



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Efektivitas Penggunaan Zep Quiz dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa SD

The Effectiveness of Using Zep Quiz in Improving Elementary School Students' Numeracy Literacy

Amelia Putri Ramadhani¹, Hafiziani Eka Putri², Dini Cahaya Kemala Sari, Indah Ainul Waffa, Jasmine Shalimar, Zulfa Jannati Azhar

¹ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, ameliaptrr_14@upi.edu

² Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, hafizianiputri@upi.edu

³ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, dinicahayakemalasari_06@upi.edu

⁴ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, indahainul06@upi.edu

⁵ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, Jshalimar13@upi.edu

⁶ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, zulfajannatia154@upi.edu

***Corresponding Author:** E-mail: hafizianiputri@upi.edu

ABSTRAK

Artikel Review

Article History:

Received: 10 Sep, 2025

Revised: 11 Nov, 2025

Accepted: 12 Dec, 2025

Kata Kunci:

Zep Quiz, gamifikasi, literasi numerasi, media digital, sekolah dasar

Keywords:

Zep Quiz, gamification, numeracy literacy, digital media, elementary school

DOI: [10.56338/jks.v8i12.9516](https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9516)

ABSTRACT

The use of digital media that incorporates a game concept can be an effective way to increase the enthusiasm for learning and numeracy understanding of elementary school students. This article discusses how well the Zep Quiz platform supports the numeracy learning process through several previous studies. The results of these studies indicate that Zep Quiz is able to increase students' enthusiasm for learning, active attendance, and learning achievement due to its game features, direct feedback, and questions presented in real contexts. Furthermore, teachers also experienced benefits in terms of efficiency when evaluating students and improving their digital skills. Overall, Zep Quiz has proven to be an interactive and effective learning tool in improving students' numeracy skills.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini mendorong guru untuk memanfaatkan media digital yang lebih interaktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu tantangan terbesar di sekolah dasar adalah bagaimana membuat pembelajaran numerasi terasa dekat, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Banyak siswa yang sebenarnya memiliki kemampuan dasar yang baik, namun kesulitan ketika materi disajikan secara monoton atau tanpa dukungan visual yang menarik. Situasi inilah yang kemudian membuka peluang bagi pemanfaatan platform kuis digital sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih partisipatif.

Zep Quiz hadir sebagai salah satu aplikasi kuis berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui permainan, tantangan waktu, dan tampilan visual yang menarik. Fitur-fitur seperti skor langsung, pertanyaan variatif, dan grafik hasil belajar membantu guru untuk lebih mudah memantau perkembangan siswa. Pada saat yang sama, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses memahami konsep numerasi menjadi lebih ringan dan tidak menegangkan. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah berubah menjadi lebih interaktif, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan komunikatif.

Penguatan literasi numerasi pada jenjang sekolah dasar menjadi hal penting karena menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah pada tahap pendidikan berikutnya. Ketika materi numerasi disampaikan dengan pendekatan yang sesuai karakteristik siswa, peningkatan pemahaman biasanya akan terjadi secara lebih signifikan. Oleh karena itu, penggunaan Zep Quiz menarik untuk diteliti lebih jauh, terutama terkait sejauh mana platform ini mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui aktivitas kuis yang dirancang secara terstruktur.

Artikel ini berupaya mengkaji efektivitas penggunaan Zep Quiz sebagai media pendukung pembelajaran numerasi di sekolah dasar. Fokus kajian diarahkan pada peningkatan pemahaman siswa, keterlibatan mereka selama proses pembelajaran, serta respons guru terhadap penggunaan platform tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kontribusi media digital interaktif terhadap upaya peningkatan literasi numerasi di lingkungan pendidikan dasar.

TINJAUAN LITERATUR

Literasi numerasi merupakan fondasi penting bagi kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah pada jenjang pendidikan selanjutnya. Penyajian materi numerasi yang monoton dapat menghambat pemahaman siswa meskipun mereka memiliki kemampuan dasar yang baik. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara metode pengajaran konvensional dan karakteristik belajar siswa SD yang memerlukan visualisasi dan interaksi (Muspita & Ningsih, 2024). Perkembangan teknologi mendorong perlunya pemanfaatan media digital yang interaktif.

