



Hubungan Pemanfaatan Platform Zep Quiz Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ppkn Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Garut

Nopita Ardani ✉¹, Ana Mualana ✉²

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel : Diterima November Revisi Desember Dipublikasikan Januari</p> <hr/> <p>Keywords : Zep Quiz Gamifikasi Pembelajaran Minat Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</p>	<p>Penelitian ini diarahkan untuk menganalisis keterkaitan antara pemanfaatan platform Zep Quiz dengan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada kelas VIII SMP Negeri 1 Garut. Kajian ini didasari oleh fenomena rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang cenderung bersifat normatif dan konseptual. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan ex post facto korelasional. Populasi sekaligus sampel penelitian mencakup 48 peserta didik kelas VIII yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup berbasis skala Likert yang sebelumnya telah diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya guna mengukur variabel pemanfaatan Zep Quiz dan minat belajar peserta didik. Analisis data dilakukan melalui uji korelasi Pearson dan regresi linier sederhana, setelah dipastikan bahwa seluruh prasyarat analisis statistik, termasuk normalitas residual, telah terpenuhi. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan antara pemanfaatan platform Zep Quiz dan minat belajar peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin optimal penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran PPKn, semakin tinggi pula minat belajar siswa. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti memiliki potensi strategis dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik pada jenjang sekolah menengah pertama. Penelitian ini memberikan sumbangan empiris bagi pengembangan pembelajaran PPKn berbasis gamifikasi serta dapat dijadikan rujukan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang pembelajaran digital yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.</p>
<p>How to Cite : Ardani, Nopita & Ana Mualana. (2026). Hubungan Pemanfaatan Platform Zep Quiz Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ppkn Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Garut. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 11 Special Issue(1) , pp. 98-107.</p>	<p>ABSTRACT <i>The relationship between the use of the Zep Quiz platform and students' learning interests in PPKn learning in class VIII of SMP Negeri 1 Garut.</i> This study aims to analyze the relationship between the use of the Zep Quiz platform and students' learning interest in Pancasila and Citizenship Education (PPKn) in eighth grade students of SMP Negeri 1 Garut. This study is based on the phenomenon of low student learning interest in subjects that tend to be normative and conceptual. The method used is a quantitative approach with an ex post facto correlational design. The population and sample of the study included 48 eighth grade students selected through a saturated sampling technique. Data were collected using a closed-ended questionnaire based on a Likert scale that had previously been tested for validity and reliability to measure the variables of Zep Quiz utilization and student learning interest. Data analysis was carried out using Pearson correlation tests and simple linear regression, after ensuring that all prerequisites for statistical analysis, including residual normality, had been met. The results of the study indicate a very strong and significant positive relationship between the use of the Zep Quiz platform and student learning interest. This finding indicates that the more optimal the use of Zep Quiz in PPKn learning, the higher the student's learning interest. Thus, the integration of gamification-based learning media has been shown to have strategic potential in increasing student engagement and motivation in junior high school. This research provides empirical evidence for the development of gamification-based PPKn learning and can serve as a reference for educators and policymakers in designing interactive, contextual, and student-centered digital learning.</p>

✉ **Alamat korespondensi:**

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia¹

PENDAHULUAN

Perubahan pesat dalam teknologi digital telah memengaruhi berbagai aspek pendidikan, termasuk pola belajar siswa dan cara mereka berinteraksi dengan materi ajar. Permasalahan yang kerap dijumpai di berbagai satuan pendidikan dewasa ini adalah menurunnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran yang dipersepsikan bersifat abstrak, konseptual, dan kurang menarik, salah satunya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Temuan Suastika & Sanjaya (2025) mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran PPKn berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterlibatan belajar serta pengembangan keterampilan kewarganegaraan peserta didik. Namun, di tingkat SMP di Indonesia, banyak siswa masih terlihat kurang antusias dan minim berpartisipasi dalam proses pembelajaran PPKn. Situasi ini menghadirkan tantangan bagi tenaga pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang kreatif guna menarik perhatian dan membangkitkan minat belajar siswa.

