

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ZEP QUIZ DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMAN 3 SUKOHARJO**

<sup>1</sup>Rizka Handayani, <sup>2</sup>Ika Murtiningsih

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara

<sup>1</sup>[rizukachan354313@gmail.com](mailto:rizukachan354313@gmail.com), <sup>2</sup>[ika.murtyy@gmail.com](mailto:ika.murtyy@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the application of the digital learning media Zep Quiz in increasing students' interest in learning, as well as to identify supporting and inhibiting factors from the perspective of teachers and students in the implementation of the Zep Quiz digital media. This study uses a descriptive qualitative approach with research subjects including the vice principal in the curriculum field, Pancasila Education teachers, and eleventh-grade students at SMAN 3 Sukoharjo. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, documentation, and questionnaires, and then the data were analyzed using qualitative analysis techniques, which include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that the implementation of Zep Quiz is able to increase students' interest in learning, indicated by increased attention, high enthusiasm, active participation of students, and improving perseverance. Learning becomes more interactive and enjoyable through the use of quiz features and a ranking system. Supporting factors include the availability of facilities and infrastructure, the competence of teachers and students, school support in the form of policies and facilities, as well as students' characteristics that are adaptive to technology, while inhibiting factors include teachers' limited mastery of technology, less optimal time management, unstable internet network quality, and differences in the specifications of devices used by students. Thus, Zep Quiz is effective to be used as a digital learning medium to increase students' learning interest with adequate planning and facilities support*

**Keywords:** Civic Education, Digital Learning, Learning Media, Learning Interest, Zep Quiz.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran digital Zep Quiz dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dari sisi guru dan peserta didik dalam penerapan media digital Zep Quiz. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian meliputi wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru Pendidikan Pancasila, dan peserta didik kelas XI di SMAN 3 Sukoharjo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner, kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Zep Quiz mampu meningkatkan minat belajar peserta didik yang ditandai dengan meningkatnya perhatian,

antusiasme yang tinggi, partisipasi aktif peserta didik, dan ketekunan yang semakin meningkat. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan fitur kuis dan sistem peringkat. Faktor pendukung meliputi ketersediaan sarana prasarana, kompetensi guru dan peserta didik, dukungan sekolah berupa kebijakan dan sarana prasarana, serta karakteristik peserta didik yang adaptif terhadap teknologi, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan penguasaan teknologi oleh guru, kurang optimalnya pengelolaan waktu, kualitas jaringan internet yang belum stabil, serta adanya perbedaan spesifikasi perangkat yang digunakan peserta didik. Dengan demikian, Zep Quiz efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan dukungan perencanaan dan fasilitas yang memadai.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Media Pembelajaran, Pembelajaran Digital, Pendidikan Pancasila Zep Quiz

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dan partisipatif. Penggunaan media digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Fitria & Nuroh, 2025). Selain itu, integrasi media digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan pedagogis untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik di era abad ke-21 (Syafitri et al., 2025).

Salah satu inovasi media pembelajaran digital adalah kuis berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz yang menggabungkan evaluasi dengan pengalaman bermain (game-

based learning). Media ini memungkinkan interaksi dua arah, umpan balik instan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Penelitian menunjukkan bahwa media kuis digital seperti Quizizz dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik (Velenita et al., 2025), serta meningkatkan keterlibatan dan respons positif dalam pembelajaran (Licorish et al., 2018).

Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pendekatan kuantitatif, sehingga kajian kualitatif terkait pengalaman dan persepsi peserta didik dalam konteks Pendidikan Pancasila masih terbatas. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, keterlibatan aktif peserta didik menjadi hal yang penting karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga

pada internalisasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari (Ibrahim et al., 2025). Media pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan tersebut, baik secara kognitif maupun afektif (Tiana et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Murtiningsih et al. (2024) dan Fajriatin et al. (2025) yang menekankan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila harus mampu membentuk sikap, partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh kesesuaian dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran (Syafitri et al., 2025). Media yang dirancang secara kontekstual terbukti mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik (Ma'rifatulloh et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa aspek afektif, khususnya minat belajar, memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