Penelitian Firdaus & Sape (2024) secara empiris mendukung hal ini, menunjukkan bahwa platform digital terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar numerasi siswa dibandingkan metode konvensional. Konsep gamifikasi muncul sebagai solusi, yang bertujuan

menjadikan pembelajaran lebih ringan dan tidak menegangkan, sehingga proses belajar berubah dari satu arah menjadi interaktif, aktif, dan komunikatif. Bagi siswa yang cenderung visual atau kinestetik, kuis interaktif semacam ini memberikan alternatif belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Media ini juga berfungsi sebagai sarana penguatan literasi digital dan pengenalan teknologi yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Nurviyani et al., 2024).

Zep Quiz merupakan platform kuis berbasis *web* yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui permainan, tantangan waktu, dan tampilan visual. Bagi siswa yang cenderung visual atau kinestetik, kuis interaktif semacam ini memberikan alternatif belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Media ini juga berfungsi sebagai sarana penguatan literasi digital dan pengenalan teknologi yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Nurviyani et al., 2024). Melalui media ini, siswa memperoleh umpan balik instan, berpartisipasi dalam evaluasi yang menyenangkan, dan terlibat dalam suasana kompetitif yang mendorong semangat belajar (Nurhafitri et al., 2024).

Salah satu inovasi yang dianggap dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran adalah penggunaan media digital. Media digital membantu membuat pengalaman belajar siswa yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Mereka memiliki potensi besar untuk meningkatkan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna di sekolah dasar. Akibatnya, guru harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik minat siswa. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan platform digital Zep Quiz. Analisis terhadap penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas Zep Quiz pada tiga aspek utama: peningkatan kompetensi guru, motivasi dan keterlibatan siswa, serta peningkatan hasil belajar/pemahaman konsep.

Penggunaan media digital memerlukan kesiapan dari pihak pendidik. Penelitian Istiqomah et al. (2025) berfokus pada peningkatan kompetensi guru. Temuannya menegaskan bahwa pendampingan penggunaan Zep Quiz berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media berbasis gamifikasi, termasuk kemampuan menyusun soal sesuai Taksonomi Bloom. Ini menunjukkan bahwa Zep Quiz tidak hanya merupakan alat untuk siswa, tetapi juga mendorong peningkatan literasi digital guru. Lebih lanjut, Rahmayanti et al. (2025) menyoroti manfaat praktis bagi guru, yaitu kemudahan dan efisiensi dalam evaluasi dengan adanya umpan balik (feedback) langsung dan otomatis. Kemampuan guru mengelola dan memanfaatkan fitur-fitur ini menjadi kunci keberhasilan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Mayoritas literatur mengonfirmasi bahwa elemen gamifikasi pada Zep Quiz sangat efektif dalam menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa.

Game edukasi dan platform digital wajib digunakan untuk mengatasi rendahnya kemampuan numerasi dasar siswa SD. Zep Quiz secara spesifik mendukung penguatan literasi numerasi karena platform ini membuat latihan matematika menjadi lebih sering. Siswa

termotivasi untuk mengulang kuis demi skor lebih tinggi, yang secara alami memperkuat pemahaman konsep numerik seperti operasi hitung dan pemecahan masalah. Mendapat umpan balik, umpan balik pada setiap jawaban membantu siswa memperbaiki miskonsepsi secara cepat, mencegah kesalahan bertahan lama dan dukungan konteks nyata, Zep Quiz mendukung penyajian soal numerasi berbasis konteks kehidupan sehari-hari dan visual. Ini esensial bagi literasi numerasi, karena siswa didorong untuk menafsirkan, memahami, dan mengaplikasikan informasi numerik dalam situasi nyata, bukan sekadar menghitung.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Literature Review dengan pendekatan Kualitatif Deskriptif karena menganalisis isi artikel, membandingkan temuan, menyimpulkan secara naratif tanpa data numerik yang diolah sendiri. Sumber data berasal dari database Google Scholar dengan kata kunci "Zep Quiz, Gamifikasi, Literasi Numerasi, Media Digital dan Sekolah Dasar", menghasilkan sekitar 80 artikel dalam rentang tahun 2020-2025. Artikel kemudian disaring berdasarkan subject area, bahasa, dan status open access hingga tersisa 9 jurnal yang sesuai dengan kriteria penelitian. Penyaringan dilakukan berdasarkan relevansi terhadap teori zep quiz, gamifikasi, literasi numerasi, media digital, dan sekolah dasar.