Salah satu terobosan yang mulai diadopsi di berbagai lembaga pendidikan adalah penggunaan platform gamifikasi seperti *Zep Quiz*, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bersifat lebih interaktif, menantang, serta mampu menghadirkan unsur rekreatif. Sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh Julia dkk. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* secara bermakna meningkatkan motivasi belajar serta ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Temuan serupa disampaikan oleh Supriyanto & Syamsuri (2025), yang mengungkapkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran melalui kuis digital mampu memperkokoh minat belajar serta pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep kewarganegaraan. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada siswa sekolah menengah atas atau pada desain eksperimen sederhana, sementara penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional atau *ex post facto* di tingkat sekolah menengah pertama masih relatif jarang. Situasi ini membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut

untuk mengkaji hubungan antara penggunaan *Zep Quiz* dan tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di tingkat sekolah menengah pertama.

Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji keterkaitan antara pemanfaatan platform *Zep Quiz* dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 1 Garut. Bertolak dari kajian teoretis serta temuan empiris yang relevan, dirumuskan hipotesis bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara tingkat penggunaan *Zep Quiz* dan peningkatan minat belajar siswa. Sejalan dengan tujuan tersebut, rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini mencakup: (1) sejauh mana penggunaan *Zep Quiz* memengaruhi minat belajar siswa, dan (2) faktor-faktor apa saja yang berperan dalam memperkuat keterkaitan antara pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Dengan demikian, temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran digital berbasis gamifikasi pada jenjang sekolah menengah, sekaligus menjadi acuan bagi pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran kewarganegaraan.

Kemajuan teknologi digital telah memicu perubahan mendasar dalam lanskap pendidikan global, khususnya melalui munculnya model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatan pedagogis yang belakangan ini memperoleh perhatian luas adalah pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi dipahami sebagai suatu strategi pembelajaran yang mengadopsi dan mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti mekanisme penilaian, tantangan, kompetisi, serta pemberian umpan balik secara langsung, ke dalam konteks pembelajaran yang tidak bersifat permainan. Sejumlah hasil penelitian mengindikasikan bahwa implementasi pendekatan tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta keterlibatan belajar peserta didik pada berbagai jenjang Pendidikan (Supriadi dkk., 2025). Dalam ranah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), gamifikasi memiliki relevansi yang tinggi

karena berpotensi untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang cenderung normatif, abstrak, dan kurang menarik bagi siswa sekolah menengah pertama.

Secara global, dinamika pembelajaran pasca-pandemi semakin menekankan pentingnya penerapan inovasi pedagogis. Sebuah laporan UNESCO (2024) mengungkapkan bahwa lebih dari 60% siswa mengalami penurunan motivasi belajar karena dominasi metode pembelajaran pasif yang memberikan sedikit ruang untuk interaksi dan eksplorasi. Kondisi ini sejalan dengan situasi di Indonesia, seperti yang ditunjukkan oleh data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023), yang mencatat bahwa sekitar 45% siswa SMP memiliki tingkat minat belajar yang rendah, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman nilai-nilai abstrak, reflektif, dan normatif, seperti Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Temuan ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan transformasi strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan selaras dengan karakteristik generasi digital.

Sebagai respons terhadap tantangan-tantangan ini, para pendidik telah mulai menerapkan berbagai media pembelajaran digital interaktif, seperti Zep Quiz, Quizizz, dan Kahoot, yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Platform digital ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi tetapi juga sebagai wahana pembelajaran yang mampu merangsang partisipasi aktif, kolaborasi, dan keterlibatan emosional di antara siswa (Awaliyah dkk., 2023; Fatimah, 2025). Dalam konteks pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), penggunaan media-media semacam ini berpotensi mengubah pengalaman belajar dari yang pasif menjadi lebih aktif dan bermakna.

Sejumlah penelitian empiris menunjukkan bahwa pemanfaatan Zep Quiz terbukti efektif dalam mendorong peningkatan minat serta motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Julia dkk. (2025b) mengungkapkan bahwa penerapan Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mampu membangun suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga tingkat partisipasi siswa mengalami peningkatan hingga 35%. Hasil tersebut sejalan dengan

temuan Hanifah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi kewarganegaraan serta keterlibatan afektif peserta didik, dengan capaian peningkatan sebesar 86%.

