



## Efektivitas ZEP Quiz Game dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Comparative Adjectives Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Agung Prasetyo<sup>1\*</sup>, Ulhaq Zuhdi<sup>2</sup>, Maryam Isnaini Damayanti<sup>3</sup>, Zulfin Rachma Mufidah<sup>4</sup>

<sup>1\*234</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
\*agung.22084@unesa.ac.id

Submitted: 11-04-2026    Accepted: 18-08-2026    Published: 30-08-2026

### ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam penguasaan materi Comparative Adjectives karena pembelajaran yang cenderung konvensional belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan ZEP Quiz Game terhadap penguasaan materi Comparative Adjectives siswa kelas V SDN Dupak I Surabaya serta mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental dan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri atas 44 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan Independent Samples t-test dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz Game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan materi Comparative Adjectives dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05). Selain itu, kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berdasarkan nilai N-Gain. Temuan ini menunjukkan bahwa ZEP Quiz Game berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran digital berbasis permainan yang efektif dalam meningkatkan penguasaan materi Comparative Adjectives pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

**Kata kunci:** ZEP Quiz Game, Comparative Adjectives, Penguasaan Materi, Sekolah Dasar

### ABSTRACT

*English learning in elementary schools still faces challenges in students' mastery of Comparative Adjectives because conventional instructional approaches have not fully engaged students in the learning process. This study aimed to examine the effect of using the ZEP Quiz Game on fifth-grade students' mastery of Comparative Adjectives at SDN Dupak I Surabaya and to determine the improvement in their learning outcomes after using the media. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 44 fifth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using the Independent Samples t-test and N-Gain analysis. The findings revealed that the use of the ZEP Quiz Game had a significant effect on students' mastery of Comparative Adjectives, with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (<0.05). Furthermore, the experimental group demonstrated greater improvement in learning outcomes than the control group based on the N-Gain score. These findings indicate that the ZEP Quiz Game has the potential to serve as an effective game-based digital learning medium for improving students' mastery of Comparative Adjectives in English learning at the elementary school level.*

**Keywords:** ZEP Quiz Game, Comparative Adjectives, Learning Mastery, Elementary School

---

#### Pengutipan APA:

Prasetyo, A., Zuhdi, U., Damayanti, M.I., & Mufidah, Z.R. (2026). Efektivitas ZEP Quiz Game dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Comparative Adjectives Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(8).

---



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi pembelajaran menuju proses belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi, tetapi juga mampu memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Uci Dwi Cahya et al., 2023; Khoirul et al., 2025). Pemanfaatan media digital menjadi salah satu strategi yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung pengembangan literasi digital peserta didik.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dengan pemanfaatan buku teks sebagai sumber belajar utama sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Padahal, penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, meskipun implementasinya masih dipengaruhi oleh keterbatasan sarana dan kompetensi literasi digital guru (Anggraeni & Yanti Fitria, 2023; Salam et al., 2024; Wang et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya materi *Comparative Adjectives*. Materi ini menuntut peserta didik memahami aturan pembentukan bentuk komparatif, seperti penggunaan akhiran *-er*, kata *more*, bentuk tidak beraturan, serta struktur kalimat yang menggunakan kata *than*. Namun, pembelajaran yang masih didominasi penjelasan guru dan latihan tertulis menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep tersebut. Hasil observasi di SDN Dupak I Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran materi *Comparative Adjectives* belum memanfaatkan media digital secara optimal sehingga masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami konsep tata bahasa secara lebih efektif.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Herlina Rusdi & Rifadhilla Ervianti, 2025). Salah satu platform yang berpotensi dimanfaatkan adalah ZEP Quiz Game, yaitu media kuis digital berbasis lingkungan virtual yang dilengkapi fitur skor, real-time feedback, dan unsur kompetisi sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus memungkinkan peserta didik memperoleh latihan secara berulang.

Berbagai penelitian melaporkan bahwa media kuis digital seperti Quizizz dan Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar, retensi memori, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa asing (Hanifah Khulud, 2023). Selain itu, pemberian real-time feedback pada media kuis digital terbukti

membantu peserta didik mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya secara langsung sehingga berdampak positif terhadap pencapaian akademik (Aditya Ahmad Fauzi et al., 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada platform yang telah umum digunakan, seperti Quizizz dan Kahoot, serta lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan menengah. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas ZEP Quiz Game dalam meningkatkan penguasaan materi Comparative Adjectives pada peserta didik sekolah dasar masih sangat terbatas. Selain itu, pemanfaatan karakteristik ZEP Quiz Game sebagai media pembelajaran berbasis lingkungan virtual untuk mendukung pembelajaran tata bahasa (grammar) Bahasa Inggris di sekolah dasar juga belum banyak dieksplorasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian sekaligus menjadi kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan ZEP Quiz Game terhadap penguasaan materi Comparative Adjectives Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Dupak I Surabaya serta mengetahui peningkatan penguasaan materi setelah penggunaan media tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas ZEP Quiz Game sebagai alternatif media pembelajaran digital berbasis permainan untuk meningkatkan penguasaan tata bahasa Bahasa Inggris di sekolah dasar sekaligus memperkaya kajian mengenai implementasi game-based learning pada pembelajaran Bahasa Inggris.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental research dan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain tersebut dipilih karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek penelitian, sehingga kelas yang telah terbentuk digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan ZEP Quiz Game terhadap penguasaan materi Comparative Adjectives Bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar dengan membandingkan hasil belajar kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Dupak I Surabaya dengan subjek penelitian sebanyak 44 siswa kelas V yang terdiri atas 22 siswa kelas 5E sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa kelas 5F sebagai kelas kontrol. Seluruh subjek berada pada jenjang kelas yang sama dan mempelajari materi Comparative Adjectives sesuai capaian pembelajaran yang berlaku. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan tingkat kelas serta kesesuaian karakteristik subjek dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pretest dan posttest yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian. Pretest diberikan untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur

penguasaan materi *Comparative Adjectives* setelah pemberian perlakuan. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan ZEP Quiz Game, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Data penelitian dianalisis secara bertahap melalui statistik deskriptif dan statistik inferensial. Uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis parametrik. Selanjutnya, *Independent Samples t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan penguasaan materi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan analisis *N-Gain* digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan penguasaan materi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

## HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan ZEP Quiz Game terhadap penguasaan materi *Comparative Adjectives* Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Dupak I Surabaya. Data penelitian diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 22 peserta didik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, analisis *N-Gain*, dan *Independent Samples t-test*.

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nilai	N	Maksimal	Minimal	Rata-rata
1	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	22	60	15	31,59
2	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	22	95	50	67,05
3	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	22	75	30	51,36
4	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	22	95	60	79,32

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa masing-masing kelompok terdiri atas 22 peserta didik. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* sebesar 31,59 meningkat menjadi 67,05 pada *posttest*. Sementara itu, pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* sebesar 51,36 meningkat menjadi 79,32 setelah pembelajaran menggunakan ZEP Quiz Game. Selain mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar, nilai maksimum pada kedua kelompok juga mencapai 95 pada *posttest*. Namun, rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan penguasaan materi *Comparative Adjectives*, tetapi peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan ZEP Quiz Game lebih baik dibandingkan kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, kedua kelompok menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih

dahulu diuji normalitas sebagai uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 peserta didik. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

No	Nlai	Sig.	Keterangan
1	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,167	Terdistribusi Dengan Normal
2	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,218	Terdistribusi Dengan Normal
3	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,380	Terdistribusi Dengan Normal
4	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,589	Terdistribusi Dengan Normal

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,167 dan kelas eksperimen sebesar 0,380, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar 0,218 dan kelas eksperimen sebesar 0,589. Dengan demikian, seluruh data penelitian dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan Independent Samples t-test.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas sebagai uji prasyarat untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan menggunakan Levene's Test of Homogeneity of Variances. Data dinyatakan homogen apabila memiliki nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05 menunjukkan bahwa data tidak homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas

<i>Mean</i>	Sig.	Keterangan
	0,446	Varians kedua kelompok homogen

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test of Homogeneity of Variances* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,446. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas telah terpenuhi, sehingga data penelitian memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test.