ANALISIS DAN DISKUSI

Hasil Analisis dan Diskusi dari beberapa penelitian sebelumnya, untuk mempermudah ditampilkan pada tabel 1 yang memuat nama penulis, metode penelitian, dan hasil penelitian.

Tabel 1. Hasil Analisis Dan Diskusi Artikel dari Penggunaan Aplikasi Zep Quiz

No	Penulis, Tahun, Judul Artikel, dan Nama Jurnal	Temuan Hasil Penelitian	Temuan Hasil Riview
1.	Istiqomah et al (2025) Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial	Kegiatan pendampingan penggunaan media interaktif Zep Quiz di SDN Palrejo menunjukkan hasil yang sangat positif. Setelah pelaksanaan program, terjadi peningkatan signifikan terhadap pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru mampu mengoperasikan zep quiz secara mandiri, menyusun soal sesuai tingkat kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom, dan menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, siswa menunjukkan	Penggunaan media interaktif zep quiz mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat bukti empiris tentang efektivitas gamifikasi dalam dunia pendidikan, di mana elemen permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan <i>learning by doing</i> yang digunakan dalam pendampingan membuat guru lebih mudah memahami dan menguasai penggunaan teknologi pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital guru dan membantu menciptakan

No	Penulis, Tahun, Judul Artikel, dan Nama Jurnal	Temuan Hasil Penelitian	Temuan Hasil Riview
		antusiasme tinggi serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.	proses belajar yang lebih menarik dan bermakna
2.	Adinda et al (2025) Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX. Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus diperoleh persentase motivasi sebesar 72%, meningkat menjadi 80% pada siklus I, dan mencapai 87 pada siklus II. Peningkatan pada siklus II terjadi karena kendala yang muncul pada siklus I, seperti kesulitan menjawab soal HOTS, kurangnya motivasi karena tidak adanya penghargaan bagi kelompok terbaik, serta kendala jaringan saat menggunakan aplikasi, telah berhasil diatasi. Melalui perbaikan tersebut, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.	Penggunaan aplikasi zep quiz dalam model pembelajaran TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menumbuhkan semangat kerja sama serta kompetisi antarkelompok. Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil yang konsisten, membuktikan bahwa penerapan media digital berbasis turnamen dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif menjadikan siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dan mencapai hasil terbaik. Dengan demikian, penelitian ini berhasil memperlihatkan efektivitas penggunaan zep quiz sebagai media pendukung pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar secara bertahap dan berkelanjutan.
3.	Rahmayanti et al (2025) Inovasi Pembelajaran Biologi Dengan Media Wordwall Dan Zep Quiz Di Kelas X SMAN 8 Gowa Mopoonuwa:	Penggunaan zep quiz membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efisien dengan memberikan umpan balik langsung mengenai pemahaman siswa. Siswa merasa lebih tertantang dan	Penggunaan media zep quiz dalam pembelajaran biologi mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Penggunaan media zep quiz membantu guru dalam menyampaikan materi dan