Selain berkontribusi pada peningkatan motivasi, pendekatan gamifikasi juga terbukti memiliki dampak positif pada penguasaan konsep dan sikap sosial siswa. Jimenez (2024) menyatakan bahwa penggunaan kuis digital interaktif dalam studi sosial dapat memperkuat rasa tanggung jawab siswa, meningkatkan keaktifan mereka, dan meningkatkan kualitas interaksi siswa dalam diskusi kelas. Temuan serupa dilaporkan oleh Abdelhamid & Aly (2024), yang menegaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game secara signifikan mampu meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik, khususnya pada kelompok siswa Generasi Z yang umumnya memiliki karakteristik gaya belajar visual, interaktif, serta berorientasi pada tantangan.

Dalam konteks Indonesia, urgensi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) semakin meningkat seiring dengan pesatnya perkembangan berbagai platform pembelajaran digital terintegrasi. Penelitian Aprilia & Zuwirna (2025) mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berbasis Android pada mata pelajaran PPKn terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual serta minat belajar peserta didik kelas VIII. Selanjutnya, Gymnastiar dkk. (2024) melaporkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran sosiologi, yang memiliki kesamaan nilai dan karakteristik sosial dengan PPKn, mampu meningkatkan empati sosial serta keterampilan kolaboratif peserta didik.

Namun, tinjauan terhadap penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mayoritas studi tentang gamifikasi masih berfokus pada mata pelajaran sains pasti dan pendidikan SMA (Al-Uwainiyah, 2022). Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penelitian, khususnya mengenai studi empiris yang meneliti pengaruh penggunaan platform Zep Quiz terhadap minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat SMP, khususnya kelas VIII. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengisi kesenjangan tersebut

melalui analisis kuantitatif tentang pengaruh penggunaan Zep Quiz terhadap minat belajar peserta didik pada PPKn di SMP Negeri 1 Garut. Secara lebih terperinci, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji tingkat signifikansi penggunaan platform Zep Quiz dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Kajian ini menitikberatkan pada perbandingan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Zep Quiz, serta menelaah kontribusi platform tersebut terhadap motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Dengan demikian, penelitian ini memusatkan perhatian pada analisis hubungan sekaligus pengaruh pemanfaatan platform Zep Quiz terhadap minat belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PPKn.

Berdasarkan kerangka teori motivasi belajar, khususnya teori penentuan diri yang dikemukakan oleh Brunet dkk. (2015), penelitian ini merumuskan dugaan bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis dasar peserta didik, meliputi otonomi, kompetensi, dan keterhubungan, melalui penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar. Sejalan dengan asumsi tersebut, hipotesis penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan platform Zep Quiz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Sebaliknya, hipotesis nol menyatakan bahwa penggunaan platform Zep Quiz tidak memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Bertolak dari paparan latar belakang dan bukti empiris yang telah disajikan, penelitian ini diarahkan untuk menelaah keterkaitan antara pemanfaatan platform Zep Quiz dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Ruang lingkup kajian mencakup analisis tingkat penggunaan Zep Quiz dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 1 Garut serta pengujian ada tidaknya hubungan yang signifikan antara penggunaan platform tersebut dan minat belajar siswa. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hubungan kausal secara eksperimental, melainkan untuk mengidentifikasi keterkaitan dan pengaruh statistik antarvariabel dalam situasi pembelajaran yang berlangsung secara alami. Hasil penelitian diharapkan dapat

memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan pembelajaran PPKn berbasis gamifikasi, sekaligus menjadi rujukan praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan korelasional berbasis *ex post facto* yang diarahkan untuk menguji keterkaitan antara pemanfaatan platform Zep Quiz dan minat belajar peserta didik tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel bebas. Variabel penelitian telah terjadi secara alami dalam konteks pembelajaran, sehingga peneliti hanya melakukan pengukuran terhadap konsekuensi yang muncul. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Garut tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 530 peserat didik. Penentuan sampel penelitian dilakukan melalui penerapan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelas terhadap tujuan kajian, sehingga dipilih kelas VIII D yang terdiri atas 48 peserta didik. Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak diarahkan untuk generalisasi secara luas, melainkan dibatasi pada konteks pembelajaran PPKn dengan karakteristik yang relatif serupa.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang dihimpun melalui penyebaran angket tertutup berbasis skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yakni mulai dari kategori “Sangat Tidak Setuju” sampai dengan “Sangat Setuju”. Instrumen penelitian mencakup dua perangkat pengukuran, yaitu skala pemanfaatan platform Zep Quiz dan skala minat belajar peserta didik. Pengujian validitas instrumen diawali dengan validitas isi (*content validity*) yang melibatkan tiga pakar pada bidang pendidikan PPKn dan teknologi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan uji validitas empiris menggunakan teknik korelasi *corrected item-total*. Sementara itu, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan melalui perhitungan koefisien Cronbach’s Alpha dengan kriteria minimal sebesar 0,70. Proses analisis data mencakup analisis deskriptif dan analisis inferensial, yang meliputi uji korelasi Pearson dan regresi linier sederhana untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan serta pengaruh pemanfaatan Zep Quiz terhadap minat belajar peserta didik. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM

SPSS Statistics versi 27 pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Platform Zep Quiz

Hasil analisis deskriptif mengenai pemanfaatan Platform Zep Quiz oleh peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pemanfaatan Platform Zep Quiz

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Platform Zep Quiz	48	24	40	30,58	4,73

Skor rata-rata pemanfaatan platform Zep Quiz sebesar 30,58 dengan standar deviasi 4,73 menunjukkan bahwa secara keseluruhan, siswa menggunakan platform tersebut pada tingkat sedang hingga tinggi. Distribusi skor yang relatif merata mencerminkan bahwa mayoritas siswa secara aktif memanfaatkan Zep Quiz dalam proses pembelajaran mereka, yang berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis gamifikasi.

Minat Belajar

Hasil analisis deskriptif mengenai tingkat minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Minat Belajar

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Minat Belajar	48	18	30	32,23	5,09

Nilai rata-rata minat belajar peserta didik tercatat sebesar 32,23 dengan simpangan baku 5,09, yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan tingkat motivasi dan ketertarikan yang kuat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Adanya variasi skor yang tercermin dari nilai standar deviasi menunjukkan perbedaan karakteristik individu dalam minat belajar, yang dipengaruhi oleh faktor internal, seperti dorongan motivasional, ketertarikan personal, dan tingkat pemahaman terhadap materi, serta faktor eksternal, termasuk strategi pembelajaran yang

diterapkan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

Temuan deskriptif tersebut mengindikasikan bahwa secara umum tingkat minat belajar peserta didik berada pada tingkat yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Ketika dikaitkan dengan penggunaan platform *Zep Quiz*, skor minat yang tinggi menunjukkan potensi hubungan positif antara penggunaan platform interaktif ini dan peningkatan minat belajar, yang kemudian dianalisis lebih lanjut melalui korelasi dan regresi.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan rumus sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	N	Test Statistic	Asymp. Sig. (2-tailed)
Residual	48	0,115	0,140

Nilai Asymp. Sig. yang diperoleh sebesar 0,140 ($> 0,05$) mengindikasikan bahwa residual pada model regresi berdistribusi normal, sehingga persyaratan asumsi normalitas dapat dinyatakan terpenuhi dan data layak dianalisis menggunakan metode statistik parametrik, seperti korelasi Pearson dan regresi linier. Distribusi normal residual mengindikasikan bahwa selisih antara nilai prediksi dan nilai aktual variabel minat belajar menunjukkan sebaran yang relatif merata di sekitar nilai rata-rata, suatu kondisi yang penting untuk menjamin validitas hasil analisis dan meminimalkan potensi bias interpretasi akibat penyimpangan distribusi data.

Uji Reliabilitas

Sebelum analisis, dilakukan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi instrumen, dengan nilai minimal 0,70 sebagai indikator instrumen reliabel.