Minat belajar merupakan faktor yang mendorong keterlibatan aktif dan kesungguhan peserta didik dalam belajar. Minat belajar ditandai oleh

rasa suka, perhatian, partisipasi aktif, dan ketekunan (Aprijal et al., 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar karena mampu mengurangi kejenuhan dan membantu pemahaman materi yang bersifat abstrak (Pratama & Hasanah, 2024). Selain itu, minat belajar juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Berdasarkan konteks Pendidikan Pancasila, materi yang padat dan bersifat konseptual sering kali disampaikan secara monoton, sehingga menimbulkan kejenuhan dan menurunkan minat belajar peserta didik (Fitriasari et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, salah satunya melalui media digital berbasis gamifikasi. Media ini dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif, serta menumbuhkan minat belajar secara lebih efektif (Rizal et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Sukoharjo masih menghadapi berbagai tantangan

dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, seperti kurangnya keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, kurangnya keterbatasan dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan, banyaknya materi Pendidikan

Pancasila yang termuat, dan kurang lancarnya akses internet yang ada. Meskipun sekolah telah memiliki sarana pembelajaran digital, pemanfaatan media digital interaktif seperti Zep Quiz belum dimaksimalkan dan belum banyak dikaji secara mendalam. Secara ideal, pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Secara teoretis, minat belajar ditandai oleh perhatian, antusiasme, partisipasi aktif, dan ketekunan (Sundari & Sukmanasa, 2018), yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif (Pratama & Setiawan, 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kuis digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik, namun masih didominasi oleh

pendekatan kuantitatif. Oleh karena itu, terdapat research gap dalam kajian kualitatif yang mendalami pengalaman dan dinamika penggunaan media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila di sekolah menengah atas.

Berdasarkan observasi permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “Penerapan Media Pembelajaran Digital Zep Quiz dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Sukoharjo”. Pemilihan judul ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, khususnya Zep Quiz, berpotensi meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini cenderung bersifat konseptual. Selain itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai proses penerapan Zep Quiz serta faktor pendukung dan kendala yang menyertainya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah menengah atas.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam fenomena penerapan media pembelajaran digital Zep Quiz dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian kualitatif deskriptif menekankan pemahaman makna, proses, dan pengalaman subjek penelitian dalam konteks alami tanpa manipulasi variabel (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian ini dipandang relevan karena memungkinkan peneliti menggali secara komprehensif pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Lokasi penelitiannya di SMA N 3 Sukoharjo. Subjek penelitiannya yaitu Wakasek Kurikulum, Guru Pendidikan Pancasila 2 orang, dan 124 peserta didik dari 4 kelas 11. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara terpadu. Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data

yang valid dan reliabel. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi sesuai dengan jenis dan kebutuhan penelitian. Sedangkan teknik analisis data penelitian Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña, teknik analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus selama proses penelitian. Analisis data meliputi tiga tahap utama, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (Miles et al., 2019).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. 1. Penerapan Media Pembelajaran Digital Zep Quiz dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Zep Quiz memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Sukoharjo. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya perhatian, antusiasme yang tinggi, partisipasi aktif peserta

didik, dan ketekunan yang semakin meningkat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil kuesioner dari 124 responden, mayoritas peserta didik sebanyak 110 peserta didik menyatakan lebih memperhatikan dan fokus saat menggunakan Zep Quiz dibandingkan pembelajaran biasa. Hasil kuesioner dan wawancara juga mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan ketika menggunakan Zep Quiz.

