
Implementasi media *Zep Quiz* Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin

Fitriah¹
Nor Lailawati²
Siti Kholillah³
Aldy Ferdiyansyah⁴
Asniwati⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
E-mail: aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

Abstract: *The problem of low focus and involvement of students in learning Natural and Social Sciences (IPAS) in grade 3 of SD Islam Sabilal Muhtadin is the main background of this study. This condition is influenced by the use of monotonous lecture methods and conventional media, resulting in students quickly losing concentration and not actively participating in learning activities. This study aims to improve student focus and participation in IPAS learning through the implementation of Zep Quiz media based on the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The approach used is descriptive qualitative with a case study method, involving educators and students of grade 3 of SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. Data collection techniques consist of observation, interviews, and documentation, which are analyzed using triangulation techniques. The results of the study indicate that the use of Teams Games Tournament (TGT)-based Zep Quiz media is able to create an interactive, competitive, and enjoyable learning atmosphere. Students become more focused, active, and motivated to learn. This media also supports group collaboration, improves critical thinking skills, and helps teachers evaluate student understanding directly. Technical constraints such as network stability and time management can be overcome with proper planning. This study concludes that Teams Games Tournament (TGT)-based Zep Quiz media has proven to be effective as an alternative interactive and relevant learning media at elementary school level.*

Keywords: *Zep Quiz; Teams Games Tournament*

Abstrak: Permasalahan rendahnya fokus dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin menjadi latar belakang utama penelitian ini. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode ceramah dan media konvensional yang monoton, sehingga mengakibatkan peserta didik cepat kehilangan konsentrasi dan tidak aktif mengikuti kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui implementasi media *Zep Quiz* berbasis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus, melibatkan pendidik dan peserta didik kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan termotivasi untuk belajar. Media ini juga mendukung kerja sama kelompok, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung. Kendala teknis seperti kestabilan jaringan dan pengaturan waktu dapat diatasi dengan perencanaan yang tepat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Zep Quiz* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan relevan di jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: *Zep Quiz; Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan elemen penting di dalam proses pendidikan karena berperan sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar secara lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar, media interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui tampilan visual yang menarik dan pemanfaatan teknologi digital, peserta didik menjadi lebih fokus dan mampu memahami materi yang bersifat kompleks dengan lebih mudah. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap meningkatnya motivasi dan pencapaian belajar peserta didik, yang diharapkan mampu meraih hasil belajar secara optimal (Ferdiansyah et al., 2022; Dhiya Rahma et al., 2024). Media kontekstual interaktif mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dinamis (Kristanti & Sujana, 2022).

Berbagai penelitian terkini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif seperti aplikasi video, animasi, dan permainan edukatif mampu meningkatkan konsentrasi serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Media tersebut tidak hanya merangsang ketertarikan visual peserta didik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membantu dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Media berbasis teknologi dapat mendorong eksplorasi pengetahuan secara aktif serta mampu mengatasi rasa jenuh dalam proses pembelajaran (Melati et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan aplikasi seperti Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton atau membosankan serta membantu penyampaian materi dengan baik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Putri et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz dan *Zep Quiz* mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan. Media pembelajaran interaktif ini terbukti mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena materi disajikan secara menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi minat belajar siswa (Auliya et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, didapati bahwa terdapat permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran IPAS. Pendidik masih sering menggunakan metode ceramah dan media konvensional seperti poster, yang ditempelkan sebagai alat bantu untuk penjelasan

materi. Pada awal pembelajaran, peserta didik terlihat aktif, namun di akhir pembelajaran konsentrasi mereka mulai menurun dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat beberapa peserta didik mengobrol dengan temannya, menopang dagu dengan tangan, melamun, bahkan ada yang menggambar saat guru menjelaskan materi. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tidak merata; ada peserta didik yang aktif, tetapi ada pula peserta didik yang tampak pasif. Meskipun guru telah berupaya menjaga interaksi di dalam kelas melalui tugas dan pertanyaan, kurangnya variasi media dan pendekatan yang diterapkan menyebabkan perhatian peserta didik mudah teralihkan. Pada penerapan asesmen pembelajaran, penggunaan LKPD memang dapat mendorong kerja sama peserta didik, tetapi juga dapat berisiko membuat peserta didik yang pasif bergantung kepada temannya yang lebih aktif. Pendidik juga menyampaikan adanya kendala dalam menjaga fokus peserta didik, yang disebabkan oleh perbedaan karakteristik dan tingkat konsentrasi masing-masing peserta didik.

Permasalahan yang ditemukan pada observasi awal, seperti dominasi metode ceramah, minimnya variasi media, serta kurangnya perhatian merata dari pendidik terhadap seluruh peserta didik, berdampak langsung pada rendahnya fokus dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi monoton peserta didik terlihat bosan, pasif, dan bahkan tidak menunjukkan kesiapan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pembaruan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik merupakan kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermakna (Wahyuni, 2025). Implementasi media *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan kedua terbukti memberikan perubahan positif. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan partisipasi yang membangun. Pembelajaran akan lebih efektif jika pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang holistik, yaitu menyentuh aspek emosional dan kognitif peserta didik, dengan pendekatan dan media yang inovatif serta menyenangkan (Abdan et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis digital seperti *Zep Quiz* merupakan salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini

yang menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Media pembelajaran *Zep Quiz* memiliki kemiripan dengan Quizizz, yakni berupa media kuis digital yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan melalui sebuah platform, di mana mereka dapat melihat skor dari hasil jawaban kuis secara langsung. Hal tersebut mampu membangkitkan semangat serta meningkatkan fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Media permainan interaktif seperti Quizizz mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta meningkatkan antusiasme peserta didik karena proses belajar dilakukan sambil bermain (Awalia & Mustofa, 2024). Penggunaan media Quizizz dapat dimanfaatkan untuk memunculkan ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran serta membangkitkan semangat peserta didik bahkan setelah kegiatan belajar selesai (Ulhusna et al., 2021). Mengingat bahwa pembelajaran IPAS menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dan memahami berbagai konsep, maka media seperti *Zep Quiz* dapat menjadi solusi yang tepat karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang senang belajar melalui aktivitas bermain dan dapat membantu dalam pemahaman konsep-konsep IPAS.

Media digital yang digunakan juga menghadirkan beragam format seperti audio, gambar, video, dan animasi yang menarik, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar (Mariyah et al., 2021). Media digital tersebut penting karena setiap peserta didik memiliki karakteristik belajar yang berbeda. Dalam konteks ini, keterbatasan media konvensional seringkali menjadi salah satu faktor penyebab menurunnya perhatian siswa selama proses pembelajaran, terlebih pada jenjang sekolah dasar (Irma & Asniwati, 2023). Pengembangan integrasi media digital dalam mata pelajaran IPAS merupakan salah satu cara strategis untuk mendorong literasi dan motivasi belajar peserta didik di era digital saat ini (Rachman et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media *Zep Quiz* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang solutif dan relevan untuk membangkitkan antusiasme serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran juga memiliki pengaruh penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerjasama tim dan kompetisi antar kelompok. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan mengikuti permainan kuis sebagai bentuk evaluasi. Model ini dirancang untuk

meningkatkan partisipasi semua anggota kelompok dan mengembangkan tanggung jawab individu serta kerja sama tim. Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar dibandingkan dengan metode konvensional (Melindawati, 2021). Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media Genially berbasis gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS (Tahir et al., 2024). Dengan demikian, kombinasi antara media *Zep Quiz* dan model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi pendekatan yang ideal untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menyoroti pemanfaatan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penggunaan platform Quizizz mampu memotivasi siswa sekaligus mendorong guru menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran (Nur Rahman et al., 2024). Media Genially berbasis gamifikasi yang terbukti meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Rohmah et al., 2024). Media Wordwall interaktif secara signifikan mendukung peningkatan hasil belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan fitur evaluasi otomatis (Faizzah et al., 2024). Meskipun berbagai bentuk media digital telah terbukti efektif dalam pembelajaran, namun hingga saat ini belum ditemukan kajian yang secara khusus mengkaji efektivitas media *Zep Quiz* yang berbasis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan inovasi melalui implementasi media *Zep Quiz* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan fokus dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Penerapan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi peserta didik untuk lebih fokus serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Bersumber dari permasalahan yang ditemukan sebelumnya, bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional, yang menyebabkan menurunnya konsentrasi serta keterlibatan peserta didik secara merata dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan rendahnya fokus dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif, sehingga

dapat mendorong keaktifan peserta didik dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif melalui pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3C SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. Subjek yang diteliti adalah pendidik dan peserta didik kelas 3C yang berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi kondisi awal serta saat implementasi media *Zep Quiz* yang mengacu pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Wawancara dilakukan terhadap pendidik dan beberapa peserta didik untuk mengetahui pandangan informan terhadap media *Zep Quiz* dan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan dalam pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual, seperti foto kegiatan, catatan lapangan, serta hasil kerja peserta didik yang mendukung data penelitian.

Dalam penelitian ini, analisis data memanfaatkan pendekatan triangulasi, yakni menggunakan data yang dikumpulkan melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan kebenaran serta ketepatan data. Setelah seluruh data terkumpul, dilakukan penyaringan dengan memilih data yang relevan dan pokok, kemudian disusun secara terstruktur. Data yang telah direduksi tersebut kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dimengerti untuk dianalisis lebih mendalam guna menarik kesimpulan.

HASIL

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan dalam meningkatkan fokus belajar peserta didik di Kelas 3C SD Islam Sabilal Muhtadin pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut.

Problematika Kurangnya Fokus Belajar Peserta Didik Kelas 3C SD Islam Sabilal Muhtadin dalam Pembelajaran IPAS

Hasil penelitian ditemukan sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Temuan ini diperoleh melalui wawancara dengan

pendidik dan peserta didik, hasil observasi langsung di kelas, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Peserta Didik Kurang Antusias



Gambar 2. Peserta Didik Kurang Fokus

Pendidik menggunakan beberapa media seperti proyektor LCD, pengeras suara, dan poster bergambar dalam proses pembelajaran. Pada tahap awal, media ini cukup efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan antusiasme peserta didik. Para peserta didik tampak fokus, khususnya ketika visual yang ditampilkan menarik dan relevan, serta saat mereka dilibatkan dalam aktivitas seperti menempel gambar pada poster. Seiring berjalannya waktu, konsentrasi siswa mulai menurun. Beberapa siswa terlihat mulai mengobrol, bermain dengan teman di sampingnya, bahkan ada yang mengantuk atau bersikap pasif seperti menyandarkan kepala di meja dan tidak memperhatikan guru.



Gambar 3. Peserta Didik Kurang Berpartisipasi



Gambar 4. Peserta Didik Bermain-main

Hal ini menunjukkan bahwa perhatian pendidik belum sepenuhnya menjangkau semua peserta didik. Ketika sebagian peserta didik aktif maju ke depan kelas, peserta didik lainnya kehilangan fokus dan mulai berbicara sendiri. Terdapat pula peserta didik yang tampak enggan berpartisipasi dan cenderung bermain-main ketika diminta tampil ke depan kelas. Kondisi ini menandakan bahwa tingkat keterlibatan peserta didik secara keseluruhan masih rendah dalam kegiatan belajar.

Hasil wawancara dengan pendidik menyatakan bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah ceramah disertai penugasan. Metode ini dinilai cukup efektif untuk menyampaikan materi. Akan tetapi, masih terdapat kendala dalam menjaga konsentrasi peserta didik. Perbedaan tingkat fokus antar peserta didik menjadi tantangan tersendiri. Meskipun media telah digunakan, beberapa peserta didik tetap mengalami kesulitan untuk aktif dalam pembelajaran.

Sementara itu, hasil wawancara dengan dua peserta didik menunjukkan bahwa mereka menyukai cara guru mengajar. Mereka menyampaikan akan lebih antusias jika pembelajaran dilakukan secara menyenangkan, seperti melalui permainan, percobaan sederhana, atau tebak-tebakan. Media visual seperti gambar atau alat bantu peraga dinilai sangat membantu dalam memahami materi. Namun, media pembelajaran tersebut tidak digunakan secara konsisten di setiap sesi pembelajaran.

Berdasarkan temuan ini disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam penggunaan media pembelajaran IPAS terletak pada kurangnya variasi media, rendahnya keterlibatan peserta didik secara merata, serta kurang optimalnya penyesuaian media dengan karakteristik belajar peserta didik. Ketergantungan pada metode ceramah, meskipun disertai media pendukung belum mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan menyenangkan bagi seluruh siswa. Inovasi media pembelajaran yang lebih

interaktif dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik diperlukan sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut.

Media Zep Quiz Berbasis Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Media *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan sebagai inovasi pembelajaran IPS di kelas 3C SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. Media ini merupakan kuis digital interaktif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi kelompok untuk meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Penggunaan *Zep Quiz* dirancang untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa, serta dominannya penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

Zep Quiz digunakan dalam bentuk kuis interaktif yang disajikan melalui perangkat digital dan dimainkan secara berkelompok. Model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa bekerja sama dan berkompetisi dalam suasana menyenangkan. Guru membagi siswa ke dalam kelompok, memberikan instruksi penggunaan media, dan memandu jalannya permainan.

Suasana kelas menjadi lebih aktif dan dinamis. Siswa tampak antusias, bersemangat, dan menunjukkan ekspresi senang saat mengikuti permainan kuis. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Mayoritas siswa aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi dalam kelompoknya. Terjadi perubahan perilaku positif, terutama pada siswa yang sebelumnya pasif, yang kini lebih aktif dalam diskusi dan menjawab soal.



Gambar 5. Peserta Didik Memperhatikan Layar



Gambar 6. Peserta Didik Semangat Saat Menjawab



Gambar 7. Guru Mendampingi Siswa

Foto-foto kegiatan menunjukkan siswa dalam posisi berkelompok, memperhatikan layar, serta berekspresi semangat saat menjawab. Terlihat pula guru mendampingi siswa secara aktif dan membimbing kelompok-kelompok yang mengalami kendala teknis.

Implementasi Media *Zep Quiz* Berbasis Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah Implementasi Media Pembelajaran *Zep Quiz* Berbasis Model *Teams Games Tournament* (TGT):

1. Guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran secara singkat kepada siswa sebagai pengantar dan penguatan konsep sebelum permainan dimulai.
2. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok.
3. Guru memperkenalkan media pembelajaran *Zep Quiz* yang akan digunakan, serta menjelaskan aturan dan alur permainan secara rinci.
4. Siswa berbaris sesuai kelompoknya masing-masing.
5. Guru meminta siswa untuk memilih tempat (pertanyaan) yang ingin mereka jawab. Media digital menampilkan 11 tempat yang masing-masing berisi satu pertanyaan.
6. Perwakilan dari setiap kelompok maju ke depan untuk memperebutkan potongan kertas yang berisi berbagai jawaban (benar maupun salah) yang telah disiapkan di meja depan.

7. Guru mengumumkan jawaban yang benar, dan kelompok yang memilih jawaban yang benar mendapatkan skor.
8. Siswa yang telah maju digantikan oleh anggota kelompok lainnya yang berada di barisan selanjutnya. Proses ini dilakukan secara bergiliran hingga semua pertanyaan dalam permainan selesai.
9. Apabila terdapat hasilimbang antar kelompok dalam perebutan jawaban, maka pertanyaan sebelumnya dapat dijawab kembali sebagai penentu.
10. Setelah seluruh pertanyaan dijawab, guru menentukan juara 1, 2, 3, dan 4 berdasarkan akumulasi poin. Kelompok yang berhasil menjadi pemenang kemudian diberikan hadiah yang telah disiapkan.

Hasil implementasi media pembelajaran *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas 3C SDIT Islam Sabibal menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan *Zep Quiz* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan permainan, mulai dari pemilihan pertanyaan hingga perebutan jawaban. Media ini juga mampu mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, melatih keterampilan berpikir kritis, dan merespons secara cepat dalam situasi kompetitif.

Secara umum, kelebihan dari media ini terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Proses diskusi dalam kelompok mendorong siswa untuk saling berkomunikasi dan bertukar pendapat. Desain media digital yang menarik juga mampu mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selama pelaksanaan kegiatan juga terdapat beberapa kendala yang menjadi catatan penting. Salah satu kendala utama adalah durasi waktu pelaksanaan yang cukup panjang. Media ini juga sangat bergantung pada kestabilan jaringan internet, koneksi yang kurang stabil menyebabkan keterlambatan dalam akses media digital. Tantangan lainnya adalah pengaturan barisan siswa saat kegiatan berlangsung. Ketika siswa menunggu giliran untuk maju, beberapa siswa sulit diarahkan, sehingga berpotensi menimbulkan gangguan terhadap keteraturan kegiatan.

Kekurangan-kekurangan tersebut tidak secara signifikan mengurangi efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan waktu yang lebih baik serta dukungan teknis yang memadai dapat meningkatkan potensi media pembelajaran *Zep*

Quiz berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk terus dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Implementasi media *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap peningkatan konsentrasi dan semangat belajar peserta didik di kelas 3C. Hal ini terlihat dari perubahan karakteristik peserta didik selama proses belajar mengajar, di mana sebelumnya peserta didik bersikap pasif, berbicara sendiri, dan melamun. Namun setelah penerapan media *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik tampak sangat antusias dalam mendengarkan arahan pendidik, menunjukkan antusiasme tinggi, serta berpartisipasi dalam permainan kelompok. Kondisi kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, dan peserta didik terlihat lebih aktif memahami materi IPAS yang diajarkan. Penerapan media pembelajaran permainan edukatif dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik karena memadukan elemen visual yang atraktif dengan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran (Awalia & Mustofa, 2024). Selaras dengan hal tersebut, penerapan *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) juga terbukti memperdalam pemahaman konsep dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, sekaligus membantu pendidik dalam memantau kemajuan belajar secara langsung (Rahmah, 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan bahwa penggunaan media digital *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan fokus dan semangat belajar peserta didik di sekolah dasar.

Penggunaan media *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar dan semangat kompetitif yang sehat di kalangan peserta didik sekolah dasar. Kegiatan kuis berbasis kelompok ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang semarak, menyenangkan, dan kompetitif, yang terlihat dari respon siswa yang antusias selama kegiatan berlangsung, seperti sorakan saat tim berhasil menjawab pertanyaan dan ketertarikan untuk terus mengikuti permainan. Faktor-faktor seperti skor, visualisasi yang menarik, dan sistem giliran mampu meningkatkan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk membangun pengetahuan melalui kompetisi yang sehat dan kolaborasi,

sehingga berdampak langsung pada keterlibatan dan fokus belajar mereka secara signifikan (Yimer, 2020). Selain itu, pembelajaran dengan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan digital juga terbukti meningkatkan keaktifan belajar dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran (Suardin et al., 2023). Implementasi *Zep Quiz* dalam kerangka model *Teams Games Tournament* (TGT) bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga menjadi sarana yang mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar serta membangun suasana belajar yang adaptif dan partisipatif secara menyeluruh.

Penggunaan media *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari tingginya keterlibatan peserta didik selama kegiatan kuis berlangsung, di mana mereka aktif menjawab pertanyaan, menunjukkan ekspresi antusias seperti bersorak saat tim mereka memperoleh skor, hingga tertawa saat menjawab pertanyaan. Unsur kompetisi, penilaian skor, serta suasana permainan yang terdapat dalam media *Zep Quiz* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu membangkitkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Temuan ini selaras dengan penelitian (Suardin et al., 2023) yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bentuk kompetisi edukatif berbasis tes dan sistem poin yang berfungsi untuk melihat perkembangan belajar peserta didik. Tampilan visual yang menarik dan elemen interaktif dalam *Zep Quiz* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sebagaimana dikemukakan oleh (Tjaranu et al., 2024) bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar peserta didik sekolah dasar di berbagai konteks pembelajaran. Penggunaan Wordwall sebagai media kuis interaktif turut meningkatkan antusiasme peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran IPAS (Ujwalita et al., 2024). Oleh karena itu, implementasi media *Zep Quiz* dalam pembelajaran IPAS dapat disimpulkan sebagai salah satu media yang efektif dalam menstimulasi motivasi belajar, tidak hanya karena bentuknya yang menyenangkan, tetapi juga karena mampu menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat dan meningkatkan partisipasi peserta didik secara keseluruhan.

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah seperti kelas 3, umumnya memiliki karakteristik yang menyukai kegiatan bermain, tampilan visual yang cerah dan menarik, serta pengalaman belajar yang melibatkan aspek motorik dan