Tabel 4. Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Platform Zep Quiz	0,939	10
Minat Belajar	0,961	10

Nilai koefisien Cronbach's Alpha pada kedua variabel tercatat melebihi 0,90, yang mengindikasikan tingkat reliabilitas instrumen yang sangat kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam kuesioner memiliki konsistensi internal yang tinggi dalam mengukur konstruk yang sama, sehingga instrumen tersebut layak dan andal digunakan untuk mengumpulkan data terkait pemanfaatan Zep Quiz dan minat belajar peserta didik. Reliabilitas yang tinggi juga memperkuat reliabilitas hasil analisis korelasi dan regresi, karena pengukuran variabel dilakukan secara akurat dan konsisten.

Korelasi Platform Zep Quiz dan Minat Belajar

Untuk mengetahui hubungan antara pemanfaatan Platform Zep Quiz dan minat belajar peserta didik, dilakukan analisis korelasi Pearson. Analisis ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi arah hubungan sekaligus tingkat keeratan keterkaitan antara kedua variabel penelitian. Hasil korelasi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Korelasi Platform Zep Quiz dan Minat Belajar

Variabel	Platform Zep Quiz	Minat Belajar
Platform Zep Quiz	1	0,967**
Minat Belajar	0,967**	1

Hasil analisis menunjukkan adanya keterkaitan positif yang tergolong sangat kuat antara pemanfaatan platform Zep Quiz dan minat belajar peserta didik ($r = 0,967$; $p < 0,01$). Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan intensitas penggunaan platform tersebut berbanding lurus dengan meningkatnya minat belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar peserta didik, selaras dengan kerangka teoritis motivasi dan teori harapan-nilai yang melandasi penelitian ini.

Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Platform Zep Quiz terhadap minat belajar, dilakukan analisis regresi linear sederhana. Hasilnya disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Koefisien Regresi Linear Sederhana

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Constant	0,458	1,252	-	0,366	0,716
Platform Zep Quiz	1,039	0,040	0,967	25,668	0,000

Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan Platform Zep Quiz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar ($B = 1,039$, $p < 0,01$). Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y = 0,458 + 1,039X$$

Artinya, setiap peningkatan 1 satuan skor pemanfaatan platform akan meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 1,039 satuan. Temuan ini menguatkan hasil analisis korelasi sebelumnya dan menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sesuai dengan teori motivasi dan teori nilai-harapan.

Pembahasan Hasil Analisis Pemanfaatan Platform Zep Quiz pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Garut

Variabel pemanfaatan Platform Zep Quiz memiliki skor rata-rata 30,58, menunjukkan tingkat pemanfaatan yang moderat hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengakses platform tetapi juga aktif terlibat dalam kuis interaktif selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Widyaningrum dkk. (2025), yang menyatakan bahwa implementasi Zep Quiz dalam pembelajaran Informatika meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa kelas tujuh, sekaligus mendorong peningkatan motivasi dari tingkat rendah ke tingkat tinggi. Studi lain juga mendukung temuan ini, termasuk Jamilah (2025) yang melaporkan bahwa penggunaan Quizizz Mobile dengan elemen gamifikasi, seperti umpan balik waktu nyata dan kompetensi

antar siswa, meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran sains. Selain itu, Arfiany & Ruja (2025) menunjukkan bahwa kombinasi gamifikasi dan refleksi digital menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar.

Secara konseptual, temuan empiris tersebut dapat dipahami melalui perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), yakni teori motivasi yang menekankan bahwa penguatan motivasi intrinsik individu sangat dipengaruhi oleh terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar, meliputi otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan sosial (*relatedness*) (Gao, 2024). Penelitian terkini yang menerapkan SDT dalam konteks gamifikasi menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan, seperti umpan balik cepat, indikator kemajuan, dan interaksi sosial, mampu meningkatkan perasaan kompetensi serta keterhubungan siswa dengan aktivitas pembelajaran, sehingga memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk aktif dan konsisten dalam proses belajar (Luu dkk., 2025). Oleh karena itu, penggunaan platform pembelajaran digital interaktif seperti Zep Quiz tidak hanya menyediakan variasi metode evaluasi, tetapi juga memenuhi kebutuhan psikologis yang mendukung motivasi intrinsik siswa sesuai dengan prinsip SDT.