Salah satu peserta didik (HM) menyampaikan, “saya tertarik menggunakan Zep Quiz karena seperti bermain game tetapi sambil belajar” (Wawancara, 26 Februari 2026). Unsur kompetisi dalam aplikasi turut mendorong peserta didik menjadi lebih fokus dan termotivasi, sebagaimana diungkapkan oleh guru (MAY) bahwa “kalau menggunakan Zep Quiz, siswa kelihatan lebih serius, mereka fokus ke soal dan berusaha menjawab dengan benar” (Wawancara, 24 Februari 2026). Penggunaan Zep Quiz dengan demikian mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, baik dari aspek

emosional maupun keterlibatan aktif. Temuan ini sejalan dengan Lestari & Sunanto (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Zep Quiz efektif dalam meningkatkan minat belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan melalui penerapan elemen gamifikasi

Minat belajar peserta didik juga tercermin dari munculnya rasa senang dan antusias selama mengikuti pembelajaran. Peserta didik menyatakan bahwa tampilan visual seperti animasi dan desain yang menarik menjadi faktor yang membuat mereka lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan. Pernyataan tersebut sejalan dengan ungkapan peserta didik (AM) bahwa “tertarik karena menggunakan animasi-animasi yang lucu dan soalnya satu per satu jadi terpatrit” (Wawancara, 25 Februari 2026). Arsyalivia Pramudhita juga menyampaikan bahwa grafik dan animasi yang menarik membuatnya merasa lebih senang dan lebih bersemangat dalam belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Zep Quiz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga

mendorong peningkatan minat belajar peserta didik secara lebih optimal.

Penerapan media Zep Quiz dilakukan sebagai bagian dari kegiatan inti pembelajaran sekaligus sebagai alat evaluasi. Guru merencanakan penggunaannya dalam modul ajar dengan menyiapkan soal terlebih dahulu sebelum pembelajaran berlangsung, kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengakses dan mengerjakan kuis secara mandiri. Hal ini sesuai dengan penjelasan guru (P) bahwa “Zep Quiz saya masukkan sebagai bagian dari kegiatan inti, biasanya untuk evaluasi setelah materi selesai dijelaskan, namun terkadang juga digunakan sebagai pretest” (Wawancara, 24 Februari 2026). Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari pemberian instruksi, pelaksanaan kuis, hingga pembahasan hasil secara bersama-sama. Penerapan tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan tidak monoton dibandingkan metode konvensional.

Penerapan media pembelajaran digital Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Sukoharjo berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat

belajar peserta didik, yang ditinjau dari indikator perhatian, antusiasme, partisipasi aktif, dan ketekunan sebagaimana dikemukakan oleh Sundari & Sukmanasa (2018). Penggunaan Zep Quiz yang dirancang dalam tahap perencanaan pembelajaran sebagai bagian dari kegiatan inti menunjukkan bahwa media ini digunakan secara terarah untuk mendukung keterlibatan peserta didik. Guru menyiapkan soal sesuai materi dan memanfaatkan Zep Quiz sebagai sarana evaluasi maupun penguatan materi, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini memperkuat teori bahwa minat belajar dapat tumbuh ketika peserta didik dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar yang bermakna.

Minat belajar peserta didik terutama terlihat pada aspek perhatian dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan Zep Quiz dengan tampilan visual yang menarik serta berbasis permainan mampu menarik fokus peserta didik lebih baik dibandingkan metode konvensional. Peserta didik cenderung lebih berkonsentrasi saat mengerjakan kuis

karena adanya tantangan dan umpan balik langsung dari sistem. Situasi ini sejalan dengan pendapat Aprijal et al. (2016) yang menyatakan bahwa minat belajar muncul ketika peserta didik merasa senang dan tertarik terhadap aktivitas pembelajaran. Penerapan Zep Quiz dalam tahapan pembelajaran yang jelas, mulai dari instruksi hingga evaluasi, juga membantu peserta didik memahami alur kegiatan sehingga perhatian mereka tetap terjaga.

Aspek partisipasi aktif dan ketekunan peserta didik juga mengalami peningkatan melalui penerapan Zep Quiz. Fitur kuis dan sistem peringkat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam menjawab soal dan berusaha memperoleh hasil terbaik. Guru berperan dalam memberikan bimbingan serta umpan balik, sehingga peserta didik tidak hanya sekadar menjawab, tetapi juga memahami materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan teori Gameil & Al-Abdullatif (2023) yang menekankan bahwa penerapan media digital yang efektif harus didukung oleh strategi guru dalam mengelola pembelajaran. Ketekunan peserta didik terlihat dari kesungguhan mereka dalam

menyelesaikan soal, yang dipengaruhi oleh adanya motivasi intrinsik maupun ekstrinsik dari unsur kompetisi dalam aplikasi.