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Samples *t*-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima apabila nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) kurang dari 0,05, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima apabila nilai signifikansi lebih besar dari atau sama dengan 0,05. Hasil uji Independent Samples *t*-test disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Independent Samples *t*-test

Hasil Belajar	Sig.	Keterangan
	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz Game berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan materi Comparative Adjectives Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Dupak I Surabaya.

. Setelah pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan analisis Normalized Gain (*N-Gain*) untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Analisis *N-Gain* mengacu pada kriteria Hake, yaitu kategori tinggi apabila nilai  $g > 0,70$ , kategori sedang apabila  $0,30 \leq g \leq 0,70$ , dan kategori rendah apabila nilai  $g < 0,30$ . Hasil analisis *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Analisis *N-Gain*

Kelas	<i>N-Gain</i>	Persentase	Kategori
Kontrol	0,5146	51,46%	Sedang
Eksperimen	0,5608	56,08%	Sedang

Berdasarkan Tabel 5, hasil analisis *Normalized Gain (N-Gain)* menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5146, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5608. Berdasarkan kriteria Hake, kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, persentase *N-Gain* kelas kontrol sebesar 51,46%, sedangkan kelas eksperimen sebesar 56,08%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan ZEP Quiz Game memberikan peningkatan penguasaan materi *Comparative Adjectives* yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz Game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan materi Comparative Adjectives Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Dupak I Surabaya. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test, serta peningkatan hasil belajar yang berada pada kategori sedang berdasarkan analisis N-Gain. Peningkatan tersebut terjadi karena ZEP Quiz Game menghadirkan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab kuis, memperoleh umpan balik secara langsung, dan mengulang materi selama proses pembelajaran. Selain itu, unsur kompetisi dan penyajian soal yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep Comparative Adjectives. Temuan ini menunjukkan bahwa ZEP Quiz Game berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran digital yang dapat mendukung peningkatan penguasaan materi Comparative Adjectives pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz Game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan materi Comparative Adjectives siswa kelas V SDN Dupak I Surabaya. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil Independent Samples t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), serta nilai N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional, khususnya pada materi grammar yang memerlukan latihan secara berulang.

Peningkatan penguasaan materi pada kelas eksperimen diduga dipengaruhi oleh karakteristik ZEP Quiz Game yang mengintegrasikan lingkungan virtual, real-time feedback, sistem skor, dan unsur kompetisi dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif selama pembelajaran melalui aktivitas menjawab kuis, memperoleh umpan balik secara langsung, serta memperbaiki pemahamannya berdasarkan hasil yang diperoleh. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Kristanto (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu mengintegrasikan berbagai unsur interaktif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, Najuah (2022) menjelaskan bahwa game-based learning memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui prinsip learning by doing, sehingga peserta didik membangun pengetahuan secara aktif selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivisme. Proses pemberian soal, umpan balik langsung, dan kesempatan mengulang latihan pada ZEP Quiz Game memberikan bentuk scaffolding yang membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) Vygotsky

yang menekankan pentingnya bantuan belajar dalam mencapai kemampuan yang lebih tinggi. Belland et al. (2017) juga menjelaskan bahwa computer-based scaffolding mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui dukungan belajar yang sistematis dan interaktif. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh proses belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh umpan balik dan memperbaiki pemahamannya secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hanifah Khulud (2023) yang menunjukkan bahwa media kuis digital mampu meningkatkan hasil belajar dan retensi memori peserta didik. Temuan ini juga mendukung penelitian Aditya Ahmad Fauzi et al. (2025) yang menyatakan bahwa fitur real-time feedback pada media kuis digital membantu peserta didik mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman secara langsung. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena menggunakan ZEP Quiz Game, yang menghadirkan lingkungan virtual interaktif sehingga aktivitas belajar tidak hanya berupa penyelesaian kuis, tetapi juga melibatkan pengalaman belajar yang lebih imersif. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada peserta didik sekolah dasar dengan fokus pada penguasaan materi Comparative Adjectives, sedangkan sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan platform Quizizz atau Kahoot pada jenjang pendidikan menengah.

Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar, peningkatan yang dicapai masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi belum mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan ZEP Quiz Game memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, memperoleh umpan balik secara cepat, dan berkompetisi secara sehat sehingga motivasi serta fokus belajar menjadi lebih tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh karakteristik media yang digunakan dalam memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa ZEP Quiz Game tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung penguasaan konsep grammar melalui aktivitas belajar yang interaktif. Oleh karena itu, guru Bahasa Inggris di sekolah dasar dapat memanfaatkan platform ini sebagai alternatif media pembelajaran pada materi yang memerlukan latihan intensif, seperti Comparative Adjectives. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik, penggunaan media ini juga membantu guru memperoleh hasil penilaian secara lebih cepat dan efisien.

Dibandingkan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji Quizizz dan Kahoot, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pemanfaatan ZEP Quiz Game pada pembelajaran Comparative Adjectives di sekolah dasar. Temuan ini memperluas kajian mengenai implementasi

game-based learning dengan menunjukkan bahwa integrasi lingkungan virtual, unsur permainan, dan real-time feedback berpotensi meningkatkan penguasaan materi grammar sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan ZEP Quiz Game pada pembelajaran Bahasa Inggris materi *Comparative Adjectives* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan materi siswa kelas V SDN Dupak I Surabaya. Pemanfaatan ZEP Quiz Game mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik melalui aktivitas kuis digital, umpan balik secara langsung, serta unsur permainan yang mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan ZEP Quiz Game memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa ZEP Quiz Game tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran digital yang mendukung penguasaan konsep *Comparative Adjectives* secara lebih optimal. Dengan demikian, ZEP Quiz Game berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat mendukung pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan ZEP Quiz Game pada materi Bahasa Inggris lainnya maupun mata pelajaran berbeda dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas sehingga diperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

## REFERENSI

- Aditya Ahmad Fauzi, F., Nugroho, F., Putra, W., Pratama, Y. A., Rezki, A., & T. D. Y. U. (2025). Analisis dan perbandingan media interaktif Kahoot dan Quizizz dalam kemudahan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 3(1).
- Amri Nst, M. K., Saifullah, M. Y., & Arsyad, M. (2025). Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran Digital di Era Abad ke-21. *Ahsani Taqwim: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(3), 785–798.
- Andi Kristanto. (2021). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Anggraeni, A., & Fitria, Y. (2023). *managerpd\_acep*, +285. +Aisyah+Anggraeni. 08.
- Ary Yulianti, & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 118–125. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Belland, B. R., Walker, A. E., Kim, N. J., & Lefler, M. (2017). Synthesizing Results From Empirical Research on Computer-Based Scaffolding in STEM Education: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 87(2), 309–344. <https://doi.org/10.3102/0034654316670999>
- Hanifah Khulud. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. *Tsaqofah*, 4(2), 804–816. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385>
- Herlina Rusdi, & Ervianti, R. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *10*.

- Hestiwi Trisna Linayanti, Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 21. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/16060/9786>
- Isti Septianing, Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh penerapan *game-based learning* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. 4(1).
- Kristanto, A. (2021). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Najuah, Sidiq, R., & S., R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Piaget. (2022). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI*, 253–263.
- Uci Dwi Cahya, Simarmata, J., Iwan, Nisa, N. S. K., Nasbey, H., Muharlisiani Karwanto, L. T., Putri, M. D., Chamidah, D., Luden Pagiling, S., & R. (2023). Pengembangan materi pembelajaran berbasis digital. Dalam *Inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21*.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 118–125. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>