Pembahasan Hasil Analisis Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Garut

Variabel minat belajar ditunjukkan oleh skor rata-rata sebesar 32,23, yang mengindikasikan bahwa tingkat minat belajar peserta tergolong tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya hadir secara fisik dalam proses pembelajaran, tetapi juga menunjukkan keterlibatan dan ketertarikan yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis digital. Temuan tersebut konsisten dengan sejumlah kajian empiris yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Sebagai ilustrasi, hasil penelitian deskriptif mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif, seperti permainan edukatif dan perangkat visual berbasis teknologi, terbukti efektif dalam mendorong motivasi, keterlibatan

aktif, serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran pada jenjang sekolah dasar (Adhwa, 2025; Pratama & Hasanah, 2024).

Temuan tersebut konsisten dengan hasil kajian yang menelaah efektivitas media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media digital memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik (Song, 2025). Dari sudut pandang teoretis, fenomena ini dapat dipahami melalui integrasi *Expectancy-Value Theory* dalam konteks pembelajaran digital, yang menekankan bahwa keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka (*expectancy*) dan persepsi terhadap nilai atau manfaat aktivitas belajar (*value*) sama-sama memengaruhi minat dan keterlibatan mereka dalam tugas akademik (Eccles & Wigfield, 2002). Dengan kata lain, ketika siswa meyakini bahwa mereka mampu berhasil dan menilai materi atau aktivitas pembelajaran sebagai bernilai misalnya relevan dengan tujuan masa depan atau memberikan pengalaman belajar yang bermakna mereka cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, tingginya skor minat belajar dapat ditafsirkan sebagai refleksi persepsi positif siswa terhadap pengalaman pembelajaran berbasis digital, baik terkait peluang keberhasilan maupun penilaian terhadap nilai atau manfaat aktivitas belajar. Kedua aspek tersebut merupakan komponen utama yang ditekankan oleh *Expectancy-Value Theory* sebagai faktor penentu motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Variabel minat belajar tercermin dari nilai rata-rata sebesar 32,23, yang menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan belajar peserta didik berada pada kategori tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa tidak sekadar terlibat secara kehadiran fisik dalam kegiatan pembelajaran, melainkan juga memperlihatkan partisipasi aktif serta ketertarikan yang kuat terhadap proses belajar, khususnya dalam pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Hasil ini konsisten dengan berbagai temuan empiris yang menyatakan bahwa pemanfaatan pembelajaran berbasis digital berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Sebagai ilustrasi, sejumlah studi deskriptif mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif, seperti permainan edukatif dan sarana visual berbasis teknologi, terbukti efektif dalam meningkatkan

motivasi, keterlibatan, dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran pada jenjang sekolah dasar (Adhwa, 2025; Pratama & Hasanah, 2024).

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengevaluasi efektivitas media pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa (Song, 2025). Secara teoretis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui integrasi *Expectancy-Value Theory* dalam konteks pembelajaran digital, yang menekankan bahwa keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka (*expectancy*) dan persepsi terhadap nilai atau manfaat aktivitas belajar (*value*) sama-sama memengaruhi minat dan keterlibatan mereka dalam tugas akademik (Eccles & Wigfield, 2002). Dengan kata lain, ketika siswa meyakini bahwa mereka mampu berhasil dan menilai materi atau aktivitas pembelajaran sebagai bernilai misalnya relevan dengan tujuan masa depan atau memberikan pengalaman belajar yang bermakna mereka cenderung menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, tingginya skor minat belajar dapat ditafsirkan sebagai refleksi persepsi positif siswa terhadap pengalaman pembelajaran berbasis digital, baik terkait peluang keberhasilan maupun penilaian terhadap nilai atau manfaat aktivitas belajar. Kedua aspek tersebut merupakan komponen utama yang ditekankan oleh *Expectancy-Value Theory* sebagai faktor penentu motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Hubungan Pemanfaatan Zep Quiz terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII SMP Negeri 1 Garut