emosional. Pada hal ini, penggunaan media *Zep Quiz* sangat relevan karena menawarkan tampilan yang interaktif, dukungan audio visual yang menarik, serta permainan kelompok yang sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyampaikan materi secara visual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kompetisi antarkelompok, sehingga mampu mengakomodasi gaya belajar kinestetik dan interpersonal. Dukungan terhadap efektivitas media interaktif dalam pembelajaran di tingkat dasar juga disampaikan oleh (Hartati et al., 2024), yang menegaskan bahwa media seperti Wordwall sangat sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik SD karena mengandung unsur permainan, visual menarik, dan aktivitas langsung. Selain itu, media berbasis teknologi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dasar (Nastiti et al., 2024). Oleh karena itu, media interaktif digital seperti *Zep Quiz* yang berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai untuk karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar kelas rendah, karena mampu memadukan elemen visual, kompetisi, permainan, dan partisipasi aktif peserta didik secara menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan media *Zep Quiz* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan fokus dan keterlibatan peserta didik kelas 3 SD Islam Sabibal Muhtadin dalam pembelajaran IPAS. Suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, termasuk mereka yang sebelumnya kurang terlibat. Selain itu, media ini juga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan waktu dan koneksi internet, hal tersebut tidak terlalu mengganggu jalannya proses pembelajaran. Temuan ini juga memperkuat pentingnya pemanfaatan media digital interaktif dalam mendukung keberhasilan pembelajaran tematik, khususnya mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, media *Zep Quiz* berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif media digital yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar secara menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdan, S., Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Herti Prastitasari, & Aldy Ferdiansyah. (2024). Profesionalisme Guru SD Dalam Meningkatkan Disiplin Siswa Melalui Pendekatan Emosional dan Kognitif. *Journal Educational Research and Development / E-ISSN : 3063-9158*, 1(2), 166–171.
<https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.125>
- Auliya, A. F., Fitriyani, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968.
<https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5765>
- Awalia, R., & Mustofa, A. (2024). Media Pembelajaran Game Quiz Edukasi Di Era Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(4), 839–848. <https://doi.org/10.54437/iljislamiclearningjournal.v2i4.1787>
- Faizzah, P. N. N., Roosyanti, A., & Suprihatien, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS SDN Pakis V Surabaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13520–13526. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13114>
- Ferdiansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Irma, I., & Asniwati, A. (2023). Developing Motivation And Activities Of Religious And Moral Values Using The Rindu Model Of Group A. *E-CHIEF Journal*, 3(2), 1.
<https://doi.org/10.20527/e-chief.v3i2.10068>
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55.
- Nastiti, A. G. N., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 429–442. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19741>
- Nur Rahman, M. R., Riyadi, A., Darwis, D., & Musfirah, I. (2024). The Effect of Using Quizizz On Students' Learning Motivation In MAN 2 Samarinda. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(1), 77–90.
<https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i3.7715>

- Putri, M. F., Safiah, I., & Vitoria, L. (2025). Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V Di Sdn 32 Banda Aceh. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 464–475.
- Rachman, A., Rini, T. P. W., Ferdiansyah, A., Harsono, A. M. B., Hidayat, A., Rizqi, M., & Azkia, N. (2025). Implementasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 1516–1522. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.42010>
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- 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. <https://doi.org/10.62017/merdeka.v2i5.4399>
- Rohmah, I. A., Fatmawati, E., & Usriyah, L. (2024). NEEDS ANALYSIS IN DEVELOPING E-LKPD BASED ON GENIALLY EDUCATIONAL GAMES IN MATHEMATICS LEARNING TO INCREASE LEARNING MOTIVATION. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(3). <https://doi.org/10.32507/attadib.v8i3.2785>
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraisy, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 282–296. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17338>
- Tjaranu, A. P., Mecca, A., Pramudita, A. Y., Asfira, A., Aprilia, D., Mahaga, G. F., Krisdiadi, E., Barokah, N., Micelle, F. A., & Susanti, M. (2024). Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru SD dan TK Desa Petak Bahandang Melalui Sosialisasi Pembuatan dan Pengembangan Media Pembelajaran. *NAWASENA: JOURNAL OF COMMUNITY SERVICE*, 2(02), 15–20.
- Ujwalita, A., Nurdianti, A. P., Novia, D. H., & Wijayanti, M. D. (2024). Utilization of Wordwall Learning Media to Increase Interest and Motivation of Grade 3 Students in Learning IPAS SD 6 Panjer. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92640>
- Ulusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.
- Wahyuni, S. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI. *Analysis*, 3(1), 97–103.
- Yimer, S. T. (2020). Stimulating Content Knowledge Learning of Intermediate Calculus through Active Technology-Based Learning Strategy. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(12), em1903. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8705>