Penerapan Zep Quiz dengan demikian tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar peserta didik secara menyeluruh. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Licorish et al. (2018) yang menyatakan bahwa media kuis digital berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan respons positif peserta didik dalam pembelajaran. Fokus pada peningkatan minat belajar melalui penerapan yang terstruktur menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Zep Quiz tidak hanya terletak pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Sukoharjo mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan, yang tercermin dari meningkatnya perhatian, antusiasme yang tinggi, partisipasi aktif peserta didik, dan ketekunan yang semakin meningkat selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan media yang mengintegrasikan unsur gamifikasi, tampilan visual yang menarik, serta sistem umpan balik dan kompetisi terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Perencanaan penggunaan Zep Quiz yang terstruktur sebagai bagian dari kegiatan inti pembelajaran juga berkontribusi terhadap keterlibatan peserta didik secara lebih optimal.

Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh strategi pedagogis guru dalam mengelola dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Zep Quiz dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMAN 3 Sukoharjo menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital Zep Quiz didukung oleh beberapa faktor utama, yaitu ketersediaan sarana prasarana, kompetensi guru, dukungan kebijakan sekolah, serta karakteristik peserta didik yang telah terbiasa menggunakan teknologi.

Ketersediaan fasilitas seperti Wi-Fi, proyektor, laboratorium komputer, smart TV, serta perangkat pribadi peserta didik menjadi penunjang utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Pernyataan wakasek kurikulum (DR) menegaskan bahwa “sekolah sudah menyediakan fasilitas seperti Wi-Fi, proyektor, LCD, lab komputer dan smart TV yang memadai di kelas” (Wawancara, 27 Februari 2026). Kondisi tersebut memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses pembelajaran sehingga mereka dapat lebih fokus dan terlibat secara aktif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa sarana prasarana memiliki

peran yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran digital. Ketersediaan fasilitas yang memadai tidak hanya mendukung kelancaran teknis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyudi (2020) yang menyatakan bahwa ketersediaan fasilitas merupakan faktor utama dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Pelatihan guru yang dilakukan secara berkala turut berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Guru menjadi lebih mampu memanfaatkan fitur Zep Quiz serta menyusun strategi pembelajaran yang variatif dan inovatif. Pernyataan guru (MAY) mengungkapkan bahwa “peserta didik lebih tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran digital” (Wawancara, 24 Februari 2026). Karakteristik peserta didik yang telah terbiasa menggunakan teknologi juga menjadi faktor pendukung karena memudahkan proses adaptasi terhadap penggunaan media pembelajaran digital.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan media, tetapi juga oleh

kompetensi guru dan kesiapan peserta didik. Kesesuaian antara media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyudi (2020) yang menegaskan bahwa faktor pendukung pembelajaran meliputi kemampuan pendidik serta karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan adanya faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran Zep Quiz yang berasal dari guru dan peserta didik, terutama berkaitan dengan hambatan teknis, minimnya penguasaan teknologi oleh guru, serta perbedaan kondisi perangkat dan jaringan. Pada sisi guru, hambatan utama terletak pada penguasaan teknologi yang masih dalam tahap penyesuaian. Pernyataan guru (MAY) menyebutkan bahwa “untuk penguasaan sendiri sebenarnya belum banyak menguasai, tetapi setelah mendalami saya bisa mengikuti” (Wawancara, 24 Februari 2026). Guru juga menghadapi kendala dalam pengelolaan waktu pembelajaran karena penggunaan

Zep Quiz memerlukan tahapan yang cukup kompleks, mulai dari penyampaian materi hingga evaluasi hasil.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital membutuhkan proses adaptasi serta perencanaan yang matang. Keterbatasan dalam penguasaan teknologi menjadi tantangan yang perlu diatasi agar pembelajaran dapat berjalan optimal. Pendapat Rokhmawati dan Aini Hidayatih (2024) menyatakan bahwa keterbatasan kompetensi teknologi merupakan salah satu hambatan utama dalam pembelajaran digital.