Analisis hubungan antara pemanfaatan Platform Zep Quiz dan minat belajar menunjukkan korelasi yang sangat kuat ($r = 0,967$) serta hubungan regresi yang signifikan ($p < 0,001$), yang menandakan bahwa semakin optimal pemanfaatan platform tersebut, semakin tinggi tingkat minat belajar peserta didik. Temuan ini menegaskan efektivitas penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn, di mana elemen-elemen permainan seperti skor, tantangan, dan umpan balik secara real-time

mampu mendorong minat dan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

Nilai korelasi yang sangat tinggi menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara pemanfaatan Zep Quiz dan minat belajar. Namun demikian, temuan ini perlu ditafsirkan secara hati-hati mengingat kedua variabel diukur menggunakan instrumen self-report dalam satu waktu pengambilan data. Kondisi ini berpotensi menimbulkan bias metode umum (*common method bias*), sehingga penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain longitudinal atau kombinasi metode pengukuran.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh berbagai penelitian empiris yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sebagai contoh, studi di SMP Negeri 1 Bengkulu melaporkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi melalui platform seperti Kahoot! dan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Lorenza dkk., 2025). Selain itu, penelitian lain yang meneliti gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti Gimkit, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar serta prestasi akademik siswa dibandingkan dengan metode konvensional (Mu'allifatunnasoha & Mulyono, 2025).

Secara teoretis, Teori Konstruktivisme Pendidikan menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi langsung dengan lingkungan belajar. Penelitian kontemporer menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivis yang mendorong penggunaan media interaktif dan kegiatan eksploratif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Zhang & Tan, 2025). Dalam konteks penggunaan platform gamifikasi seperti Zep Quiz, unsur-unsur yang bersifat learner-centered memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, menguji pemahaman mereka, menerima umpan balik secara langsung, dan secara bertahap membangun pemahaman melalui pengalaman yang bermakna. Oleh karena itu, hubungan positif yang sangat kuat antara pemanfaatan Zep Quiz dan minat belajar peserta didik dapat dijelaskan melalui kerangka konstruktivis: media gamifikasi tidak hanya menyediakan konten pembelajaran, tetapi juga menciptakan

lingkungan interaktif yang mendorong siswa menjadi pembelajar aktif yang terlibat secara kognitif dan afektif.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan platform Zep Quiz terbukti memiliki hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan dengan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas VIII SMP Negeri 1 Garut, sehingga hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas dan intensitas penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi berkorelasi dengan peningkatan minat belajar siswa, yang didukung oleh karakteristik pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan adaptif. Secara praktis, temuan penelitian ini menegaskan bahwa integrasi platform gamifikasi digital dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran PPKn di tingkat SMP, dan dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam merumuskan kebijakan pengembangan pembelajaran digital di lingkungan sekolah. Namun, penelitian ini dibatasi oleh desain *ex post facto* dengan instrumen pengukuran berbasis *self-report* dan pengumpulan data yang dilakukan pada satu waktu, sehingga hasil yang diperoleh tidak memungkinkan kesimpulan kausal dan berpotensi mengandung bias metode umum. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk menggunakan desain longitudinal atau kuasi-eksperimental, memperluas karakteristik dan jumlah sampel, serta menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperdalam pemahaman tentang kontribusi gamifikasi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelhamid, S., & Aly, M. (2024). Generation Z and Programming Education: Bridging the Gap with Innovative Tech-Driven Learning Approaches. *Pixel Conference Proceedings*. <https://conference.pixel-online.net/files/npse/ed0014/FP/7728-ENHS7348-FP-NPSE14.pdf>
- Adhwa, N. (2025). Pemanfaatan teknologi

digital dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Semantik/article/download/1723/1935/8595>

