

DESKRIPSI ANTUSIASME BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA ZEP QUIZ PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Umami Kulsum¹, Wahyuni Fajar Arum², Agus Prasetyo Kurniawan³
Program Studi Pendidikan Matematika^{1,2,3}, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan^{1,2,3},
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya^{1,2,3}
ummikulsum.burneh2@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media ZEP Quiz. Antusiasme belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan kurang diminati. Media ZEP Quiz digunakan sebagai alat bantu interaktif berbasis game untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang disusun berdasarkan lima indikator antusiasme belajar, yaitu: respon, perhatian, konsentrasi, kemauan, serta kesadaran dan keterlibatan diri. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XID Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya. Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentase dari tiap indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran matematika menggunakan media ZEP Quiz. Hal ini ditunjukkan oleh dominasi skor kategori “tinggi” pada hampir semua indikator. Dengan demikian, ZEP Quiz terbukti mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Kata Kunci: Antusiasme Belajar, Matematika, ZEP Quiz, Pembelajaran Interaktif, Deskriptif kuantitatif

A. Pendahuluan

Pendidikan berkontribusi besar dalam peningkatan mutu sumber daya manusia. Dalam kegiatan pembelajaran, keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa di dalamnya. Namun pada kenyataannya, rendahnya antusias belajar masih banyak dialami oleh siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang dianggap menantang dan abstrak (Miftah & Syamsurijal, 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa antusiasme belajar siswa terhadap matematika masih berada pada tingkat yang rendah. Penelitian yang dilakukan oleh (Andriani dkk., 2024) menemukan bahwa siswa kelas XI menunjukkan kejenuhan dan kurangnya rasa

ingin tahu akibat metode pembelajaran yang monoton. Selain itu, di kelas IV SD IT Hidayatul Jannah, (Ramadani & Wandini, 2023) mengungkapkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi penghambat keaktifan belajar siswa. Rendahnya antusiasme ini berakibat pada kurangnya partisipasi siswa di kelas serta menurunnya efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa agar keterlibatan mereka dalam pembelajaran semakin meningkat. Salah satu aspek penting yang dapat mencerminkan keterlibatan tersebut adalah antusiasme belajar siswa, yang menjadi indikator kunci keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Antusiasme belajar merupakan kondisi psikologis yang mencerminkan semangat, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Asria dkk., 2021), antusiasme belajar dapat ditandai dari beberapa indikator, seperti respon, perhatian, konsentrasi, kemauan, serta kesadaran dan keterlibatan diri. Maka dari itu, penerapan strategi pembelajaran yang interaktif dan menarik sangat dibutuhkan, salah satunya yaitu melalui pemanfaatan media berbasis teknologi digital yang selaras dengan karakteristik generasi saat ini.

Salah satu contoh media berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan antusiasme belajar adalah ZEP Quiz, yaitu platform kuis digital berbasis gamifikasi yang dapat membantu kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Media ini memungkinkan guru memberikan pertanyaan dalam bentuk kuis yang dilengkapi dengan waktu, skor, dan *leaderboard* secara *real-time*. Dengan demikian, siswa dapat belajar sekaligus bermain dengan semangat kompetisi yang sehat. Penggunaan media ini diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang menjanjikan terkait hal tersebut. Penelitian oleh (Asria dkk., 2021) menunjukkan bahwa penerapan platform Quizizz dalam evaluasi pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa, yang ditunjukkan melalui indikator respon, perhatian, dan partisipasi aktif siswa di kelas. Sejalan dengan itu, (Chaerunnisa dkk., 2024) mengungkapkan bahwa selain membuat pembelajaran menjadi lebih menarik,

penerapan Quizizz juga mampu mendorong suasana kompetitif yang berdampak positif terhadap semangat belajar siswa. Penelitian serupa yang dikemukakan oleh (Azhari dkk., 2024) menunjukkan bahwa penerapan kuis interaktif di kelas matematika mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan partisipasi aktif saat mengerjakan soal dan diskusi kelas yang lebih hidup. Sementara itu, (Alda dkk., 2024) mengembangkan media kuis interaktif berbasis Android yang terbukti meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar dengan menghadirkan tampilan dan mekanisme kuis yang menarik. Temuan-temuan ini secara konsisten menunjukkan bahwa media kuis digital dapat menjadi strategi inovatif untuk mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendukung peningkatan antusiasme belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan.

