

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ZEP QUIZ UNTUK SISWA SD

Fazi Safitri^{1*}, Desty Ayu Anastasha², Syaiyidati Nur Fatimah³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia.

Received: 11 Januari 2026

Revised: 13 Juni 2026

Accepted: 14 Juni 2026

Published: 17 Juni 2026

Corresponding Author:

Author Name*: Fazi Safitri, Desty Ayu Anastasha, Syaiyidati Nur Fatimah

Email*: fazisafitri03@gmail.com,
destiayuanastasha@uinmybatuankar.ac.id,
syayidatinurfatimah@uinmybatuankar.ac.id

DOI: 10.58176/edu.v7i1.3446

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)



Phone*: 083845534061

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz untuk siswa SD, serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi serta angket respons guru dan siswa. Produk media divalidasi oleh tiga orang validator, sedangkan uji praktikalitas dilakukan pada 16 siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz memperoleh nilai validasi rata-rata 91,7% dengan kategori sangat valid pada aspek tampilan dan desain. Praktikalitas media mencapai 87,5% berdasarkan respons siswa dan 91,7% berdasarkan respons guru, sehingga berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi pada materi operasi hitung pecahan di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Evaluasi, *Zep Quiz*, Pembelajaran Matematika.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh guru secara sadar untuk memfasilitasi siswa dalam belajar. Dalam proses ini, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengatur strategi belajar serta menciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan optimal dan memperoleh hasil yang maksimal. Sejalan dengan Pendapat Nasution yang menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai upaya mengatur lingkungan belajar secara tepat dan menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan lancar (Festiawan, 2020).

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Bagi siswa, matematika menjadi landasan untuk menguasai keterampilan berhitung, mendukung pemahaman terhadap mata pelajaran lain, serta berguna dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dilaksanakan secara maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Siswondo & Agustina, 2021) Selain itu, matematika merupakan alat berpikir bahkan cara berpikir logis yang sistematis dan konsisten untuk pengambilan keputusan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih siswa agar mampu berpikir logis dan bernalar secara tepat, menumbuhkan kreativitas dalam berbagai aktivitas, mengasah keterampilan dalam memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi dan mengomunikasikan ide atau gagasan (Anastasha, D. A., Adynamovitaria, M., 2021). Sejalan dengan hal tersebut, Kemendikbud menyatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar siswa mampu: (a) memahami konsep-konsep dasar matematika, (b) Menyelesaikan berbagai masalah, (c) menggunakan penalaran secara logis dan sistematis, (d) menyampaikan ide atau atau solusi secara runtut, serta (e) mengembangkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai matematik (Maesari, Marta, & Yusnira, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu mendorong siswa untuk aktif bertanya, berfikir kritis dan berani mengemukakan gagasan dalam menghadapi berbagai persoalan. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu aspek yang perlu ditekankan adalah evaluasi pembelajaran, karena melalui evaluasi guru dapat mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi pada dasarnya merupakan proses pengumpulan informasi secara sistematis mengenai jalannya pembelajaran, sehingga dapat ditentukan apakah terjadi perubahan pada siswa dan sejauh mana perubahan tersebut memengaruhi kehidupannya (Kaniawati, Mardani, Lestari, Nurmilah, & Setiawan, 2023).

Selain itu, evaluasi juga dapat dipahami sebagai kegiatan yang dirancang secara terencana untuk mengetahui kondisi suatu objek dengan menggunakan instrumen tertentu. Hasil evaluasi kemudian dibandingkan dengan standar atau kriteria yang telah ditetapkan, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan yang objektif. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, evaluasi tidak dapat dipisahkan dari penilaian maupun pembelajaran. Keterkaitan ini menunjukkan bahwa penilaian merupakan bagian penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, sebab kualitas pembelajaran dapat dilihat dari kualitas penilaiannya. Sebaliknya, kualitas penilaian juga dapat menggambarkan mutu pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian, guru dituntut untuk merancang sistem evaluasi yang berkesinambungan dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Devi, 2022). Jadi, evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat menentukan apakah suatu tujuan pembelajaran tercapai atau tidak.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas evaluasi. Kehadiran teknologi tidak hanya mempermudah guru dalam melakukan penilaian, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi digital dalam evaluasi menjadi salah satu inovasi yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Dengan kata lain, evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar siswa, tetapi juga menjadi cara untuk meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri. Jika evaluasi dilakukan secara berkesinambungan dan dipadukan dengan pemanfaatan teknologi digital, maka pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, lebih menarik, dan lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman.