Permasalahan teknis berupa jaringan internet yang tidak stabil menjadi faktor penghambat yang dominan. Gangguan jaringan menyebabkan keterlambatan akses hingga terputusnya koneksi saat kuis berlangsung. Pernyataan guru (MAY) menyebutkan bahwa “sering terjadi koneksi jaringan Wi-Fi yang lambat yang membuat peserta didik terkendala saat mengerjakan kuis” (Wawancara, 24 Februari 2026). Pernyataan tersebut diperkuat oleh peserta didik (PR) yang mengungkapkan bahwa “kalau menggunakan Wi-Fi sering terjadi

lemot atau ngelag jaringannya” (Wawancara, 25 Februari 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur menjadi faktor krusial dalam pembelajaran berbasis digital. Ketidakstabilan jaringan dapat mengganggu konsentrasi serta menurunkan efektivitas pembelajaran. Pendapat Putri et al. (2022) dan Kusyana et al. (2023) menyatakan bahwa keterbatasan jaringan merupakan hambatan utama dalam implementasi pembelajaran digital.

Pada sisi peserta didik, faktor penghambat berkaitan dengan keterbatasan perangkat dan kesiapan dalam menggunakan teknologi. Beberapa peserta didik mengalami kendala berupa perangkat yang kurang mendukung atau berjalan lambat saat digunakan. Pernyataan peserta didik (MM) menunjukkan bahwa “kadang HP saya agak lemot kalau aplikasinya berjalan lama” (Wawancara, 26 Februari 2026).

Perbedaan kualitas perangkat tersebut menyebabkan ketidakmerataan dalam mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kesiapan peserta didik turut memengaruhi keberhasilan pembelajaran digital. Gangguan teknis yang terjadi secara

berulang berpotensi menurunkan konsentrasi dan fokus belajar. Respon peserta didik terhadap penggunaan Zep Quiz secara umum tetap positif karena pembelajaran dianggap lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dalam penerapan Zep Quiz meliputi ketersediaan sarana prasarana, kompetensi guru, dukungan sekolah, serta karakteristik peserta didik yang adaptif terhadap teknologi. Hal ini sependapat dengan Fajriatin et al (2025) yang menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran digital didukung oleh ketersediaan fasilitas, kompetensi guru, serta kesiapan peserta didik dalam menggunakan teknologi.

Faktor penghambat berasal dari aspek teknis dan proses adaptasi, meliputi keterbatasan penguasaan teknologi, kurang optimalnya pengelolaan waktu, kualitas jaringan internet yang tidak stabil, serta perbedaan perangkat yang digunakan peserta didik. Upaya peningkatan kompetensi guru, optimalisasi infrastruktur, serta perencanaan pembelajaran yang lebih efektif diperlukan agar penerapan media

pembelajaran digital dapat berjalan secara optimal dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara berkelanjutan.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan media pembelajaran digital Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Sukoharjo terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan perhatian, antusiasme yang tinggi, partisipasi aktif peserta didik, dan ketekunan yang semakin meningkat selama proses pembelajaran. Integrasi Zep Quiz dalam kegiatan inti pembelajaran, didukung oleh unsur gamifikasi, tampilan interaktif, serta sistem umpan balik dan peringat, berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

Keberhasilan penerapan media ini dipengaruhi oleh faktor pendukung berupa ketersediaan sarana prasarana, kompetensi guru, dukungan kebijakan sekolah, serta karakteristik peserta didik yang adaptif terhadap teknologi. Di sisi lain, terdapat faktor penghambat yang meliputi keterbatasan penguasaan

teknologi oleh guru, kurang optimalnya pengelolaan waktu, ketidakstabilan jaringan internet, serta perbedaan spesifikasi perangkat peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada kesiapan infrastruktur dan kompetensi pengguna dalam mengelolanya secara pedagogis.