- Al-Uwainiyah, A. M. Y. (2022). *The Effects of Gamified E-Quizzes on Grade Seven Students' Learning Achievement and Engagement in the Sultanate of Oman* [ProQuest Dissertations Publishing]. <https://search.proquest.com/openview/2438893af9c3c96a9f3e6313329c8662/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>
- Aprilia, R., & Zuwirna, Z. (2025). Improving Pancasila and Citizenship Education Based on Android Digital Pocket Book for Grade VIII Students. *Al-Ishlah Journal*. <http://www.journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/5320>
- Arfiany, N. A., & Ruja, I. N. (2025). Meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa melalui platform gamifikasi Quizizz dan refleksi pembelajaran digital berbasis Google Form. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3122>
- Awaliyah, S., Danti, S. Z. R., & Habibi, M. M. (2023). *The Effectiveness of Civic Learning Using Quizizz to Increase Participation and Knowledge of Class XI TKJ Students at SMK Negeri 5 Malang*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_65
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). *Expectancy-value theory of motivation BT - Handbook of Motivation at School* (K. A. Renninger & S. E. P. P.-N. Y. Hidi (eds.)). Routledge. <https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/expectancy-value-theory>
- Fatimah, S. (2025). Enhancing Junior High School Students' Reading Comprehension Through Quizizz-Based Gamified Assessment. *Elline Journal*. <https://ellinejournal.com/index.php/ejournal/article/view/28>
- Gao, F. (2024). Advancing gamification research and practice with three underexplored ideas in self-determination theory. *TechTrends*, 68, 661–671. <https://doi.org/10.1007/s11528-024-00968-9>

- Gymnastiar, I. A., Ambarnis, A., & Hufad, A. (2024). Implementation of Game-Based Learning Models in Sociology Subjects. *Sosietas Journal*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/sosietas/article/view/92134>
- Hanifah, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). A systematic review of gamification-based learning resources in civic education: Enhancing student engagement and civic competence. *ResearchGate Preprint*. https://www.researchgate.net/profile/Hanifah-Zaf/publication/393045953_A_Systematic_Review_of_Gamification-Based_Learning_Resources_in_Civic_Education_Enhancing_Student_Engagement_and_Civic_Competence/links/68be3fbc6f87c42f3b90b4b4/A-Systematic-Review-of-Gamification-Based-Learning-Resources-in-Civic-Education-Enhancing-Student-Engagement-and-Civic-Competence.pdf
- Jamilah, J. (2025). Improving learning outcomes and student motivation through Quizizz Mobile. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1458>
- Jimenez, D. A. (2024). *Exploring the Impact of Gamification on High School Students' Motivation in Social Studies Learning* [State University of New York (SUNY)]. <https://soar.suny.edu/handle/20.500.12648/16069>
- Julia, J., Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025a). Enhancing Learning Motivation of Grade XI.9 Students Through Zep Quiz Media in Civics Education at SMA Negeri 3 Palembang. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 4(1), 156–166. <https://doi.org/10.22460/jpp.v4i1.27612>
- Julia, J., Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025b). Enhancing Learning Motivation Through Zep Quiz in Civics Education. *Unsri Repository*. https://repository.unsri.ac.id/181464/1/Enhancing_Learning_Motivation_of_Grade_XI.9_Students_Through_Zep_Quiz_Media_in_Civics_Education_at_SMA_Negeri_3_Palembang.pdf
- Luu, P. D., Nguyen, V. T. X., Do, L. C., & Nguyen, T. N. (2025). A Self-Determination Theory model of gamified EFL intrinsic motivation. *EuroGlobal Journal of Linguistics and Language Education*, 2(5), 60–74. <https://doi.org/10.69760/egjille.2505005>
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319. <https://doi.org/10.29100/v6i1.4454>
- Song, Y. (2025). The impact of digital learning competence on academic achievement. *Behavioral Sciences*, 15(7), 840. <https://www.mdpi.com/2076-328X/15/7/840>
- Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). *A Systematic Review of Gamification-Based Learning Resources in Civic Education: Enhancing Student Engagement and Civic Competence*. 4(1), 115–131.
- Supriadi, S., Zulfaidah, A., & Lie, E. R. G. (2025). Gamification-based civic education: Its impact on high school students' civic knowledge and skills. *International Journal of Social Education and Learning Studies (IJSELES)*. <https://ejournal.cwcu.ac.id/index.php/IJSELES/article/view/65>
- Supriyanto, & Syamsuri. (2025). *Implementation of Problem-Based Learning Using the Quizizz Application to Increase Students' Interest in Learning*. 11(3), 522–527. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10502>
- UNESCO. (2024). *Global Education Monitoring Report 2024: Technology in Education*. UNESCO.
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. R., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan Zep Quiz pada pembelajaran informatika di SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28792>