

PENGARUH MEDIA ZEP QUIZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV

Ririn Sufirah M¹, Muhammad Awal Nur² Sitti Rahmi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

Email: ririnnm02@gmail.com

Corresponding author:

Ririn Sufirah M

Universitas Negeri Makassar

Email: ririnnm02@gmail.com

Abstrak: Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang berperan penting menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar diartikan sebagai kecenderungan yang menetap pada diri siswa untuk merasa tertarik, senang, dan terdorong dalam mengikuti kegiatan belajar. Melalui Zep Quiz, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat serta hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Zep Quiz terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu Pre- Experimental. Desain penelitian yang di gunakan yaitu one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres 581 Bajoe Kabupaten Bone dengan jumlah sampel sebanyak 16 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar untuk mengukur minat belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Zep Quiz. Teknik analisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (a) tingkat minat belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Zep Quiz berada pada kategori sedang dengan nilai rata- rata pre-test sebesar 51,38 sedangkan setelah penggunaan media Zep Quiz nilai rata- rata post-test sebesar 87,81;(b) terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV dengan adanya perbedaan yang signifikan antar nilai pre- test dan post-test berdasarkan nilai $t_{hitung} 12,790 > t_{tabel} 2,131$, sehingga hipotesis di terima, dapat disimpulkan dari penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Zep Quiz dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif.

Kata kunci: Media Zep Quiz , Minat Belajar, IPAS

Abstract: Interest in learning is one of the internal factors that plays an important role in determining the success of the learning process. Interest in learning is defined as a persistent tendency in students to feel interested, happy, and motivated in participating in learning activities. Through Zep Quiz, students can participate in learning in a fun and competitive way, thereby increasing their motivation, interest, and learning outcomes. This study aims to determine the effect of Zep Quiz media on students' interest in learning science in grade IV of SD Inpres 5/81 Bajoe, Bone Regency. This study uses a quantitative approach with a type of research, namely Pre-Experimental. The research design used is a one group pretest-posttest design. The population in this study were all grade IV students of SD Inpres 581 Bajoe, Bone Regency with a sample of 16 students determined using saturated sampling techniques. The data collection technique was carried out using a questionnaire to measure students' interest in learning science before and after the use of Zep Quiz media. The analysis technique used descriptive statistics and inferential statistics. The results of the study showed that (a) the level of students' interest in learning science before and after using Zep Quiz media was in the moderate category with an average pre-test value of 51.38, while after using Zep Quiz media the average post-test value was 87.81; (b) there was an influence of the use of Zep Quiz media on the interest in learning science of grade IV students with a significant difference between the pre-test and post-test values based on the t count value of $12.790 > t \text{ table } 2.131$, so the hypothesis was accepted, it can be concluded from this study that there was a significant



influence of the use of Zep Quiz learning media on the interest in learning science of grade IV students of SD Inpres 5/81 Bajoe, Bone Regency. Based on the results of the study, Zep Quiz learning media can be used as an alternative to increase students' interest in learning and be a reference for teachers, schools, and further researchers in developing more innovative technology-based learning.

Keywords: *Zep Quiz Media, Learning Interest, Science*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya mulai kelas IV sampai kelas VI. IPAS mengajarkan siswa untuk memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu, bukan terpisah, sehingga lebih kontekstual dengan kehidupan mereka menurut Rahayu (Hasibuan, 2025). Menurut Putri & Syofyan (2019) menyatakan bahwa minat adalah hal yang cenderung muncul untuk mampu mengarahkan perasaan suka siswa terhadap bidang yang ditekuni tanpa adanya suruhan dan rasa terpaksa dari siapapun dan maupun untuk meningkatkan kualitasnya. Minat belajar memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran dan berdampak signifikan terhadap sikap serta perilaku siswa. Ketika siswa memiliki minat dalam belajar, mereka akan belajar dengan sepenuh hati, bersungguh-sungguh, rajin, dan merasa senang mengikuti pembelajaran karena adanya daya tarik yang mereka rasakan. Sebaliknya, jika pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, mereka akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran, yang dapat menghambat kelancaran proses belajar mengajar. Mata pelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif di samping potensi untuk memajukan pengetahuan dan kemampuan. Bahkan, karena kandungan IPAS sejalan dengan pengalaman yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari, ada minat yang. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena materi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan dirasakan manfaatnya. Bahkan, siswa sekolah dasar umumnya memandang IPAS sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan sederhana apabila disajikan melalui pembelajaran yang menarik (Ummah & Mustika, 2024).

Harapan tersebut sejalan dengan pentingnya minat belajar dalam proses pembelajaran. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar diartikan sebagai kecenderungan yang menetap pada diri siswa untuk merasa tertarik, senang, dan terdorong dalam mengikuti kegiatan belajar (Muliani & Arusman, 2022). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, partisipasi aktif, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa, menurunnya motivasi, serta tidak optimalnya pencapaian hasil belajar (Ernawati et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2025 di kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone, ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa tampak kurang fokus ketika guru menjelaskan materi, berbicara dengan teman sebangku, serta menunjukkan ekspresi kurang antusias. Proses



pembelajaran cenderung berpusat pada guru melalui metode ceramah dengan pemanfaatan media yang masih terbatas pada papan tulis dan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang variatif dan kurang mampu menarik perhatian siswa.

Secara teoretis, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang efektif perlu melibatkan aktivitas langsung, penggunaan media konkret, serta pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Wardani, 2022). Apabila pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik perkembangan tersebut, maka siswa cenderung mengalami kejenuhan yang berdampak pada rendahnya minat belajar.

Kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pembelajaran di kelas kurang merangsang siswa, guru masih dominan menggunakan metode pembelajaran tradisional dengan media konvensional seperti papan tulis dan buku teks. Kedua, pemanfaatan teknologi pembelajaran digital masih terbatas, padahal generasi saat ini sangat akrab dengan penggunaan perangkat digital. Ketiga, pengalaman belajar yang dialami siswa kurang melibatkan unsur interaktivitas sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Rusman, 2020).

Era pendidikan yang semakin berkembang saat ini, kreativitas guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran terutama dalam mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar merupakan suatu ketertarikan dalam diri siswa terhadap sesuatu hal dengan adanya rasa senang yang akan membuat siswa melakukan aktivitas belajar secara terus menerus (Kadir et al., 2025).

Salah satu upaya yang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu media dapat merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari dan serta mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Sudirman et al., 2024)

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan memberikan peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Zep Quiz*, yaitu platform kuis berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang kompetitif dan menyenangkan. Media ini menyediakan fitur visual yang menarik, batas waktu pengerjaan, serta papan peringkat yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menantang, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Zep Quiz* sendiri merupakan platform kuis interaktif yang dirancang untuk mengevaluasi pembelajaran secara menyenangkan dan efektif. Dengan menggunakan *Zep Quiz* guru dapat membuat berbagai jenis pertanyaan mulai dari pilihan ganda, jawaban singkat, dan O/X (benar/salah). Melalui fitur skor langsung, papan peringkat, tampilan yang interaktif, banyak jenis mode permainan yang digunakan serta terdapat avatar yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Widyaningrum et al., 2025).

Zep Quiz adalah alat digital yang menggunakan permainan untuk menunjukkan lingkungan belajar secara lebih menarik juga menyenangkan. Guru mampu menggunakan sejumlah fitur yang



ditawarkan oleh platform ini, termasuk batasan waktu hingga papan peringkat yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Telah dibuktikan bahwa penggunaan media game edukasi *Zep Quiz* di kelas dapat meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, ada kemungkinan besar bahwa memasukkan *Zep Quiz* ke dalam proses pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan Rahmah & Agustin (Husen & Wulandari, 2025)

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital berbasis kuis, seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Zep Quiz*, *wordwall* dan *game* edukasi lainnya terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan oleh Husen dan Wulandari (2025) menyimpulkan mengenai media game edukasi *Zep Quiz* ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa sehingga layak untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan sesuai terhadap karakteristik siswa di era digital. Menurut Pangaribuan dan Nugroho, (2024) dalam penelitiannya, penggunaan media *Quizizz* akan mampu meningkatkan minat belajar siswa yang dimana ditandai siswa memiliki rasa ketertarikan, rasa bahagia, serta keikutsertaan belajar siswa. Menurut Rukayah et al., (2025) pengaruh media pembelajaran *wordwall* terbukti berpengaruh pada minat belajar siswa. Pada saat pembelajaran terjadi peningkatan dalam minat belajar siswa, dimana siswa yang sebelumnya terlihat kurang bersemangat menjadi sangat antusias pada saat mengerjakan kuis. Menjawab pertanyaan dengan benar membuat siswa terlihat sangat senang dan juga siswa juga terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Melalui *Zep Quiz*, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat serta hasil belajar mereka (Istiqomah et al., 2025). Mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Minat belajar sangat mendukung dan mempengaruhi pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah yang akhirnya bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Adapun tujuan penelitian: (a) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD; (b) untuk menganalisis pengaruh signifikan penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) terhadap minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar sekaligus menjadi dasar pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Pre- Experimental* adalah bentuk penelitian yang berusaha menguji pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel tertentu dengan desain Desain penelitian yang akan digunakan adalah *One Group Pre- Treatment Post- Treatment Design dengan One-group pretest-posttest*. Penelitian ini menggunakan media *Zep Quiz* sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar IPAS siswa sebagai variabel terikat (Y). Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membuktikan tentang kedua variabel yang diteliti apakah variabel bebas (X) berpengaruh pada variabel terikat (Y). Penelitian ini di lakukan di 2- 11 Februari 2026, di SD Inpres 58/1 Bajoe Kabupaten Bone, pada siswa kelas IV.

Instrumen penelitian yang di gunakan adalah angket minat belajar dengan indikator: (a) Perasaan senang; (b) ketertarikan; (c) Perhatian; (d) keterlibatan, teknik analisis data yang di gunakan; analisis statistik deskriptif, kategegorisasi minat belajar dan analisis statistik inferensial yaitu: uji normalitas dan hipotesis dengan menggunakan uji- t (*Paired Sample t-Test*). Adapun rumus dari penelitian ini menggunakan 3 kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Menentukan kriteria dapat dikonversikan dengan standar kuantitatif atau dengan mengemukakan kriteria penilaian dengan rumus yang sudah ditentukan antara lain:

Tabel 1. Rumus kategegorisasi minat belajar

Rumus	Kategori
$X < (\mu - 1, 0 \sigma)$	(Rendah)
$(\mu - 1, 0 \sigma) \leq X < (\mu + 1, 0 \sigma)$	(Sedang)
$(\mu + 1, 0 \sigma) \leq X$	(Tinggi)

Sumber: Azwar (2021). Penyusunan Skala Psikologi

Keterangan:

X : Skor yang diperoleh responden

μ (mu) : Nilai rata-rata (mean) dari seluruh skor responden

σ (sigma) : Simpangan baku (standar deviasi)

$1,0 \sigma$: Satu kali simpangan baku

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone dengan jumlah 16 siswa sebagai sampelnya. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) serta pemberian perlakuan berupa media *Zep Quiz*. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada pengaruh media *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone kemudian dianalisis menggunakan perhitungan *IBM Statistical Package for social science* (SPSS) versi 22.

Minat belajar akan muncul pada diri seseorang apabila individu tersebut memiliki ketertarikan terhadap suatu hal, kegiatan, atau latihan tertentu. Ketertarikan tersebut mendorong individu untuk terus melakukan kegiatan tersebut sehingga memiliki minat yang lebih besar dalam mempelajarinya (Kurniawan, 2022). Salah satu faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Sebaliknya bahan

pelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa (Khairina & Syafrina, 2017).

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang mampu menghubungkan, memberikan informasi dan menyalurkan pesan belajar sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien menurut sungkono (Nur et al., 2023). Dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan minat, motivasi, serta ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian di peroleh nilai rata- rata skor minat belajar siswa sebelum penggunaan media *Zep Quiz* sebesar 51, 38, sedangkan nilai rata- rata skor setelah penggunaan media *Zep Quiz* sebesar 87, 81. Analisis statistik dengan menggunakan uji *pairet sampel t-test* menghasilkan $t_{hitung} = 12,790$ dan $sig. (2\text{ tailed}) = 0,000 (< 0,05)$. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat minat belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media *Zep Quiz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Inpres 5 81 Bajoe Kabupaten Bone.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Rahayu & Wati, 2025) bahwa media pembelajaran *Zep Quiz* adalah salah satu media interaktif yang mudah digunakan dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa selain itu, dengan fitur kuis yang menantang, *Zep Quiz* mampu mengatasi kebosanan juga mendukung pembelajaran mandiri dan pengulangan materi secara fleksibel serta meningkatkan rasa percaya diri siswa *Zep Quiz* mampu mengatasi kebosanan.

Media *Zep Quiz* yaitu sebuah platform berbasis digital yang memadukan unsur permainan (*game-based learning*) dengan aktivitas evaluasi interaktif. Melalui *Zep Quiz*, siswa dapat berpartisipasi secara aktif menggunakan perangkat masing-masing, sehingga proses belajar menjadi lebih kompetitif, menarik, dan menyenangkan (Kulsum dkk., 2025)."

Uji statistiik inferensial yang di lakukan pada penelitian ini yaitu uji normalitas *pre-tes* dan *post-test* minat belajar siswa pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-wilk* dan diperoleh data semua berdistribusi normal. Uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* pada data *pre-tes* dan *post-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 12, 790. Kemudian nilai dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 5%. Berdasarkan $df = 15$ maka nilai nilai t_{tabel} sebesar 2,131 karena nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Untuk nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari pada taraf sehingga dapat signifikansi ($0,000 < 0,05$) H_0 ditolak dan H_1 diterima. maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Zep Quiz* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone.

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan, penggunaan media *Zep Quiz* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji statistik dimana nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Penggunaan media *Zep Quiz* memberikan

dampak positif terhadap minat belajar siswa. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran, serta lebih aktif dalam memberikan respons dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, seperti *Zep Quiz*, dapat memberikan perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa juga tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta berperan aktif dalam diskusi kelas.

Adapun skor nilai *pre-test* dan *Post-test* minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan presentase pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Pre-test* Angket Siswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 38,98$	4	25%
Sedang	$38,98 \leq X < 63,77$	10	62,5%
Tinggi	$X \geq 63,77$	2	12,5%
Total		16	100%

Berdasarkan Tabel 2, distribusi frekuensi skor *pre-test* angket siswa menunjukkan bahwa dari 16 orang siswa yang menjadi sampel penelitian, terdapat 4 siswa (25%) berada pada kategori rendah dengan interval skor $X < 38,98$. Selanjutnya, 10 siswa (62,5%) berada pada kategori sedang dengan interval skor $38,98 \leq X < 63,77$, sedangkan 2 siswa (12,5%) berada pada kategori tinggi dengan interval skor $X \geq 63,77$.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), sebagian besar siswa berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa kondisi awal siswa belum mencapai kategori tinggi sehingga masih diperlukan upaya atau intervensi pembelajaran untuk meningkatkan aspek yang diukur dalam angket penelitian. Selain itu, masih terdapat seperempat jumlah siswa yang berada pada kategori rendah, sehingga menunjukkan adanya variasi kemampuan atau kondisi awal siswa.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Post-test* Angket Siswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 82,18$	2	12,5%
Sedang	$82,18 \leq X < 93,43$	11	68,75%
Tinggi	$X \geq 93,43$	3	18,75%
Total		16	100%

Berdasarkan Tabel 3, distribusi frekuensi skor *post-test* angket siswa menunjukkan bahwa dari 16 siswa, terdapat 2 siswa (12,5%) berada pada kategori rendah dengan interval $X < 82,18$. Sebanyak 11 siswa (68,75%) berada pada kategori sedang dengan interval $82,18 \leq X < 93,43$, sedangkan 3 siswa (18,75%) berada pada kategori tinggi dengan interval $X \geq 93,43$.

Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan distribusi skor setelah diberikan perlakuan. Jumlah siswa yang berada pada kategori rendah mengalami penurunan dari 25% menjadi 12,5%, sedangkan jumlah siswa pada kategori tinggi meningkat dari 12,5% menjadi 18,75%. Meskipun mayoritas siswa masih berada pada kategori sedang, peningkatan jumlah siswa pada kategori



tinggi dan penurunan kategori rendah mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap hasil angket siswa.

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test*, terlihat adanya perubahan distribusi skor siswa setelah diberikan perlakuan. Penurunan persentase siswa pada kategori rendah serta peningkatan persentase siswa pada kategori tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran atau layanan yang diberikan mampu meningkatkan kondisi siswa pada aspek yang diteliti. Meskipun kategori sedang masih mendominasi, hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang positif dibandingkan kondisi sebelum perlakuan.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang efektif perlu melibatkan aktivitas langsung, penggunaan media konkret, serta pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Wardani, 2022). Apabila pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik perkembangan tersebut, maka siswa cenderung mengalami kejenuhan yang berdampak pada rendahnya minat belajar.

Menurut pendapat Aini & Jannah (2023) menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran memang sangat penting untuk mewujudkan proses pembelajaran yang maksimal dan menyenangkan. Adanya media pembelajaran, proses pembelajaran akan berlangsung secara aktif dan penuh semangat sehingga menimbulkan dampak positif terhadap hasil dan minat belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone. Penggunaan media *Zep Quiz* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tampak lebih antusias serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran lebih variatif dan tidak membosankan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat perbedaan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone sebelum dan setelah penggunaan media *Zep Quiz*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor minat belajar siswa setelah penggunaan media *Zep Quiz* lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu memberikan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *Zep Quiz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan t_{hitung} sebesar 12,790, diperoleh nilai signifikan yang menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna secara statistika.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif, kepada siswa agar menggunakannya secara optimal untuk meningkatkan minat belajar, serta kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan variabel, subjek, atau desain yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., & Jannah, A. N. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN Mlajah 2. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 299–306.
- Azwar, S. (2021). *Penyusun Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ernawati, E., Raharjo, M., & Rudiansyah, R. (2024). Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Paper Mode Quiz IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 864–872. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.908>
- Hasibuan, A. (2025). Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka : Tinjauan Sistematis terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19117–19125.
- 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.
- Istiqomah, O., Aisyah, WI, Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, DN (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz kepada Guru SDN Palrejo. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2 (3), 01-10.
- Kadir, A., Nurul, N. H., & Rahmi, S. (2025). Hubungan Kreativitas Guru pada Mata Pelajaran Ipas dengan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 207 Apala Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. *Macca: Science-Edu Journal*, 2(1), 249–258
- KHairina, R. M., & Syafrina, A. (2017). *Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar*. Syiah Kuala University.
- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa dengan Media Zep Quiz pada Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795–1805
- Kurniawan, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 373-378).
- Muliani, R. D., & Arusman (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Nur, M. A., Wirawan, R., & Inayah, A. (2023). Media Pembelajaran Matematika Materi Pokok Bagun Datar Berbasis Augmented Reality. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(1), 30–39.
- Pangaribuan, M.T & Nugroho, O. F (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5, 41–47
- Putri, S. T., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Kompetensi Guru Kelas terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 02. *Dinamika Sekolah Dasar*, 1(1), 1-11.



- Rahayu, N. P. W., & Wati, N. N. K. (2025). Penerapan *Zep Quiz* sebagai Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (04), 297–310
- Rukayah, R., Rahmi, S., & Fajrin, A. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(4), 347–353.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sudirman, S., Herman, N. A., & Shabir, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 47–57.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., 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), 200–211.