No	Penulis, Tahun, Judul Artikel, dan Nama Jurnal	Temuan Hasil Penelitian	Temuan Hasil Riview
	Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat	aktif berpartisipasi selama kegiatan kuis berlangsung. Meskipun demikian, masih terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang kurang stabil, serta perlunya peningkatan keterampilan teknis agar media dapat digunakan secara maksimal.	mengakali evaluasi dengan cara yang efisien dan menyenangkan. Selain itu, guru juga memperoleh manfaat berupa kemudahan dalam menilai pemahaman siswa secara langsung. Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti zep quiz dapat menjadi alternatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4.	Husen & Wulandari (2025) Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. Jurnal Pendidikan MIPA	Penggunaan media game edukasi zep quiz memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar, khususnya pada materi wujud benda. Berdasarkan uji <i>Paired Sample T-Test</i> , diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05) yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah diterapkannya media zep quiz. Hasil ini membuktikan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada pretest, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan zep quiz efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep sains secara lebih mendalam. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan ini, siswa lebih terlihat aktif, termotivasi, serta mampu mengingat dan menerapkan materi dengan lebih baik. Proses belajar yang menyenangkan dan interaktif membuat siswa lebih fokus	Media game edukasi zep quiz memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media digital berbasis permainan juga memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

No	Penulis, Tahun, Judul Artikel, dan Nama Jurnal	Temuan Hasil Penelitian	Temuan Hasil Riview
		dalam mengamati, menganalisis, serta menjelaskan fenomena perubahan wujud benda.	

Selanjutnya, akan dibahas empat artikel yang telah disajikan dengan tabel 1. Pembahasan ini menjelaskan bahwa Zep Quiz dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran digital baik untuk melatih literasi numerasi siswa pada mata pelajaran matematika atau mata pelajaran lainnya. Menurut penelitian Istiqomah et al. (2025), pendampingan penggunaan media interaktif Zep Quiz di SDN Palrejo terbukti dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan gamifikasi sebagai media pembelajaran. Guru mampu menyusun soal berbasis taksonomi Bloom dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Temuan ini menjelaskan bahwa guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan penggunaan Zep Quiz di kelas. Jika guru mampu mengelola media dengan baik, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan dan berpartisipasi aktif. Tingginya antusiasme siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa Zep Quiz dapat menciptakan kondisi belajar interaktif yang berdampak positif terhadap pemahaman dan motivasi.

Pada Penelitian yang dilakukan Adinda et al. (2025) menegaskan lebih jauh bahwa penggunaan Zep Quiz dalam model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan motivasi dari 72% pada prasiklus menjadi 87% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran berlangsung kompetitif, menyenangkan, dan memberi penghargaan pada siswa. Penelitian ini memperlihatkan bahwa Zep Quiz dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif melalui elemen permainan seperti skor, peringkat, dan dinamika kelompok. Dengan demikian, Zep Quiz tidak hanya meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga mengembangkan daya juang (competitive spirit) dan kerja sama dalam menyelesaikan soal.

Penelitian Rahmayanti et al. (2025) menunjukkan bahwa Zep Quiz membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan efisien. Fitur umpan balik otomatis memungkinkan guru untuk mengidentifikasi pemahaman siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Walaupun terdapat kendala koneksi internet dan keterbatasan perangkat, Zep Quiz tetap mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran biologi. Penelitian ini memperkuat bahwa Zep Quiz sangat relevan untuk diterapkan karena mampu memadukan penyampaian materi sekaligus evaluasi dalam format digital yang tidak membosankan bagi siswa.

Sementara itu, penelitian Husen & Wulandari (2025) menegaskan efektivitas Zep Quiz terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA siswa SD. Hasil uji Paired Sample T-Test

menunjukkan peningkatan signifikan antara pra-test dan post-test setelah penggunaan Zep Quiz. Melalui gamifikasi, siswa lebih fokus, aktif, dan mampu mengingat materi perubahan wujud benda dengan lebih mendalam. Hal ini membuktikan bahwa Zep Quiz mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) karena siswa belajar sambil berkompetisi dan menyelesaikan masalah secara langsung.