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji efektivitas media kuis interaktif seperti Quizizz, Kahoot!, atau QuizWhizzer, penelitian mengenai ZEP Quiz masih sangat terbatas, khususnya dalam pembelajaran matematika di tingkat SMA/MA. Padahal, ZEP Quiz memiliki fitur-fitur interaktif yang berpotensi menumbuhkan antusiasme belajar siswa melalui elemen kompetisi, umpan balik langsung, dan tampilan yang menarik. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya menekankan pada motivasi atau minat belajar, bukan pada analisis menyeluruh tingkat antusiasme yang mencakup lima indikator. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan tingkat antusiasme belajar siswa menggunakan media ZEP Quiz pada pembelajaran matematika dengan menekankan pada lima indikator antusiasme belajar yaitu respon, perhatian, konsentrasi, kemauan, serta kesadaran dan keterlibatan diri.

B. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan tingkat antusiasme belajar siswa menggunakan media ZEP Quiz pada pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan saat kegiatan MBKM di Madrasah Aliyah Negeri Kota Surabaya dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas XID sebanyak 33 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket yang disusun berdasarkan lima

indikator antusiasme belajar, meliputi perhatian siswa, konsentrasi terhadap materi, kesadaran dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, kemauan siswa, serta respon terhadap media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini menggunakan skala likert yang terdiri dari skor angket tiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden adalah skor 1 (sangat tidak setuju) hingga skor 5 (sangat setuju). Data hasil persebaran angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Pilihan Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Fatikhasari dkk., 2024)

Setiap indikator terdiri dari lima pernyataan yang mencerminkan antusiasme belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media ZEP Quiz. Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung skor rata-rata keseluruhan dan persentase dari seluruh respon siswa. Adapun cara menghitung persentase tiap indikator dari angket antusiasme belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Dimana:

N = Nilai presentase yang ingin dicari

S = Skor yang didapatkan

SM = Skor maksimum

Adapun cara menghitung rata-rata keseluruhan dari angket antusiasme siswa adalah sebagai berikut:

$$\bar{P} = \frac{\sum_{i=1}^5 P_i}{5}$$

Keterangan:

$\bar{P}$ = Rata-rata persentase keseluruhan

P_i = Persentase indikator ke-i (dengan i = 1,2,3,4,5)

Selanjutnya, hasil tersebut diklasifikasikan kedalam lima kategori tingkat antusiasme berdasarkan kriteria persentase tertentu.

Tabel 2. Tabel Persentase Tanggapan Angket

Kategori	Persentase
Sangat Tinggi	$85\% < \text{skor} \leq 100\%$
Tinggi	$70\% < \text{skor} \leq 85\%$
Sedang	$55\% < \text{skor} \leq 70\%$
Rendah	$40\% < \text{skor} \leq 55\%$
Sangat Rendah	$0\% < \text{skor} \leq 40\%$

Sumber: (Asria dkk., 2021)

C. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini difokuskan pada analisis tingkat antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media ZEP Quiz, yaitu sebuah platform berbasis digital yang memadukan unsur permainan (*game-based learning*) dengan aktivitas evaluasi interaktif. Melalui ZEP Quiz, siswa dapat berpartisipasi secara aktif menggunakan perangkat masing-masing, sehingga proses belajar menjadi lebih kompetitif, menarik, dan menyenangkan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, media ZEP Quiz digunakan untuk mengerjakan soal-soal latihan terkait materi fungsi dan permodelannya.



Gambar 1. Tampilan awal ZEP Quiz

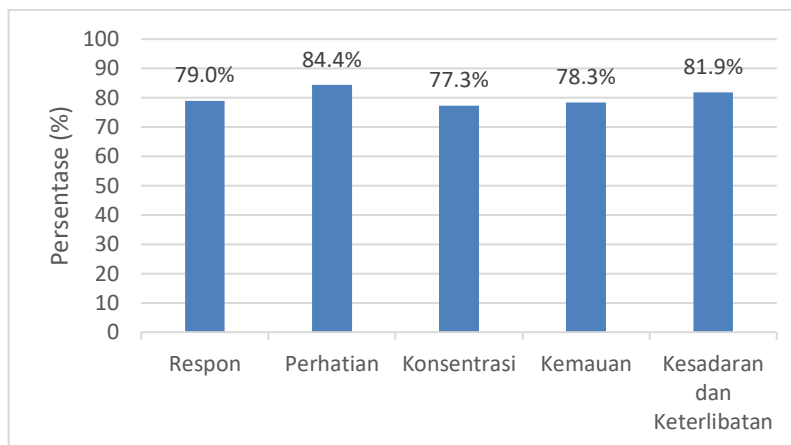


Gambar 2. Tampilan garis finish permainan ZEP Quiz

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket antusiasme belajar kepada siswa. Penyebaran angket tersebut dilakukan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi fungsi dan permodelannya. Instrumen angket tersebut memuat 25 butir pertanyaan yang mewakili lima indikator penilaian untuk mendeskripsikan tingkat antusiasme belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal terkait fungsi dan pemodelannya dengan memanfaatkan media ZEP Quiz. Jumlah skor setiap indikator dan skor rata rata keseluruhan indikator akan dianalisis dan dikelompokkan menjadi lima kategori tingkat antusiasme belajar siswa berdasarkan kategori pada tabel persentase tanggapan angket.

Tabel 3. Hasil Angket Tiap Indikator

Indikator	Skor yang didapatkan	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
Respon	652	825	79,0%	Tinggi
Perhatian	696	825	84,4%	Tinggi
Konsentrasi	638	825	77,3%	Tinggi
Kemauan	646	825	78,3%	Tinggi
Kesadaran dan Keterlibatan	676	825	81,9%	Tinggi
Rata-rata keseluruhan			80,2%	Tinggi



Gambar 2. Persentase antusiasme belajar per indikator

Berdasarkan hasil analisis angket antusiasme belajar siswa, indikator pertama yaitu respon memperoleh persentase sebesar 79,0%, yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran matematika yang memanfaatkan media ZEP Quiz. Persentase tinggi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media kuis berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Indikator kedua yaitu perhatian memperoleh persentase tertinggi yaitu 84,4%, yang termasuk kategori tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa mampu memusatkan perhatian secara optimal selama pembelajaran berlangsung. Keunggulan fitur interaktif dalam ZEP Quiz mendorong siswa untuk fokus dan tidak mudah terdistraksi selama mengerjakan kuis. Hal ini didukung oleh penelitian (Azhari dkk., 2024) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media kuis interaktif meningkatkan fokus dan partisipasi aktif siswa karena desainnya yang menarik dan berbasis permainan.

Pada indikator ketiga, konsentrasi memperoleh persentase sebesar 77,3% dengan kategori tinggi. Persentase ini menunjukkan bahwa siswa dapat memahami instruksi dan materi pembelajaran dengan cukup baik. Hal ini sejalan dengan kelebihan media berbasis gamifikasi yang membantu siswa mempertahankan fokus kognitif saat mengerjakan soal. Selanjutnya, kemauan sebagai indikator keempat memperoleh persentase 78,3%, yang juga berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan adanya keinginan siswa untuk berpartisipasi aktif, baik dalam

menjawab soal maupun bersaing memperoleh skor terbaik. Hal ini mendukung hasil penelitian (Sulistiyawati dkk., 2021) yang menemukan bahwa media kuis digital seperti Kahoot! efektif meningkatkan keterlibatan kognitif siswa pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan menantang.

Sementara itu, indikator terakhir yaitu kesadaran dan keterlibatan diri memperoleh persentase 81,9%, juga berada pada kategori tinggi, mengindikasikan bahwa siswa terlibat secara aktif dan juga menunjukkan kesadaran untuk berpartisipasi dalam diskusi dan menjawab soal. Fenomena ini selaras dengan hasil penelitian (Prasetyo dkk., 2024) yang mengungkapkan bahwa Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media ZEP Quiz terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional pada pembelajaran matematika. Keterlibatan siswa yang tinggi tercermin dari semangat mereka mengikuti kuis, baik saat menjawab soal secara individu maupun saat berkompetisi dengan teman sekelas. Hasil ini mendukung teori gamifikasi yang menyatakan bahwa elemen permainan seperti kompetisi, poin, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa (Alda dkk., 2024).

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini konsisten dengan temuan (Asria dkk., 2021) yang mengkaji penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran matematika, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi pada indikator respon, perhatian, dan keterlibatan diri. Namun, penelitian ini memiliki keunikan karena menggunakan ZEP Quiz, platform yang lebih baru dengan fitur yang lebih variatif, sehingga memberikan pengalaman berbeda dan kemungkinan dapat lebih menarik minat siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas media kuis digital, tetapi juga mengisi gap literatur dengan mengeksplorasi platform yang jarang diteliti dalam konteks pembelajaran matematika.

Selain itu, penggunaan ZEP Quiz juga mendukung pembelajaran aktif sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa diubah dari peran sebagai penerima informasi pasif menjadi pelaku aktif dalam dinamika

proses pembelajaran. Suasana kompetitif yang tercipta dari penggunaan kuis digital ini memungkinkan siswa untuk mengulang kembali konsep-konsep matematika yang telah dipelajari, sekaligus memberikan umpan balik instan atas jawaban yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan bahwa pembelajaran mencapai tingkat kebermanaknaan yang lebih tinggi jika siswa dilibatkan secara langsung, sehingga mereka memperoleh pengalaman interaktif yang mendalam dalam proses belajar.

Namun, meskipun hasil penelitian menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, sebagian kecil siswa masih menunjukkan tingkat respon yang lebih rendah, yang dapat disebabkan oleh kendala teknis seperti akses internet yang kurang stabil atau keterbatasan perangkat yang digunakan. Kedua, penelitian ini hanya dilakukan dalam lingkup satu kelas, sehingga generalisasi temuan ini ke kelas atau sekolah lain perlu dilakukan dengan hati-hati.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media platform kuis berbasis teknologi seperti ZEP Quiz dapat menjadi strategi kreatif pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa. Penerapan media tersebut diharapkan dapat mendorong pendidik untuk terus berkreasi dan memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran di era digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat antusiasme belajar siswa menggunakan media ZEP Quiz pada pembelajaran matematika dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat antusiasme belajar siswa menggunakan media ZEP Quiz pada pembelajaran matematika secara keseluruhan berada pada kategori tinggi, dengan indikator perhatian serta kesadaran dan keterlibatan diri memperoleh persentase tertinggi, diikuti oleh indikator respon, kemauan, dan konsentrasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media kuis digital dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan interaksi, fokus, serta motivasi siswa dalam mempelajari materi matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan sampel yang terbatas hanya pada satu kelas serta belum mengeksplorasi faktor eksternal seperti kesiapan teknologi dan perbedaan gaya belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan responden diperluas ke beberapa kelas atau sekolah dengan karakteristik berbeda guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan pendekatan eksperimental untuk menguji efektivitas ZEP Quiz dibandingkan dengan platform kuis lain, atau mengkombinasikan analisis kuantitatif dengan kualitatif untuk menggali lebih dalam persepsi dan pengalaman siswa. Selain itu, pengembangan desain kuis yang adaptif dan berbasis level kesulitan juga dapat menjadi fokus penelitian berikutnya agar media ini semakin efektif dalam mendorong antusiasme belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Alda, M., Aulansari, S., Sawitri, D., & Junarda, W. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Kuis Interaktif pada SD Surya Bakti Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2875–2884. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12811>
- Andriani, F., Zukhrufurrohman, Z., & Nelli, A. (2024). Strengthening activeness and learning interest in mathematics through problem-based learning among Grade XI Students. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 24–32. <https://doi.org/10.22219/jppg.v5i1.26519>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Azhari, A., Adhimah, O. K., & Huda, S. (2024). Penerapan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Proceeding International Conference on Lesson Study*, 1(1), 444. <https://doi.org/10.30587/icls.v1i1.7305>
- Chaerunnisa, Nurhaedah, & Rostina. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Antusiasme Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Global Journal Basic Education*, 3(3), 599–606. <https://doi.org/10.35458>

- Fatikhasari, D., Haq, M. M., Rosyidi, O. J., Sadieda, U., & Avivah, N. (2024). *PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ UNTUK MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI BARISAN DAN DERET ARITMETIKA*. 5(2).
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Prasetyo, S., Sumarno, S., & Khasanah, S. K. (2024). Analisis Pembelajaran Matematika Materi FPB menggunakan Media Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1411>
- Suci Ramadani, K., & Rizky Wandini, R. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD IT Hidayatul Jannah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31844–31849. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12188>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*, 15(1), 56–57. <https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.29851>