Pentingnya pemanfaatan media evaluasi pembelajaran semakin terasa terutama pada materi yang bersifat abstrak, seperti pecahan di kelas V. Pecahan merupakan bilangan yang nilainya bisa berkurang atau lebih dari satu utuh, terdiri atas dua bagian, yaitu pembilang dan penyebut. Pembilang menunjukkan jumlah bagian yang diambil, sedangkan penyebut menunjukkan jumlah bagian secara keseluruhan (Septian, Monariska, & Yunita, 2022). Dari segi materi, pecahan termasuk topik yang cukup kompleks. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi ini seringkali disebabkan oleh kurangnya penggunaan media evaluasi pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar (Lahacila Nurfania, Harson Anwar, 2024)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 28 April 2025 di UPT SDN 08 Sungai Tarab, pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan di kelas V, masih didominasi oleh metode yang berpusat pada guru. Selain itu, media evaluasi yang digunakan guru masih terbatas pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penggunaan LKPD sebagai alat evaluasi belum mampu menilai kemampuan siswa secara menyeluruh, karena hanya menekankan pada latihan soal tanpa memberi ruang bagi siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu, keterbatasan LKPD dalam menyesuaikan perbedaan gaya belajar siswa menjadi salah satu alasan penting perlunya integrasi teknologi digital dalam proses evaluasi pembelajaran. LKPD cenderung statis karena lebih banyak menekankan teks dan soal tertulis, sehingga kurang sesuai bagi siswa yang lebih mudah belajar

melalui tampilan visual, praktik langsung, maupun kegiatan kolaboratif. Sementara itu, platform digital mampu menghadirkan variasi konten seperti teks, gambar, animasi, video, hingga simulasi interaktif yang dapat menjawab kebutuhan belajar yang beragam. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya berhenti pada pengukuran aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam.

Selain itu, daya tarik evaluasi digital terletak pada unsur gamifikasi yang diterapkan, seperti sistem poin, batas waktu pengerjaan, hingga papan peringkat yang menciptakan nuansa kompetitif namun menyenangkan. Siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar, sehingga evaluasi tidak lagi dianggap membosankan atau menegangkan. Proses ini terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta konsentrasi siswa, sekaligus membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Oleh karena itu, media evaluasi berbasis digital menjadi jawaban atas keterbatasan LKPD konvensional, sekaligus mampu menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik generasi siswa di era teknologi saat ini.

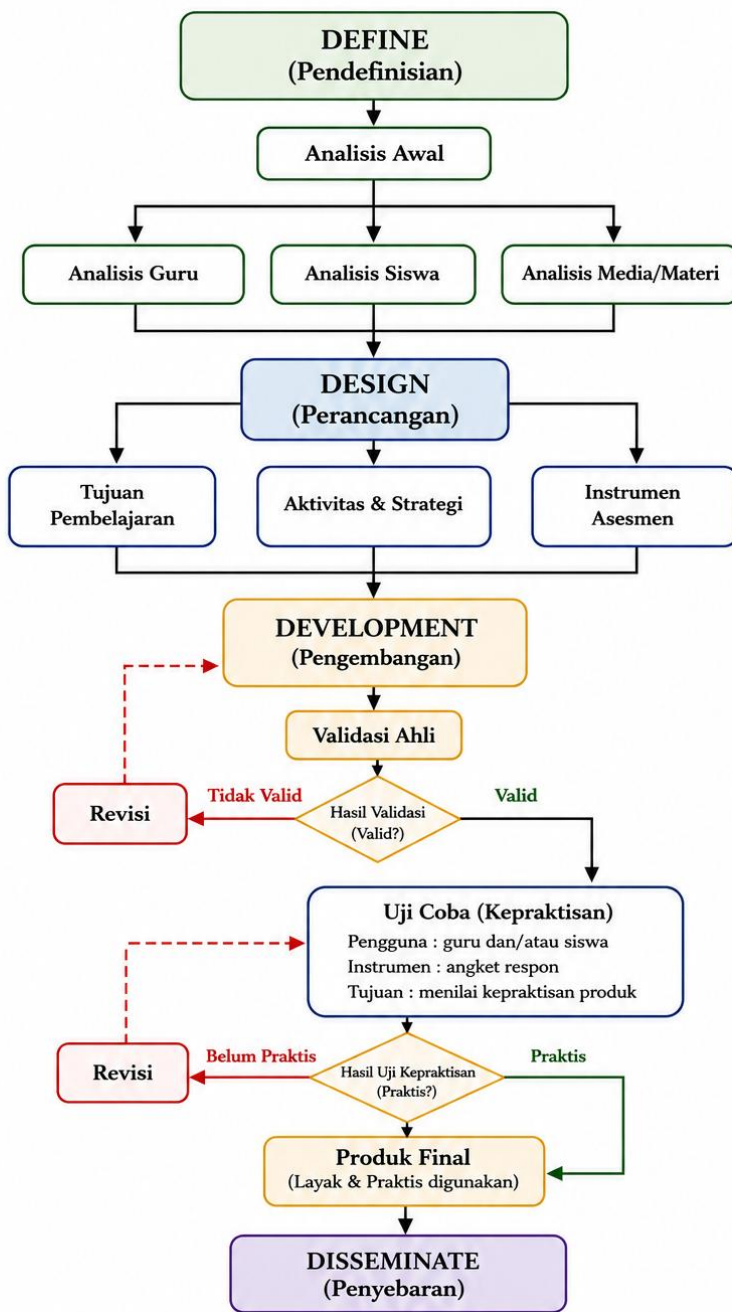
Memanfaatkan teknologi bisa mengatasi hambatan yang dapat menurunkan kualitas pada media evaluasi pembelajaran yang sedang digunakan guru yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan dapat juga memenuhi kebutuhan guru dan memanfaatkan teknologi *Zep Quiz*. *Zep Quiz* ini dipilih karena sangat sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang sudah akrab dengan teknologi modern, seperti komputer, tablet maupun ponsel pintar. Dengan tampilan kuis interaktif, berbasis permainan, *Zep Quiz* mampu meningkatkan semangat belajar, rasa ingin tahu siswa, dan pemahaman siswa terhadap materi (Rahmah, 2025).

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah *Zep Quiz*, yaitu aplikasi kuis interaktif berbasis digital yang memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk permainan yang menyenangkan sekaligus menantang. Pemilihan *Zep Quiz* sebagai media evaluasi didasari pada keunggulannya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, isian, atau benar-salah, dan hasilnya bisa langsung terlihat oleh siswa. Suasana evaluasi juga jadi lebih hidup karena *Zep Quiz* menyediakan fitur permainan dan mode turnamen yang mendorong siswa untuk ikut aktif, baik secara individu maupun berkelompok. Dengan tampilan yang menarik dan cara penggunaan yang interaktif, evaluasi tidak lagi terasa membosankan. Inilah yang membuat *Zep Quiz* dianggap cocok digunakan sebagai media evaluasi yang relevan, menarik, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran masa kini (Citra Adinda, Emil El Faisal, 2025).

Penelitian pengembangan media oleh beberapa penelitian terdahulu seperti Feriansyah (2025), Ningsih (2025), Fitriah, Norlailawati, Siti Kholillah (2025), dan Zidny (2025) menunjukkan bahwa media berbasis *Zep Quiz* telah dikembangkan dalam konteks pembelajaran. Pada penelitian Ningsih (2025), *Zep Quiz* dikembangkan sebagai media pembelajaran, namun belum secara khusus diarahkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa secara sistematis. Secara umum, penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian ini mengembangkan *Zep Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga disesuaikan dengan materi dan jenjang sekolah yang menjadi objek penelitian. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* untuk siswa SD.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Produk yang dikembangkan yaitu berupa media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz*. Subjek penelitian ini adalah wali kelas V dan siswa kelas V UPT SDN 08 Sungai Tarab. Siswa kelas V yang terdiri dari 16 orang siswa, 6 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D Thiagarajan yang telah di modifikasi. Terdapat empat tahapan dalam pengembangan ini yaitu *define* (pendefinisian), *design*(perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Johan, Iriani, Maulana, & Negeri, 2023). Penggunaan model 4D dapat dilihat pada bagian berikut ini:



Gambar 1. Alur Model Pengembangan 4D

Pada tahap pendefinisian berguna untuk memperoleh informasi yang berguna untuk pengembangan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz pembelajaran matematika materi operasi pecahan. Pada tahap pendefinisian ini ada beberapa yang perlu dianalisis, yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kebutuhan media. Hasil dari analisis tersebut dijadikan pedoman untuk melakukan tahap desain. Hasil tahap desain dilakukan

pengujian untuk mengetahui kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna yaitu guru dan siswa. Dan dilakukan penyebaran secara terbatas untuk mengetahui bagaimana media digunakan di kelas serta menilai kesesuaian dan kemudahan penggunaannya.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi: 1) observasi, digunakan ketika tahap pengamatan untuk memperoleh gambaran awal dari permasalahan. 2) wawancara, digunakan untuk menggali lebih dalam tentang apa yang menjadi permasalahan pada pembelajaran matematika materi operasi pecahan. 3) Angket disusun dengan meminta tanggapan pendidik atau guru tentang media evaluasi pembelajaran *Zep Quiz* pengisian angket menggunakan range 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban SP berada pada kriteria Sangat Praktis maka nilainya 4, P berada pada kriteria Praktis nilainya 3, KP berada pada kriteria Kurang Praktis nilainya 2 dan TP berada pada kriteria Tidak Praktis nilainya 1. Indikator dalam angket respon guru terdiri atas aspek tujuan, aspek materi, aspek ketepatan, aspek perkembangan dan aspek aspek prinsip media. Adapun indikator dalam angket respon siswa yaitu kemudahan dalam penggunaan, daya tarik media dan manfaat (Yanti., 2024).

Teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validasi media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz*

Analisis validitas digunakan untuk menganalisis penilaian dari setiap media evaluasi pembelajaran *Zep Quiz* yang dikembangkan dan instrumen yang digunakan untuk mengetahui kevalidannya (Anastasha, D. A., Hesti, 2024).

Rumus yang digunakan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Skor per item

N = Skor Maksimal

Hasil yang didapat, menggunakan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1: Kategori Validitas Media Evaluasi Pembelajaran *Zep Quiz*

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
1.	81- 100%	Sangat Valid
2.	61-80%	Valid
3.	41-60%	Kurang Valid
4.	21-40%	Tidak Valid
5.	<20%	Sangat Tidak Valid

Penjelasan dari Tabel 1, media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* dikatakan valid jika sudah terpenuhi ketentuannya yaitu mencapai skor di 61%-100% dari semua unsur yang ada dalam angket penilaian media tersebut. Penilaian harus valid, jika tidak memenuhi kategori valid atau hampir valid, maka akan dilakukan peninjauan ulang terhadap media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* hingga produk dianggap valid.

2. Kepraktisan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz*

Analisis praktikalitas digunakan untuk melihat kepraktisan media evaluasi pembelajaran *Zep Quiz* yang dikembangkan. Analisis praktikalitas dilakukan berdasarkan data hasil tanggapan dari angket respon yang diperoleh dan ditabulasi. Hasil tabulasi ditentukan persentasenya, dengan menggunakan rumus (Anastasha, D. A., Hesti, 2024):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Skor per item

N = Skor Maksimal

Hasil yang didapatkan menggunakan rumus tersebut kemudian diinterpretasikan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2: Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran *Zep Quiz*

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	81- 100%	Sangat Praktis
2.	61-80%	Praktis
3.	41-60%	Kurang Praktis
4.	21-40%	Tidak Praktis
5.	<20%	Sangat Tidak Praktis

Penilaian kepraktisan untuk media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* jika memperoleh presentase 61%-100% dari keseluruhan unsur yang terdapat pada angket maka media dapat dikatakan praktis. Jika nilai presentase yang didapatkan dibawah 60% maka media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* dapat dikatakan belum praktis.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) diperoleh beberapa temuan di dalamnya. Berikut uraian hasil penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran matematika di kelas V SDN 08 Sungai Tarab. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa proses evaluasi pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa LKPD dan latihan tertulis. Penggunaan media yang monoton menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, serta kurang termotivasi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi hitung pecahan, terutama dalam menentukan KPK, menyederhanakan pecahan, dan memahami langkah-langkah penyelesaian soal. Kesulitan tersebut terjadi karena siswa hanya menerima latihan dalam bentuk tulisan tanpa adanya visualisasi maupun aktivitas interaktif yang dapat membantu pemahaman konsep. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan cenderung menjawab soal secara asal. Temuan ini menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara penggunaan media evaluasi yang konvensional dengan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran. Semakin monoton media yang digunakan, maka semakin rendah perhatian siswa selama proses evaluasi berlangsung. Selain itu, karakteristik siswa kelas V yang termasuk generasi Alpha juga menjadi faktor yang memengaruhi hasil penelitian. Generasi Alpha sangat dekat dengan teknologi digital dan lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbentuk permainan. Oleh karena itu, media evaluasi berbasis game seperti *Zep Quiz* dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Ningrat et al., (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan media konvensional. Kekuatan pada tahap *define* dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan analisis kebutuhan secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, sehingga media yang dikembangkan benar-benar disesuaikan dengan kondisi lapangan. Namun, keterbatasan penelitian pada tahap ini adalah analisis kebutuhan hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah responden yang terbatas. Implikasi dari tahap *define* ini adalah guru perlu mempertimbangkan karakteristik generasi siswa saat memilih media

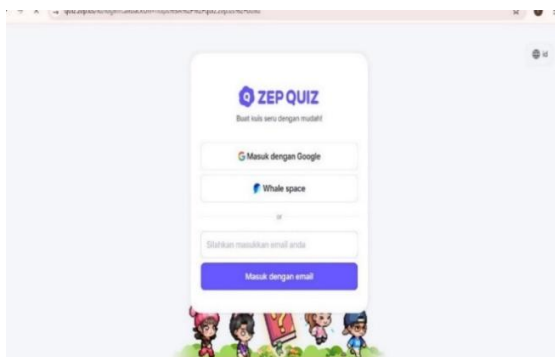
evaluasi pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menyusun konsep media dan soal yang akan diintegrasikan ke dalam platform Zep Quiz yang bisa diakses melalui web <https://quiz.zep.us/id/play/gG3Ng3>. Materi yang digunakan adalah pecahan pada pembelajaran matematika kelas V karena materi ini masih dianggap sulit dan banyak siswa yang belum memahami operasi pecahan. Evaluasi disusun dalam bentuk soal pilihan ganda dengan tingkat kesulitan bertahap serta dikembangkan berdasarkan indikator kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran matematika.

Rancangan media dibuat dengan tampilan antarmuka yang sederhana namun menarik menggunakan warna-warna cerah, avatar, ikon edukatif, dan fitur permainan untuk menarik perhatian siswa. Pemilihan tampilan visual tersebut bertujuan agar siswa lebih mudah memahami penggunaan media dan tidak mengalami kesulitan saat mengerjakan evaluasi. Selain itu, penggunaan fitur permainan dirancang untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama proses evaluasi berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa desain media yang menarik dapat membantu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan dibandingkan evaluasi konvensional.

Berikut tahapan perancangan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz



Gambar 2. Tampilan Login ke Platform Zep Quiz

Gambar 2 menunjukkan tampilan login pada platform Zep Quiz. Pada tahap ini pengguna harus masuk menggunakan akun Google atau email agar dapat mengakses fitur pembuatan kuis. Tahap login penting dilakukan karena seluruh data kuis dan hasil evaluasi akan tersimpan pada akun pengguna.



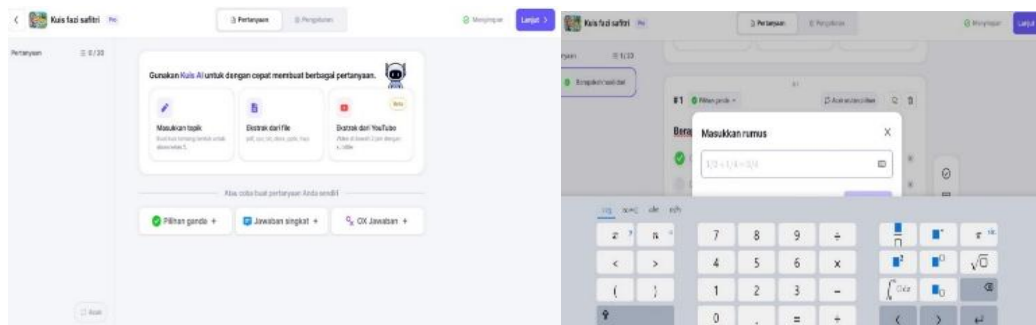
Gambar 3. Tampilan Pemilihan Akun

Terdapat beberapa pilihan akun seperti siswa, guru, umum, dan bisnis. Pada penelitian ini peneliti memilih akun guru karena fitur yang tersedia lebih sesuai untuk membuat dan mengelola media evaluasi pembelajaran.



Gambar 4. Tampilan beranda Zep Quiz

Pada halaman ini tersedia menu untuk membuat kuis, mengatur tampilan permainan, dan melihat hasil evaluasi siswa. Halaman beranda menjadi pusat navigasi utama dalam proses pengembangan media evaluasi pembelajaran



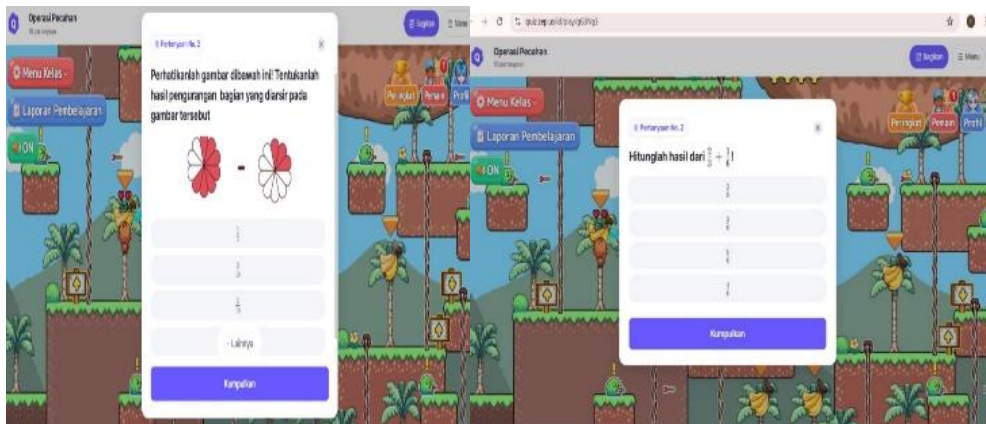
Gambar 5. Tampilan Pembuatan Soal pada Zep Quiz

Peneliti menyusun soal pilihan ganda materi operasi pecahan sesuai dengan indikator pembelajaran matematika kelas V. Soal dirancang dengan tingkat kesulitan bertahap agar siswa dapat memahami materi secara lebih sistematis.



Gambar 6. Tampilan Antarmuka Permainan Zep Quiz

Pada tampilan ini siswa dapat menggerakkan avatar untuk menuju titik soal yang tersedia. Adanya unsur permainan membuat proses evaluasi terasa lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.



Gambar 7. Tampilan Soal dalam Permainan Zep Quiz

Soal ditampilkan secara jelas dengan desain yang sederhana agar siswa lebih mudah membaca dan memahami pertanyaan yang diberikan.



Gambar 8. Tampilan Papan Peringkat Zep Quiz

Fitur leaderboard digunakan untuk menampilkan perolehan skor siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.



Gambar 9. Tampilan Akhir Permainan Zep Quiz

Pada bagian ini siswa dapat melihat skor akhir dan hasil pengerjaan secara langsung. Umpan balik yang diberikan secara cepat membantu siswa mengetahui hasil belajarnya dengan lebih mudah.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Validitas

Pada tahap ini dilakukan pengujian produk media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* untuk siswa SD yang sudah dibuat. Uji yang dilakukan ialah uji validitas dan uji praktikalitas produk. Media evaluasi pembelajaran yang telah di kembangkan akan di validasi terlebih dahulu oleh 3 orang validator yang terdiri atas 2 orang dosen dan 1 orang guru. Selanjutnya, media evaluasi pembelajaran ini akan di pergunakan dalam pembelajaran untuk dilihat dan dinilai kepraktisannya oleh guru dan siswa.

Berikut ini hasil validitas dan praktikalitas terhadap media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* pada pembelajaran matematika materi operasi pecahan kelas V UPT SDN 08 Sungai Tarab

Tabel 3: Hasil Validasi media evaluasi pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz*

Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kategori
	1	2	3				
Aspek Tampilan	7	7	8	22	24	91,7	Sangat Valid
Aspek Desain	11	10	12	33	36	91,7	Sangat Valid
Jumlah	18	17	20	55	60	91,7	Sangat Valid

Hasil validasi pada Tabel 3 menunjukkan bahwa evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis *Zep Quiz* memperoleh persentase sebesar 91,7% dengan kategori sangat valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan dan desain sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Tingginya hasil validitas dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu tampilan media yang menarik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, navigasi yang sederhana, serta kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, adanya revisi berdasarkan saran validator juga membantu menyempurnakan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi, validator memberikan saran untuk menambahkan soal berbentuk gambar guna meningkatkan daya tarik serta mempermudah peserta didik dalam memahami soal yang diberikan

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yanti., (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan melalui validasi ahli dapat dinyatakan layak apabila memenuhi aspek tampilan, desain, dan kesesuaian materi. Kekuatan penelitian pada tahap validasi adalah melibatkan tiga validator yang terdiri dari dua dosen dan satu guru, sehingga media penilaian lebih objektif. Namun batasannya adalah validasi hanya dilakukan pada aspek validitas dan belum membuktikan efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara eksperimen. Implikasi hasil validasi ini menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *Zep Quiz* dapat digunakan sebagai alternatif media evaluasi matematika di sekolah dasar.

b. Hasil Praktikalitas Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz*

1) Hasil Respon Siswa

Praktikalitas angket siswa di isi oleh 16 orang siswa kelas V. Praktikalitas ini dilakukan sebanyak 2 kali, dalam 2 pertemuan yang disesuaikan dengan modul yang telah wali kelas rancang dan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Secara garis besar, hasil kepraktisan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz terhadap angket respon siswa dapat dilihat pada tabel angket praktikalitas siswa berikut

Tabel 4: Hasil Analisis Angket Praktikalitas Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	332	384	86.4	Sangat Praktis
2	Daya Tarik media	168	192	87.5	Sangat Praktis
3	Manfaat yang diperoleh	228	256	89	Sangat Praktis
	Jumlah	728	832	87.5	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket praktikalitas siswa terhadap penggunaan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz pada pembelajaran matematika SDN 08 Sungai Tarab diperoleh presentase kepraktisan produk sebesar 87.5% yang berada pada kategori sangat praktis. Kategori ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Sugiyono bahwa interval kepraktisan suatu produk jika berada antara 81%-100% berada pada kategori sangat praktis. Tingginya tingkat kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa media mudah digunakan dan mampu meningkatkan minat mereka dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh tampilan media yang interaktif, adanya fitur permainan, serta sistem skor dan papan peringkat yang membuat siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan soal.

2) Hasil Respon Guru

Praktikalitas angket respon guru di isi oleh guru V. Praktikalitas ini dilakukan sebanyak 1 kali, dalam 2 pertemuan yang di berikan setelah guru menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Secara garis besar, hasil kepraktisan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz terhadap angket respon guru dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5: Hasil Analisis Angket Praktikalitas Guru

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Maks	%	Kategori
1	Aspek Tujuan	12	12	100	Sangat Praktis
2	Aspek Materi	11	12	91.7	Sangat Praktis
3	Aspek Ketepatan	6	8	75	Praktis
4	Aspek Perkembangan	11	12	91.7	Sangat Praktis
5	Aspek Prinsip	12	12	100	Sangat Praktis
	Jumlah	52	56	91.7	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket praktikalitas guru terhadap penggunaan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz pada pembelajaran matematika SDN 08 Sungai Tarab diperoleh presentase kepraktisan produk sebesar 91.7% yang berada pada kategori sangat praktis. Kategori ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Sugiyono bahwa interval kepraktisan suatu produk jika berada antara 81%-100% berada pada kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas guru menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis Zep Quiz tidak hanya mudah digunakan oleh siswa, tetapi juga membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan efisien. Guru dapat melihat hasil evaluasi siswa secara langsung sehingga proses penilaian menjadi lebih praktis dibandingkan penggunaan evaluasi konvensional berbasis kertas.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap disseminate dilakukan dengan membagikan tautan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz kepada guru dan siswa kelas V SDN 08 Sungai Tarab melalui aplikasi WhatsApp. Hasil penyebaran menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik oleh guru maupun siswa selama kegiatan evaluasi berlangsung. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dibandingkan ketika menggunakan evaluasi konvensional. Namun, penyebaran media masih dilakukan secara terbatas pada satu sekolah sehingga penggunaan media belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pada jumlah subjek dan sekolah yang lebih banyak. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media evaluasi pembelajaran matematika berbasis teknologi di sekolah dasar. Media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz pada materi pecahan yang dikembangkan telah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi pada aspek tampilan dan desain yang memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan respon siswa kelas V SDN 08 Sungai Tarab yang berjumlah 16 orang memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat praktis, serta respon guru kelas V memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat praktis berdasarkan aspek tujuan, materi, ketepatan penggunaan, perkembangan, dan prinsip media. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran matematika materi pecahan.

Implikasi berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz bisa menjadi salah satu solusi untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang bisa digunakan dalam aktivitas belajar. Guru bisa menerapkan media evaluasi ini dalam aktivitas belajar untuk membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa di dalam kelas serta bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa karena disuguhkan dengan pengerjaan soal latihan dengan koreksi otomatis. Hal ini bisa dijadikan sebagai pembaharuan dalam model pembelajaran untuk melakukan diskusi kelompok kecil dalam aktivitas belajar.

Referensi

- Anastasha, D. A., Adynamovitaria, M., & S. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika menggunakan Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di Madrasah Ibtidaiyah, 5(4), 2626–2634.
- Anastasha, D. A., Hesti, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Assemblr Edu Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SD 5., 5(2), 106–118. Retrieved from <https://doi.org/10.58176/edu.v5i2.2036>
- Citra Adinda, Emil El Faisal, S. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz, *d*, 1–23.

- Devi, K. K. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari.
- Feriansyah, Z. H. (2025). Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA ZEP QUIZ Zidny Hudan Feriansyah Auszug, 14, Nomor.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fitriah, NorLailawati, Siti Kholillah, A. F. A. (2025). Journal of Character and Elementary Education Implementasi media Zep Quiz Berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabibal Muhtadin Media pembelajaran merupakan elemen penting di dalam proses pendidikan karena be, 4(2), 21–36.
- Johan, J. R., Iriani, T., Maulana, A., & Negeri, U. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan, 01(06), 372–378.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Lahacila Nurfania, Harson Anwar, D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Materi Pecahan Campuran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, 4(1), 70–82.
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 92–102.
- Ningrat, M., Mangesa, R. T., & Sa, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game pada Minat Belajar Siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar, 3(2), 71–74.
- Ningsih, N. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI, 9, 33529–33537.
- Rahmah, U. M. (2025). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS), 2(5), 10–16.
- Septian, A., Monariska, E., & Yunita, E. (2022). Penerapan Media YouTube untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(3), 319–330.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40. Retrieved from <http://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3155>
- Yanti., R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SDN 25 Baringin. Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.
- Zidny, R. (2025). Pembelajaran Tutor Sebaya Dengan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi Pendahuluan, 3, 73–87.