz* membantu saya lebih mudah mengingat materi/istilah baru yang diajarkan. P9: Saya merasa lebih percaya diri menjawab soal melalui kuis digital dibandingkan di kertas.
Mekanisme Permainan (Gamification)	Fokus pada efek tantangan dan kenyamanan saat bermain.	P4: Saya merasa tertantang untuk bersaing secara sportif di papan peringkat (*leaderboard*). P6: Saya merasa nyaman mengerjakan soal di kuis ini tanpa merasa takut salah atau tegang.

Berikut hasil dari uji validitas dengan r tabel 0,208 dengan Indikator pertanyaan sebanyak 10 butir pada kuesioner yang telah disebar:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Antusias Siswa

NO	Indikator Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	P1	0,7071	0, 208	VALID
2.	P2	0,8626	0, 208	VALID
3.	P3	0,8565	0, 208	VALID

4.	P4	0,802	0, 208	VALID
5.	P5	0,84636	0, 208	VALID
6.	P6	0,8161	0, 208	VALID
7.	P7	0,804	0, 208	VALID
8.	P8	0,7339	0, 208	VALID
9.	P9	0,8254	0, 208	VALID
10.	P10	0,8035	0, 208	VALID

berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan bahwa 10 butir pertanyaan dengan jumlah responden (N) sebanyak 90 siswa pada angket penelitian adalah Valid.

Hasil Uji Reliabilitas

Pada bagian uji reliabilitas penulis menggunakan *Cronbach Alpha* dengan rumus a=10/9*(1-jumlah varian/varian total) dengan tingkat reliabilitas > 0, 90. Berikut hasil uji reliabilitas dengan Cronbach Alpha:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Antusias Siswa

Nilai Acuan	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,70	0,939814026	RELIABEL

Dari hasil uji reliabilitas didapatkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,939814026 yang jika dibulatkan menjadi 0, 939, maka dari itu hasil uji reliabilitas tersebut adalah Reliabel.

Hasil Peningkatan Antusiasme Siswa

Tabel 5. Perhitungan Persentase Peningkatan Antusias Siswa

No	Butir Pertanyaan	Skor Faktual	Skor Maks
P1	Semangat Belajar	397	450
P2	Tampilan Visual & Fitur	390	450
P3	Kejelasan Instruksi	387	450
P4	Tantangan *Leaderboard*	385	450
P5	Kemudahan Mengingat Materi	383	450
P6	Kenyamanan (Tidak Tegang)	375	450
P7	Fokus & Durasi Waktu	383	450
P8	Musik dan Animasi	369	450

P9	Kepercayaan Diri	388	450
P10	Minat Penggunaan Kembali	401	450
Rata-rata Total		3,858	4,475

Pada tabel perhitungan persentase peningkatan antusias siswa, penulis menggunakan rumus Persentase = (Skor Faktual : Skor Maksimal) x 100%. Dengan rata-rata total 3,858 dan skor maksimal 4,475, maka persentase yang didapatkan adalah 62,2%. Angka tersebut masuk dalam kategori sangat tinggi dalam meningkatkan antusias siswa dalam belajar menggunakan *Zep Quiz*.

Pembahasan Multidisipliner

keberhasilan implementasi *Zep Quiz* di SMK YPWKS Cilegon tidak lepas dari kolaborasi kami yang berasal dari latar belakang ilmu yang berbeda. jika dilihat lebih dalam, angka statistik yang tinggi pada hasil uji statistik bisa dijelaskan dari tiga sudut pandang utama:

1. Sisi Kebahasaan (Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia)

Berdasarkan dari hal yang melatarbelakangi penelitian ini, kami menyadari bahwa kunci utama antusiasme siswa dimulai dari pemahaman. pada butir P3, terlihat siswa sangat terbantu dengan instruksi yang jelas. kami merancang diksi dalam kuis agar tidak terlalu berat untuk anak SMK, sehingga mereka tidak merasa kesulitan dalam memahami soal tersebut. Bahasa soal yang mudah dipahami menjadikan siswa menjadi lebih berani menjawab pertanyaan dan menikmati proses jalannya kuis.

2. Sisi Teknologi (Komputer)

Melihat dari *point of view* IT, visual yang interaktif dan suara dalam kuis (P2 dan P8) adalah rahasia yang membuat siswa betah. Kami memastikan media ini ringan dan stabil saat diakses. Kenyamanan teknis (P6) sangat krusial pada kuis ini, *lag* pada *Zep Quiz* atau visual yang ditampilkan membosankan mengakibatkan turunnya antusias siswa. Pada bagian ini teknologi berperan sebagai jembatan yang menghubungkan materi pelajaran dengan minat belajar digital siswa.

3. Sisi Kompetisi (Penjas)

Temuan menarik yang ada pada butir P4 mengenai *leaderboard* atau fitur peringkat ini menciptakan atmosfer pertandingan dalam kelas. Sama seperti dalam olahraga, siswa merasa tertantang untuk saling mengejar skor secara sportif. Jiwa kompetitif seperti inilah yang mengubah suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi dinamis dan penuh semangat.

Sintesis

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dari beberapa sudut ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh tim kami, dapat dirangkum bahwa penggunaan *Zep Quiz* di SMK YPWKS Cilegon sangat berdampak positif. Nilai reliabilitas yang menyentuh angka 0,940 membuktikan bahwa elemen visual, bahasa, dan fitur kompetisi dalam *Zep Quiz* secara konsisten dapat membangkitkan antusiasme belajar siswa.

Temuan dilapangan menunjukkan adanya kaitan erat antara desain instruksional dengan psikologi belajar anak SMK. Ketika instruksi dibuat sederhana dan jelas (P3), siswa merasa lebih percaya diri dan tidak terbebani oleh materi yang sulit. Hal ini diperkuat dengan adanya fitur *leaderboard* (P4) yang memicu semangat kompetisi sportif, sehingga suasana kelas tidak lagi terasa kaku atau membosankan seperti metode evaluasi konvensional.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan antusias siswa dalam penggunaan Zep Quiz sebanyak 62,2%. Sintesis dari penelitian ini menegaskan bahwa media digital berbasis gamifikasi bukan hanya sekadar alat bantu hiburan, melainkan instrumen yang efektif untuk menjaga fokus dan keterlibatan siswa. Integrasi lintas disiplin ilmu dimulai dari pemilihan bahasa yang tepat, kestabilan teknologi, hingga pengelolaan motivasi sudah terbukti menjadi formula yang ampuh untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa di berbagai mata pelajaran vokasi. Temuan ini sekaligus menjawab bahwa inovasi media pembelajaran yang interaktif adalah kunci dalam mengurangi kejenuhan belajar di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat antusiasme belajar siswa SMK YPWKS Cilegon dalam penggunaan media *Zep Quiz* pada pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Komputer, dan Penjas menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskripsi survey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat antusiasme belajar siswa dalam penggunaan media *Zep Quiz* meningkat sebanyak 62,2%. Sebanyak 90 responden dengan persentase pada mata pelajaran bahasa Inggris sebnayak 26,7%, lalu pada mata pelajaran bahasa Indonesia 25,6%, mata pelajaran Komputer 26,7%, dan mata pelajaran Penjas 21,1%. Dengan demikian, Zep Quiz terbukti mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan meningkatkan antusiasme belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afif, M., & Purwidianto, P. (2026). LITERATURE REVIEW: THE EFFECTIVENESS OF ZEP QUIZ IN INCREASING ENTHUSIASM FOR LEARNING ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, *10*(1), 40-51.

Fitri, R. D., Supriadi, S., Ilmi, D., & Zakir, S. (2025). Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Informatika: Studi Penggunaan Zep Quiz untuk Evaluasi Berbasis Game. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, *4*(02), 313-328.

Hilmi, I. N., & Jasiah, J. (2025). Revolusi Penilaian Pembelajaran: Implementasi Zep Quiz sebagai Solusi Digital Interaktif di Era Pendidikan 4.0. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, *3*(1), 608-614.

Khairunnisa, K., & Rahmat, T. (2026). Upaya Meningkatkan Semangat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran TIK di Kelas VII melalui Zep Quiz di MTs TI Bulaan Kamba. *Madaniya*, *7*(1), 129-136.

Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(2), 815-826.

Putra, R. W. P., Karimullah, I. W., & Mustofa, M. (2025). Zep Quiz in Action: Empowering Students' Vocabulary through Gamified Learning. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, *13*(2), 5461-5473.

Raje, M. S., & Tamilselvi, A. (2024). Gamified formative assessments for enhanced engagement of engineering English learners. *Journal of Engineering Education Transformations*, 500-507.

Ratnawati, D., & Wahyuni, S. (2026). The Effect of "Zep Quiz" in Assessing Students' Reading Comprehension Skill. *Journal of Educational Sciences*, *10*(1), 468-479.

Tiodora, L., Imaniar, F., & Susanti, E. (2026). Pre-Service English Teachers' Insights on Using Zep Quiz as a Learning Tool in EFL Classrooms. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, *9*(2), 520-529.

Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, *29*(5), 6217-6239.