Penelitian ini menegaskan bahwa Zep Quiz berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik apabila diintegrasikan secara terencana dan didukung oleh kondisi pembelajaran yang memadai. Peneliti disarankan mengembangkan penelitian yang lebih mendalam terkait media pembelajaran digital pada berbagai mata pelajaran dan aspek lain seperti hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*, 6(1), 76–91.
- Fajriatin, K., Zaki, A., Wingkolatin, & Handayani, N. F. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pendidikan Pancasila Kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan. *Implementation of Digital-Based Learning Media in Pancasila Education for Grade IX at Muhammadiyah 2. IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 2(1), 130–135.
- Fitria, A. D. N., & Nuroh, E. Z. (2025). Learners' Interest in Digital Learning Media in Elementary Schools. *Jurnal of Information and Computer Teknologi Education*, 9(1), 35–41. <https://doi.org/10.21070/jicte.v9i1.1675>
- Fitriasari, S., Masyitoh, I. S., & Baeihaqi. (2020). The Role of Pancasila Education Teachers and Citizenship in Strengthening Character Education Based on Pancasila Values. *Atlantis Press*, 418(Acec 2019), 534–540.
- Gameil, A. A., & Al-Abdullatif, A. M. (2023). Using Digital Learning Platforms to Enhance the Instructional Design Competencies and Learning Engagement of Preservice Teachers. *Education Sciences*, 13(4). <https://doi.org/10.3390/educsci13040334>
- Ibrahim, A., Safitri, A., Gea, D. Z., Gulo, P., Wahidin, D., & Pamulang, U. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Play untuk Mengatasi Rendahnya Keterlibatan Siswa pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di SMPN 226 Jakarta

- Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan , Fakultas Keguruan Ilmu Implementation of Role Play Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 5(12), 3529–3537.
- Kusyana, I. W., Putra, I. N. A. S., & Widiana, I. W. (2023). Kendala Pembelajaran Digital dari Perspektif Peserta Didik. *Jurnal Edutech*, 11(2), 134–147
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students ' Perception of Kahoot! ' s Influence on Teaching and Learning. *Research and Praticice Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Ma'rifatulloh, D., Budiyo, & Darmawati, R. P. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Digital (Canva) untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 66–71.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: a Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications. Terjemahan Tjejep Rohidi, UI-Press.
- Murtiningsih, I., Untari, A. D., Luthfi, Z. F., Veteran, U., Nusantara, B., Sultan, U., Tirtayasa, A., Padang, U. N., Bangsa, K., & Berkualitas, G. (2024). Membangun Karakter Bangsa : Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Generasi Berkualitas. *Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 2, 86–95.
- Putri, R. S. H., Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Wijayanti, L. M., & Hyun, C. C. (2022). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319.
- Pratama, R., & Setiawan, B. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Beragam untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(3), 201–215.
- Rizal, A., Agus, A. A., Magvira, A., & Yafet, E. (2025). Implementation of Pancasila Values in Forming the Tolerance Character of Students. *Jurnal of Education Analytics (JEDA)*, 4(2), 343–354.
- Rokhmawati, & Aini Hidayatih, N. (2024). Analisis Kesulitan Guru Dalam Menggunakan Media Berbasis Internet Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd Cintrodwangsan 02 Lumajang. *Joedu : Journal of Basic Education*, 02(02).

- Sabita, R., & Permata, D. (2024). Infrastruktur dan Kesiapan Pengguna dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 8(2), 45–59. <https://doi.org/10.47233/jpst.v4i3.3407>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, F. S., & Sukmanasa, E. (2018). Analisis Minat Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Berbasis E-learning. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 01(September), 19–25.
- Syafitri, D., Reni, N. N., Septiyana, Z., & Ningsih, Y. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5126–5134.
- Tiana, E., Fatmawati, R. A., & Hertati, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 19(2), 322–337.
- Velenita, N., Miftah, E., & Priyanto, E. (2025). Penggunaan Media Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Hubungan Pancasila dengan UUD 1945 di SMK Negeri 1 Bancak. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 4(3), 283–292. doi: