

## Pengaruh Penggunaan Media *Zep Quiz* pada Pembelajaran IPAS terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN di Kota Bengkulu

Lintang Adya Permata, Feri Noperman, Yusnia

Universitas Bengkulu  
lintangadyapermata@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/3/2026

approved 1/4/2026

published 30/4/2026

---

### Abstract

*This study is based on the low level of students' interest in learning IPAS, as reflected in the low achievement of scientific literacy based on the 2022 PISA results. Therefore, improvement efforts are needed to support a more optimal learning process. The purpose of this study is to examine the effect of using Zep Quiz on students' learning interest in IPAS. This study employed a quasi-experimental method with a quantitative approach. There were two sample groups selected using cluster random sampling. These groups consisted of Class VA at SDN 09 as the experimental group and Class VB at SDN 03 as the control group. The results showed that the average posttest score of the experimental group (81.60) was higher than that of the control group (76.22), with a significance value of  $0.029 < 0.05$ . This indicates that there is a significant difference in learning interest between the two groups after the experimental group was given treatment using the Zep Quiz media. Therefore, the use of Zep Quiz significantly affects students' learning interest in IPAS.*

**Keywords:** IPAS, learning interest, Zep Quiz, Teams Games Tournament

### Abstrak

Penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS, yang tercermin dari rendahnya capaian literasi sains berdasarkan hasil PISA tahun 2022, sehingga perlu upaya perbaikan guna menunjang keberlangsungan proses belajar yang lebih optimal. Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan pengaruh penggunaan *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menerapkan metode *quasi-experiment* melalui pendekatan kuantitatif. Terdapat dua kelompok sampel, yang dipilih menggunakan *cluster random sampling*. Kelompok tersebut adalah kelas VA di SDN 09 kelompok eksperimen dan kelas VB di SDN 03 kelompok kontrol. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa perolehan rerata skor *posttest* pada kelompok eksperimen (81,60) dengan kelompok kontrol (76,22), dengan nilai signifikansi  $0,029 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar pada kedua kelompok setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Zep Quiz*. Oleh karena itu, penggunaan *Zep Quiz* secara signifikan mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran IPAS.

**Kata kunci:** IPAS, minat belajar, *Zep Quiz*, Teams Games Tournament



## PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan komponen penting bagi keberhasilan pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar. Menurut Furqon (2024:6), minat belajar adalah faktor pendorong untuk menimba ilmu, yang berawal dari rasa ketertarikan, kesenangan, serta dorongan untuk memperoleh pengetahuan. Dorongan belajar tersebut kemudian berimplikasi pada perubahan perilaku siswa selama proses belajar, yang ditunjukkan melalui keaktifan dan usaha siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Kurniawan (2022) menegaskan bahwa minat belajar merupakan bentuk perhatian individu terhadap kegiatan belajar yang tercermin melalui antusiasme, keterlibatan, serta keaktifannya dalam proses belajar. Siswa dengan minat belajar tinggi memiliki kecenderungan untuk lebih responsif dan terlibat aktif dan tidak terbatas pada apa yang diajarkan di kelas.

Namun kenyataannya, minat belajar di Indonesia berada pada kategori rendah. Hal tersebut selaras dengan temuan Pramita *et al.* (2024) bahwa minat belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan mengalami penurunan yang signifikan. Kondisi tersebut terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum memberikan perhatian secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung data dari PISA 2022 yang menunjukkan bahwa sekitar 24% siswa Indonesia sering tidak mendengarkan guru saat pembelajaran berlangsung dan capaian literasi sains Indonesia hanya berada pada 383 poin dari skala 0–1000 yang mencerminkan rendahnya perhatian dan minat belajar siswa (OECD., 2022). Data tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat partisipasi maupun antusiasme yang diharapkan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi minat belajar menjadi rendah yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Padahal, variasi penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian serta menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Yusnaldi *et al.* (2025) menyatakan bahwa faktor penghambat utama dalam pembelajaran terletak pada penerapan media kurang tepat, yaitu media yang tidak sesuai dengan materi ajar maupun karakteristik siswa. Selain itu juga, media pembelajaran memegang peranan yang signifikan dalam mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran (Yusnia *et al.*, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang beragam dapat membantu menghadirkan kondisi kelas yang stimulatif untuk mengatasi kebosanan, sehingga mendorong siswa secara efektif untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Salah satu strategi guna memantik minat belajar siswa dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi terbaru yang mengandung permainan (*games-based learning*). Menurut Purwanti (2022:6), *Game-Based Learning* didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip permainan ke dalam proses pembelajaran. GBL ini menggabungkan unsur pendidikan dengan aktivitas bermain sehingga aktivitas belajar berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan kognitif siswa, tetapi juga dilatih untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah melalui permainan. Selaras dengan itu, Putra *et al.* (2024) mengungkapkan bahwa *GBL* merupakan pendekatan pembelajaran yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur permainan untuk menunjang pengalaman belajar yang lebih efektif. Dengan demikian, *GBL* mampu mewujudkan pembelajaran yang tidak sekadar bersifat informatif, tetapi juga memberikan nilai kebermaknaan bagi siswa..

Pelaksanaan permainan membutuhkan media, terutama yang berbasis teknologi digital. Salah satu teknologi digital yang dapat digunakan yaitu media *Zep Quiz*. *Zep Quiz* adalah *platform* kuis yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, dengan berbagai bentuk soal pilihan ganda dan isian

singkat (Sari *et al.*, 2025). *Zep Quiz* berbasis permainan turnamen yang mampu menghadirkan suasana belajar lebih menarik, menantang dan kompetitif karena formatnya yang interaktif dan berbasis digital sehingga meningkatkan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan (Setyaningrum *et al.*, 2025). Penggunaan *Zep Quiz* menjadi pilihan yang tepat dalam pembelajaran IPAS karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mempermudah proses penguasaan materi bagi siswa melalui aktivitas yang sesuai dengan minat mereka (Rusmana *et al.*, 2025).

Salah satu model yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mengintegrasikan elemen permainan adalah *Teams Games Tournament*. Model TGT yaitu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, menuntut partisipasi aktif semua siswa tanpa membedakan status, serta memadukannya dengan unsur permainan (Pratiwi *et al.*, 2023). Melalui langkah-langkah pembentukan kelompok sampai pelaksanaan turnamen, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami isi pelajaran tetapi juga dilatih bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan berpikir kritis (Slavin, 2020).

Media *Zep Quiz* dapat digunakan di dalam tahap permainan dan turnamen pada model TGT. Model TGT merupakan model yang secara efektif menstimulasi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan terdapat unsur permainan yang membuat siswa menjadi antusias belajar (Harianja *et al.*, 2022:105). Meskipun penggunaan model TGT berbantuan media *Zep Quiz* telah diteliti sebelumnya (Fitriah *et al.*, 2025; Sari *et al.*, 2025; Husen & Wulandari, 2025; Rusmana *et al.*, 2025), penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus menguji pengaruhnya terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu.

## METODE

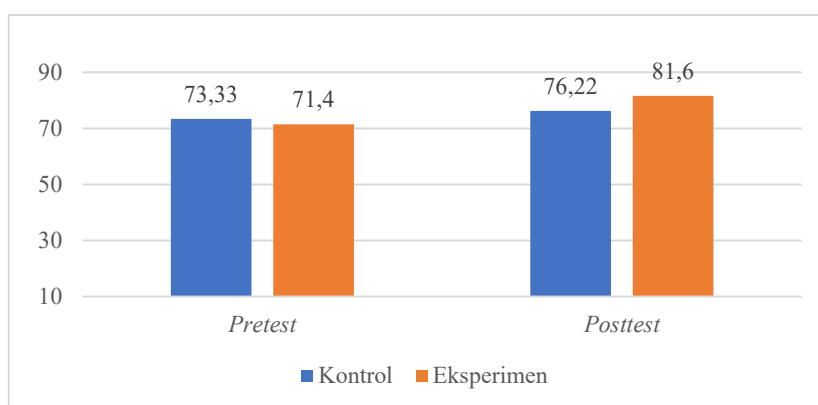
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu (*quasi-experimental*), dengan desain *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design* (Fraenkel *et al.*, 2012:275). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Kota Bengkulu yang berakreditasi A, menerapkan Kurikulum Merdeka, memiliki dua rombongan belajar, serta didukung sarana teknologi memadai berupa *chromebook*, proyektor, dan jaringan *Wi-Fi*. Sampel penelitian dipilih secara acak melalui teknik *cluster random sampling*. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada 27 Januari 2026 di kelas VA SDN 09 kelompok eksperimen dan kelas VB SDN 03 Kota Bengkulu kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Zep Quiz* dalam model TGT, tepatnya pada langkah permainan dan turnamen. Sementara kelompok kontrol menggunakan media berupa gulungan kertas soal dalam model yang sama. Instrumen pengumpulan data berupa angket minat belajar dengan skala *Likert*. Analisis data menurut Winarni (2018:140) dilakukan melalui tahap: (1) analisis statistik deskriptif; (2) uji prasyarat yang mencakup uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene*; serta (3) pengujian hipotesis dengan uji *independent sample t-test* berbantuan SPSS Versi 22. Taraf signifikansi yang ditetapkan adalah  $\alpha = 0,05$  (Nuryadi, 2017). Kriteria penerimaan hipotesis yaitu jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka  $H_a$  diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh nilai rata-rata angket minat belajar *pretest* dan *posttest* disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Nilai rata-rata pretest dan posttest**

Berdasarkan Gambar 1. terdapat perubahan hasil rata-rata minat belajar siswa kelompok eksperimen pada angket *pretest* dan *posttest* menunjukkan kenaikan sebesar 10,2. Pada kelompok kontrol, perubahan hasil rata-rata angket *pretest* dan *posttest* juga meningkat namun tidak terlalu signifikan hanya sebesar 2,89. Berdasarkan perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* bahwa pembelajaran pada kedua kelompok meningkat. Berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest*, diperoleh sebagaimana tersaji pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar**

No	Aspek Analisis	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1.	Jumlah sampel	27	30	27	30
2.	Nilai Minimal	54	60	58	64
3.	Nilai maksimal	90	80	92	100
4.	Nilai rata-rata	73,33	71,40	76,22	81,60
5.	Simpangan baku	7,082	5,587	7,929	9,943
6.	Varians	50,154	31,214	62,871	98,869
7.	Nilai signifikansi uji normalitas	0,096	0,116	0,693	0,335
8.	Nilai signifikansi uji homogenitas	0,283		0,086	
9.	Nilai signifikansi uji T	thitung = 1,150		thitung = 2,241	
		0,255		0,029	

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, menghasilkan nilai signifikansi pada data *pretest* kelompok kontrol sebesar  $0,096 > 0,05$  dan kelompok eksperimen sebesar  $0,116 > 0,05$ . Nilai signifikansi *posttest* kelompok kontrol sebesar  $0,693 > 0,05$  dan kelompok eksperimen sebesar  $0,335 > 0,05$ . Seluruh data berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* yang didapatkan melalui perhitungan uji homogenitas *Levene* menunjukkan angka sebesar  $0,283 > 0,05$  dan *posttest* sebesar  $0,086 > 0,05$ . Keduanya memenuhi asumsi homogenitas varian, sehingga uji *independent sample t-test* dapat dilanjutkan. Hasil analisis dengan uji *independent sample t-test* pada *pretest* menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 1,150 < t_{tabel} = 2,004$  dengan Sig. (2-tailed) =  $0,255 > 0,05$ . Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan diberikan, sehingga kedua kelompok berasal dari kondisi awal yang setara. Pada data *posttest*, hasil uji T menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 2,241 > t_{tabel} = 2,004$  dengan Sig. (2-tailed) =  $0,029 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat dipahami bahwa perbedaan hasil *posttest* tersebut dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan. Dengan

demikian, penggunaan *Zep Quiz* secara signifikan berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa kelas V SDN Kota Bengkulu dalam mata pelajaran IPAS.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Zep Quiz* dalam model TGT terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu. Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, kedua kelompok menerima perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan media *Zep Quiz* dalam model TGT, tepatnya pada langkah permainan dan turnamen. Media *Zep Quiz* ini dikemas dalam bentuk *room* permainan digital interaktif (Feriansyah & Titaley, 2025). Tampilan *room* menyerupai peta dengan jalur jalan berkelok yang dilengkapi latar visual seperti pepohonan, rumah, dan terowongan. Setiap anggota dalam kelompok mengendalikan satu karakter yang bergerak menyusuri jalur permainan. Di beberapa titik pada jalur tersebut terdapat penanda kayu yang berfungsi sebagai titik soal. Ketika karakter sampai pada penanda tersebut, siswa harus menjawab pertanyaan. Setelah jawaban dipilih, sistem secara otomatis memberikan pemberitahuan jawaban benar atau salah. Setelah siswa menyelesaikan seluruh soal, sistem akan menampilkan peringkat berdasarkan perolehan skor dan kecepatan menjawab.

Sedangkan kelompok kontrol permainan dilakukan menggunakan media gulungan kertas soal dan model yang sama yaitu TGT. Siswa mengambil dan menjawab soal secara manual, kemudian skor dihitung dan dituliskan oleh peneliti di papan tulis. Tidak terdapat tampilan visual interaktif, notifikasi otomatis, maupun peringkat digital.

Berdasarkan analisis uji statistik, nilai *posstest* kelompok eksperimen dengan media *Zep Quiz* menunjukkan perolehan yang lebih unggul dibandingkan skor *posttest* pada kelompok kontrol. Karena perbedaan perlakuan yang diberikan. Nilai signifikansi uji T angket *posttest* menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima. Itu artinya terdapat pengaruh media *Zep Quiz* dalam model TGT terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu. Perbedaan minat belajar IPAS pada akhir pembelajaran terjadi karena *Zep Quiz* mempunyai kelebihan yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan *Zep Quiz* dalam model TGT pada tahap permainan dan turnamen berkontribusi terhadap munculnya indikator perasaan senang siswa selama berpartisipasi dalam belajar IPAS. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama pelaksanaan turnamen, siswa menunjukkan semangat dan saling memberi dukungan dalam kelompok saat menyelesaikan soal. Suasana pembelajaran yang dikemas secara interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan daya tarik proses pembelajaran. Selaras dengan penelitian Ramadhani & Sya (2025) bahwa *Zep Quiz* dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan penuh kompetisi.

Indikator ketertarikan terlihat dari keingintahuan siswa terhadap media *Zep Quiz* yang digunakan dalam pembelajaran. Pada saat awal penggunaan media, siswa menunjukkan respons positif dengan memperhatikan tampilan *room* permainan yang berbentuk peta interaktif dengan jalur berkelok serta karakter yang dapat digerakkan. Ketertarikan ini muncul karena media yang digunakan belum pernah diperkenalkan sebelumnya sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif bagi siswa. Selaras dengan temuan Husen & Wulandari (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Zep Quiz* efektif diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar karena mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, saat pelaksanaan turnamen menggunakan *Zep Quiz*, siswa menunjukkan perhatian yang baik. Hal ini terlihat dari siswa yang memberikan respons aktif dengan mengajukan berbagai pertanyaan terkait aturan permainan. Perhatian yang baik juga disebabkan oleh tampilan media yang dilengkapi dengan waktu berperan dalam mengurangi kejenuhan siswa. Temuan ini selaras dengan pendapat Fitriah *et al.*

(2025) bahwa tampilan media digital yang dirancang menarik mampu mengurangi rasa bosan siswa dan membantu menjaga konsentrasi selama pembelajaran.

Siswa berperan aktif dalam proses belajar, bukan hanya menjadi pendengar dalam setiap tahapan pembelajaran dan sesuai dengan indikator keterlibatan. Penggunaan *Zep Quiz* dalam model TGT mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya. Kondisi pembelajaran yang bersifat kompetitif dan kolaboratif membuat siswa berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan pendapat Setyaningrum *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa *Zep Quiz* berbasis permainan turnamen mampu membuat suasana belajar yang interaktif dan mendorong antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan.

Pada saat penelitian, terdapat kendala saat melaksanakan pembelajaran menggunakan *Zep Quiz*, yaitu lebih bersifat teknis. Kendala yang terjadi pada salah satu perangkat *chromebook* yang tidak dapat berfungsi sebelum pembelajaran dimulai. Kendala tersebut dapat diatasi dengan mengganti perangkat yang bermasalah, sehingga kegiatan pembelajaran menggunakan *Zep Quiz* tetap dapat berlangsung sesuai dengan rencana dan tidak mengurangi antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan minat belajar IPAS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan karena pemberian perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelompok tersebut. Kelompok eksperimen menggunakan media *Zep Quiz* pada langkah permainan dan turnamen, sedangkan kelompok kontrol hanya menggunakan media berupa gulungan kertas soal. Pembelajaran yang dilakukan pada kelompok eksperimen dengan media *Zep Quiz* dalam model TGT menghasilkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,60 yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* pada kelompok kontrol yaitu 76,22. Hasil uji hipotesis pada kelompok eksperimen yaitu nilai Sig. (2-tailed)  $0,029 < 0,05$  maka hipotesis alternatif diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *Zep Quiz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Kota Bengkulu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Melalui Media *Zep Quiz*. *Laterne*, 14(02), 12–23. <https://doi.org/10.26740/lat.v14n02.p12-23>
- Fitriah, F., Lailawati, N., Kholillah, S., Ferdiansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Implementasi media *Zep Quiz* Berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin. *Journal of Character and Elementary Education*, 21–36. <https://doi.org/10.35508/jocce.v4i2.22152>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education*. McGraw Hill Education.
- Furqon, M. (2024). *Minat belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Harianja, J. K., Subakti, H., Avicenna, A., Rambe, S. A., Hasan, M., Ramadhani, Y. R., Sartika, S. H., Nirbita, B. N., Chamidah, D., Rahmayati, I., Lestari, H., & Panjaitan, M. M. J. (2022). *Tipe-tipe model pembelajaran kooperatif*. Yayasan Kita Menulis.
- 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>
- Kurniawan, D. (2022). Pengaruh lingkungan sekolah terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference*

- Series, 5(6), 373–378. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81095>
- Nuryadi, N., Astuti, D., Utami, S., & M Budiantara, M. B. (2017). Dasar-dasar statistik penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media.
- OECD. (n.d.). *PISA 2022 Results (Volume I & II) Country Notes: Indonesia*.
- Pramita, A. R., Nugraheni, A., Sagita, R., & Aprilyana, D. (2024). Permasalahan dalam pembelajaran kurangnya minat belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1056-1060.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan model TGT dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750–1763. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Purwanti, K. Y. (2022). Game Based Learning Dengan Perfect Number Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sd. Lakeishs.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- 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>
- Rusmana, A., Maulidya, R. A., Awalludin, M. R., & Mulyanty, D. (2025). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL dengan bantuan media pembelajaran zep quis terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar kelas tinggi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(4), 774–780. <https://doi.org/10.22460/collase.v8i4.27713>
- Sari, R. M., Nazwa, N., Ramadhani, R., Ferdiansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Studi Kasus: Implementasi Model ProTeGaTo dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SDN Sungai Jingah 4. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 106–113. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i2.80>
- Setyaningrum, T. D., Saputro, H., & Apriani, D. R. (2025). Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Zep Quiz Media in Science Learning to Improve Students' Learning Motivation in Grade VIII at SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Proceedings of International Conference on Teacher Profession Education*, 3(1), 820–831. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ICoTPE/article/view/3451>
- Slavin, R. (2020). *Cooperative Learning*. Penerbit Nusa Media.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>
- Yusnia, Y., Kurniawati, I., Agusdianita, N., & Supriatna, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran tgt berbantuan media pop up book terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 462-467. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.462-467>