Tabel 2. Hasil Analisis Artikel Penelitian Game atau Media Ajar untuk melatih Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar

No	Penulis, Tahun, Judul Artikel, dan Nama Jurnal	Temuan Hasil Penelitian	Temuan Hasil Riview
1.	Firdaus, A. M., & Sape, H. (2024) Pengaruh Platform Digital Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika,	Hasil Penelitian ini mengungkapkan bahwa Penggunaan platform digital dalam pembelajaran literasi numerasi terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional, berdasarkan uji-t post-test ($p < 0,05$). Perbedaan peningkatan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi lebih efektif dalam mendukung penguasaan materi dan meningkatkan kemampuan numerasi siswa.	Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan platform digital dalam pembelajaran numerasi secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor post-test yang lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, persepsi siswa terhadap platform digital juga menunjukkan hasil positif, terutama terkait kemudahan penggunaan, peningkatan motivasi belajar, dan efektivitas dalam mendukung pembelajaran kolaboratif. Namun, tantangan seperti kendala teknis dan aksesibilitas memerlukan perhatian lebih agar implementasi dapat berjalan secara optimal.
2.	Muspita, Z., & Ningsih, L. P. (2024) Peningkatan kemampuan numerasi siswa melalui pendekatan kontekstual berbasis permainan edukatif Alpatih: Jurnal Inovasi	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa Pelaksanaan pre-test AKM berjalan dengan baik. Hasil skor yang diperoleh untuk Numerasi hanya berada pada rentang angka 10-40, sedangkan Literasi memperoleh rentang nilai berada di angka 10-85. Dari	Penelitian ini mengungkapkan bahwa Pembelajaran literasi dan numerasi pada siswa SD menggunakan Game interaktif sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan akademik dalam kehidupan sehari-hari. Literasi, yang mencakup kemampuan membaca,

No	Penulis, Tahun, Judul Artikel, dan Nama Jurnal	Temuan Hasil Penelitian	Temuan Hasil Riview
	Pengabdian Masyarakat	Hasil pre-test menunjukan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa secara keseluruhan masih perlu ditingkatkan. Hasil skor yang relative rendah pada numerasi menunjukan adanya indikasi bahwa siswa-siswi secara keseluruhan masih belum paham mengenai konsep-konsep dasar matematika, maka dari itu diperlukan Game atau Media ajar Interaktif.	menulis, dan memahami informasi, memungkinkan siswa untuk harus berpikir kritis dan berkomunikasi dengan baik. Sementara itu, numerasi yang melibatkan pemahaman dan mengaplikasian konsep dasar matematika, membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar melalui pemahamannya terhadap konsep dasar pada matematika.
3.	Mulyani, S. (2023) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada siswa Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran	Hasil Penelitian ini mengungkapkan bahwa pengembangan media ajar dinyatakan efektif apabila diketahui peningkatan dan ketuntasan siswa dalam menjawab soalliterasi dan numerasi. Dari soal literasi dan numerasi yang telah dijawab oleh siswa, maka yang diperoleh rata-rata skor 80%.	Penelitian ini mengungkapkan bahwa Penggunaan Game Edukatif dan Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dinyatakan praktis karena melihat peningkatan dan antusias serta respon positif siswa dalam pembelajaran menggunakan media ajar yang dikembangkan. Hasil yang didapat dari pengisian angket oleh siswa, yakni memperoleh rata-rata skor 80% dengan kategori valid.

Sebagai upaya untuk mengoptimalkan hasil tersebut, dapat diterapkan Game Interaktif dan Media ajar Digital untuk melatih pengetahuan terhadap Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. Menurut Penelitian Firdaus & Sape (2024) memperlihatkan bahwa platform digital memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar numerasi. Data uji-t menunjukkan perbedaan skor post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol, mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi lebih efektif daripada metode konvensional. Selain itu, persepsi siswa terhadap penggunaan platform digital juga cenderung positif, karena teknologi membantu meningkatkan motivasi, memudahkan kolaborasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, Muspita & Ningsih (2024) berangkat dari temuan bahwa kemampuan numerasi siswa masih rendah, terutama pada aspek pemahaman

kONSEP matematika dasar. Hal tersebut terlihat dari rentang skor numerasi pre-test yang hanya berkisar 10–40, jauh di bawah kategori memadai. Untuk mengatasi kondisi tersebut, penelitian ini menerapkan pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan sehari-hari. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran numerasi menggunakan game interaktif tidak sekadar meningkatkan skor evaluasi, tetapi juga membangun kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan komunikasi matematis siswa.

Sementara itu, Menurut penelitian Mulyani (2023) berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan ketuntasan siswa dalam menyelesaikan soal literasi-numerasi, dengan rata-rata skor mencapai 80%. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mendorong keaktifan belajar siswa melalui simulasi permainan, tantangan, dan visualisasi. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini dinilai praktis, menarik, dan valid berdasarkan respons siswa dalam pengisian angket. Dengan demikian, keunggulan game edukasi tidak hanya terletak pada instrumen penilaian kompetensi, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Game Zep Quiz dapat meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar karena cara kerja platform ini membuat latihan matematika menjadi lebih sering, menyenangkan, dan bermakna. Soal-soal numerasi disajikan dalam bentuk permainan, sehingga siswa tidak merasa tertekan seperti saat mengerjakan latihan konvensional. Mereka cenderung berulang kali mengikuti kuis agar memperoleh skor yang lebih tinggi, dan proses pengulangan inilah yang memperkuat pemahaman konsep numerik seperti operasi hitung, pola bilangan, dan pemecahan masalah. Selain itu, umpan balik langsung setiap kali siswa menjawab soal membantu memperbaiki kesalahan secara cepat. Siswa mengetahui bagian mana yang salah dan segera memperbaikinya, sehingga miskonsepsi tidak bertahan lama. Guru juga dapat memantau hasil secara real time untuk memberikan tindak lanjut berupa remedi atau pengayaan.

Elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan peringkat membuat siswa lebih termotivasi, aktif, dan fokus saat belajar. Kekhawatiran terhadap matematika berkurang karena suasana belajar berubah menjadi kompetitif namun menyenangkan. Keterlibatan emosional ini berdampak langsung pada peningkatan kemampuan numerasi. Zep Quiz juga mendukung soal numerasi berbasis konteks kehidupan sehari-hari dan visual, sehingga siswa belajar tidak hanya menghitung, tetapi juga menafsirkan, memahami, dan mengaplikasikan informasi numerik dalam situasi nyata, yang merupakan inti dari literasi numerasi.

KESIMPULAN

Kajian terhadap sejumlah penelitian terkini menunjukkan bahwa Zep Quiz merupakan media digital berbasis gamifikasi yang efektif untuk meningkatkan literasi numerasi serta keterlibatan siswa sekolah dasar. Fitur permainan, batas waktu, visual menarik, dan umpan balik otomatis membuat aktivitas belajar menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Dampaknya terlihat pada meningkatnya motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa.

Penelitian Istiqomah et al. (2025) menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan media gamifikasi meningkat secara signifikan setelah pendampingan, yang berdampak pada suasana belajar yang lebih aktif. Adinda et al. (2025) menemukan bahwa Zep Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap melalui unsur kompetisi dan penghargaan. Temuan Rahmayanti et al. (2025) menguatkan bahwa media ini mempermudah guru dalam melakukan evaluasi karena tersedia umpan balik instan. Selain itu, Husen & Wulandari (2025) menegaskan bahwa penggunaan Zep Quiz memberikan peningkatan hasil belajar sains secara signifikan berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test.

Pada konteks literasi numerasi, penelitian Firdaus & Sape (2024) menegaskan bahwa platform digital lebih unggul daripada metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar numerasi. Muspita & Ningsih (2024) juga menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa SD masih memerlukan dukungan media permainan edukatif agar konsep dasar matematika dapat lebih dikuasai. Secara keseluruhan, bukti empiris lima tahun terakhir memperlihatkan bahwa Zep Quiz bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat literasi digital guru dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih relevan bagi siswa abad ke-21.

IMPLIKASI

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah implikasi penting bagi pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya melalui penggunaan Zep Quiz pada penguatan literasi numerasi. Bagi guru, temuan ini menegaskan pentingnya pemanfaatan Zep Quiz sebagai media latihan yang dilakukan secara konsisten untuk meningkatkan fokus, motivasi, serta keterlibatan siswa. Selain itu, literasi digital guru juga perlu ditingkatkan agar pemanfaatan fitur-fitur Zep Quiz, termasuk penyusunan soal berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi dan analisis hasil dapat berjalan optimal. Data hasil kuis yang tersimpan secara otomatis memberikan peluang bagi guru untuk mengambil keputusan pembelajaran secara lebih tepat melalui pendekatan pembelajaran berbasis data (*data-driven learning*).

Bagi siswa, penggunaan Zep Quiz terbukti dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong mereka untuk melakukan latihan numerasi secara mandiri. Umpan balik instan yang tersedia membantu siswa mengidentifikasi serta memperbaiki kesalahan secara cepat sehingga risiko terjadinya miskonsepsi dapat dikurangi. Adanya unsur kompetitif dalam permainan juga berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan pemecahan masalah.

Pada tingkat sekolah, hasil penelitian ini menegaskan perlunya dukungan infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang memadai, agar pembelajaran berbasis gamifikasi dapat berjalan lancar. Sekolah juga perlu menyediakan program pelatihan berkala bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan media digital secara efektif. Selain itu, Zep Quiz berpotensi dimanfaatkan sebagai bagian dari evaluasi formatif sekolah untuk memonitor perkembangan numerasi siswa secara lebih sistematis.

Bagi penelitian selanjutnya, hasil studi ini membuka peluang untuk melakukan kajian lanjutan mengenai efektivitas Zep Quiz pada cakupan kompetensi numerasi yang lebih luas, termasuk geometri dan pemecahan masalah tingkat lanjut. Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan gamifikasi terhadap perkembangan literasi numerasi siswa. Selain itu, mengombinasikan Zep Quiz dengan model pembelajaran inovatif seperti Problem-Based Learning, flipped classroom, atau pendekatan kolaboratif lainnya dapat memberikan wawasan baru mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran numerasi

REKOMENDASI

Rekomendasi dari artikel ini menyarankan agar guru secara teratur memanfaatkan Zep Quiz sebagai alat untuk berlatih dan melakukan evaluasi formatif, guna meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan numerasi siswa, dengan tetap menyusun pertanyaan sesuai dengan tingkat pemikiran serta konteks kehidupan sehari-hari. Sekolah juga perlu memberikan dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui penyediaan fasilitas dan akses internet yang cukup, serta program pelatihan literasi digital untuk para guru. Siswa disarankan untuk menggunakan Zep Quiz tidak hanya dalam pembelajaran tatap muka tetapi juga sebagai media untuk berlatih secara mandiri demi memperbaiki pemahaman melalui umpan balik yang segera. Pengembang media digital disarankan untuk menambahkan fitur analisis hasil belajar serta opsi penggunaan secara offline untuk mengatasi masalah teknis yang mungkin terjadi di beberapa sekolah. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggali penggunaan Zep Quiz untuk materi numerasi yang lebih luas dan dalam periode waktu yang lebih panjang, guna menilai dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis gamifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, C., & El Faisal, E. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX. 7 Melalui Model Pembelajaran Tgt Melalui Aplikasi Zep Quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 268-276. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27372>
- Firdaus, A. M., & Sape, H. (2024). Pengaruh Platform Digital Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 3(2), 73-80. <https://doi.org/10.62388/prisma.v3i2.490>
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 940-947. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo.

Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial, 2(3), 01-10.
<https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2074>

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.

Mulyani, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(3), 5-10. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29>

Muspita, Z., & Ningsih, L. P. (2024). Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Permainan Edukatif. *ALPATIH: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 66-78. <https://doi.org/10.70115/alpatih.v2i2.201>

Rahmayanti, F., Annisa, N., Amir, N. W. P. D., Novianti, S., Hasanah, U., & Rivai, A. T. O. (2025). Inovasi Pembelajaran Biologi dengan Media Wordwall dan Zep Quiz di Kelas X SMAN 8 Gowa. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 170-176.

Ramadhani, A. D., & Sya, M. F. (2025). Analisis Isi Modul Ajar Berbasis Game-Based Learning: Pemanfaatan Media AI Zep Quiz untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6980-6991. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20932>