Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

KORELASE ANTARA FREKUENSI PENGGUNAAN *WEBSITE* ZEP QUIZ DENGAN NILAI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IPAS PENGELOLAAN SAMPAH

Via Susilawati[1*], Magdad Hatim[2], Bz Septeiyawan Abdullah[3]
[1*,2,3] Fakutals Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[*]Email: viasusilawati2004@gmail.com, hatimmagdad@gmail.com, bzsepteiyawan@univpgri-palembang.ac.id

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5677

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi positif antara frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dengan nilai hasil belajar siswa pada materi IPAS pengelolaan sampah kelas VA SD Negeri 17 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian berjumlah 50 siswa kelas V SD Negeri 17 Palembang, sedangkan sampel penelitian sebanyak 25 siswa kelas VA yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengukur frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dan dokumentasi nilai hasil belajar siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro–Wilk*, uji linearitas, dan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linear. Uji korelasi *Pearson Product Moment* memperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,872 dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), yang menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan dengan tingkat hubungan sangat kuat antara frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dengan nilai hasil belajar siswa. Dengan demikian, semakin tinggi frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz, maka semakin tinggi pula nilai hasil belajar siswa pada materi IPAS pengelolaan sampah.

Kata Kunci: Frekuensi Penggunaan, Hasil Belajar, IPAS, *Website* Zep Quiz.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan di era digital membawa perubahan yang signifikan dalam praktik pembelajaran di Sekolah Dasar. Teknologi tidak lagi hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian dari strategi pedagogis untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Platform digital, aplikasi interaktif, dan media evaluasi daring semakin banyak digunakan untuk memfasilitasi latihan, diskusi, dan penilaian formatif. Di Indonesia, penggunaan teknologi pembelajaran menunjukkan tren kenaikan. Survei Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melaporkan bahwa lebih dari 78% satuan pendidikan telah memanfaatkan platform digital untuk mendukung proses belajar dan evaluasi (Pusdatin, 2023). Selain itu, laporan UNESCO (2022) mencatat peningkatan signifikan penggunaan kuis interaktif dalam pendidikan karena media tersebut dapat memperkuat retensi siswa, memupuk partisipasi, dan menjaga motivasi belajar. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran modern bukan lagi opsional, tetapi menjadi kebutuhan.

Salah satu inovasi yang berkembang sebagai bagian dari transformasi digital di bidang pendidikan adalah Zep Quiz. Zep Quiz merupakan platform teknologi pendidikan *(EdTech)* berbasis metaverse yang dikembangkan oleh perusahaan ZEP di Korea Selatan dan diluncurkan pada April 2024 sebagai media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang mengintegrasikan unsur gamifikasi.

Seiring perkembangannya, platform ini memperoleh respons positif di berbagai negara dan secara resmi diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2025 untuk mendukung transformasi digital dalam pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Antara News, 2025).

Keberhasilan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran pada dasarnya tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media yang digunakan, tetapi juga oleh strategi pembelajran yang

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dirancang dan diterapkan oleh gutu. Strategi pembelajaran merupakan pola atau cara yang digunakan dalam interaksi guru dan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Yogica et al., 2020). Strategi yang tepat berperan penting dalam membantu guru mengatur jalannya pembelajaran, memilih langkah-langkah yang sesuai, serta memastikan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Dalam konteks pembelajaran yang memanfaatkan media digital, guru perlu memilih pendekatan yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, menarik, dan mudah dipahami.

Penggunaan media digital dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan ilmu pengetahuan alam dan sosial yang bertujuan mengembangkan literasi sains siswa dalam memahami fenomena lingkungan dan kehidupan sehari-hari (Kemdikbud, 2021). Salah satu materi yang diajarkan dalam IPAS adalah pengelolaan sampah berbasis komunitas *reduce, reuse, recycle (3R)*, yaitu konsep pengurangan sampah melalui pembatasan penggunaan, pemanfaatan kembali, serta pendaurulangan. Konsep ini penting untuk mengurangi timbulan sampah dari sumbernya dan menekan pencemaran lingkungan (Putra et al., 2022).

Namun, di lingkungan sekolah, implementasinya masih belum optimal karena sebagian siswa memiliki pemahaman yang terbatas mengenai cara memilah dan menangani sampah dengan benar (Idawati et al., 2021). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang tidak hanya memberikan penjelasan, tetapi juga mendorong siswa untuk berlatih secara aktif melalui evaluasi interaktif agar pemahaman dan kesadaran mereka terhadap konsep 3R berkembang lebih mendalam dan berkelanjutan (Hakim et al., 2022).

Kebutuhan tersebut selaras dengan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas V.A SD Negeri 17 Palembang yang berjumlah 25 orang, sekolah menetapkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 70 untuk mata pelajaran IPAS. Namun, sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami materi, sebagaimana terlihat dari hasil evaluasi awal yang belum mencapai standar ketuntasan. Dalam pembelajaran IPAS, guru kelas V.A telah memanfaatkan *website* Zep Quiz sebagai media latihan soal sekaligus kuis interaktif yang dikerjakan bersama siswa. Namun, penggunaan media tersebut baru dilakukan sebanyak dua kali pada pembelajaran materi pengelolaan sampah *reduce, reuse,* dan *recycle* (3R), sehingga frekuensi penggunaannya masih terbatas. Kondisi tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai apakah frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz memiliki keterkaitan dengan nilai hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Selain dari kondisi di atas, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Zep Quiz telah banyak dikaji melalui pendekatan eksperimen untuk melihat efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar, pemahaman konsep, motivasi belajar, dan penguasaan materi siswa pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian Yulianti et al. (2025) menekankan efektivitas Zep Quiz terhadap hasil belajar kognitif, selain itu penelitian yang dilakukan oleh Amajida et al. (2025) mengaitkan Zep Quiz dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar; Husen dan Wulandari (2025) menyoroti pengaruh Zep Quiz terhadap pemahaman konsep IPA siswa Sekolah Dasar; serta Maulidiyah et al. (2025) membuktikan efektivitas gamifikasi Zep Quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus pemerataan hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengujian pengaruh atau efektivitas penggunaan Zep Quiz sebagai perlakuan pembelajaran, sehingga belum mengkaji frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz sebagai variabel kuantitatif yang dianalisis secara korelasional. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus menelaah korelasi antara frekuensi penggunaan Zep Quiz dengan nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, khususnya pada materi *reduce, reuse, recycle* (3R).

Penelitian ini memanfaatkan *website* Zep Quiz yang merupakan platform digital interaktif yang mendukung pembelajaran berbasis kuis daring dengan memanfaatkan elemen gamifikasi, seperti avatar, peta, level, dan mode permainan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Amajida, Khoiri, & Rozzaqi, 2025). Melalui Zep Quiz, guru dapat

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

merancang berbagai bentuk soal serta memperoleh umpan balik dan analisis hasil belajar siswa, seperti frekuensi penggunaan, waktu pengerjaan, dan akurasi nilai, untuk memantau pemahaman siswa secara lebih efektif. Sementara itu, siswa memperoleh umpan balik otomatis berupa skor dan peringkat yang mendorong evaluasi diri, motivasi belajar, serta kompetisi yang sehat dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Melalui uraian tersebut, dapat diketahui bahwa masih terdapat perbedaan fokus antara penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pengujian efektivitas penggunaan *website* Zep Quiz dalam pembelajaran, sedangkan hubungan antara frekuensi penggunaan website Zep Quiz dengan nilai hasil belajar siswa masih belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian kuantitatif ini perlu dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dengan nilai hasil belajar siswa pada materi IPAS Pengelolaan Sampah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dengan nilai hasil belajar siswa pada materi IPAS Pengelolaan Sampah. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu nilai hasil belajar siswa pada materi IPAS Pengelolaan Sampah. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V.A dan V.B SD Negeri 17 Palembang Tahun Ajaran 2026, sedangkan sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas V.A. Teknik yang dipilih menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling.* Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) untuk mengukur frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dan dokumentasi untuk memperoleh data nilai hasil belajar siswa. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui uji validitas isi oleh ahli dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro–Wilk*, uji linearitas, dan uji korelasi *Pearson Product Moment*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas VA SD Negeri 17 Palembang. Data penelitian terdiri atas frekuensi penggunaan Zep Quiz yang diperoleh melalui kuesioner dan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui dokumentasi nilai pembelajaran IPAS pada materi pengelolaan sampah dengan model *reduce, reuse,* dan *recycle* (3R).

Berdasarkan hasil pengumpulan data, skor frekuensi penggunaan Zep Quiz berada pada rentang 60–79, sedangkan nilai hasil belajar siswa berada pada rentang 65–100. Data tersebut menunjukkan adanya variasi pada kedua variabel sehingga dapat digunakan untuk mengetahui hubungan antara frekuensi penggunaan Zep Quiz dengan hasil belajar siswa.

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata frekuensi penggunaan Zep Quiz sebesar 73,84 dengan skor minimum 60, skor maksimum 79, dan standar deviasi sebesar 4,828. Sementara itu, hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 86,80 dengan skor minimum 65, skor maksimum 100, dan standar deviasi sebesar 9,000. Nilai rata-rata kedua variabel menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan Zep Quiz maupun hasil belajar siswa berada pada kategori yang baik.

B. Deskripsi Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Frekuensi Penggunaan Zep Quiz dan Hasil Belajar Siswa

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kuesioner Frekuensi Penggunaan Zep Quiz	25	60	79	73,84	4,828
Nilai Hasil Belajar Siswa kelas VA	25	65	100	86,80	9,000
Valid N (listwise)	25				

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2026

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 25 siswa. Variabel frekuensi penggunaan Zep Quiz memiliki nilai rata-rata sebesar 73,84, sedangkan hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 86,80. Perbedaan nilai minimum dan maksimum pada kedua variabel menunjukkan adanya variasi tingkat frekuensi penggunaan Zep Quiz maupun hasil belajar siswa. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil dibandingkan nilai rata-ratanya menunjukkan bahwa penyebaran data cukup baik sehingga dapat dilanjutkan pada analisis berikutnya.

Hasil analisis deskriptif tersebut memberikan gambaran bahwa siswa yang lebih sering memanfaatkan Zep Quiz selama pembelajaran cenderung memperoleh hasil belajar yang baik. Namun demikian, untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut, diperlukan analisis lebih lanjut melalui uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menggunakan uji korelasi.

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kuesioner Frekuensi Penggunaan Zep Quiz	,139	25	,200*	,925	25	,068
Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas VA	,159	25	,104	,939	25	,137

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2026.

Berdasarkan Tabel di atas diketahui bahwa variabel frekuensi penggunaan Zep Quiz memiliki nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,068. Sementara itu, variabel hasil belajar siswa kelas VA memiliki nilai signifikansi sebesar 0,137. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua variabel berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data penelitian dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut melalui uji linearitas dan uji korelasi *Pearson Product Moment.*

Uji Linearitas

Tabel 3. Uji Homogenitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Nilai Hasil Belajar Siswa kelas VA * Skor Total Kuesioner	Between Groups	(Combined)	1173,583	9	130,398	2,539	,053
		Linearity	169,145	1	169,145	3,293	,090
		Deviation from Linearity	1004,438	8	125,555	2,445	,065
	Within Groups		770,417	15	51,361		
	Total		1944,000	24			

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2026.

Berdasarkan hasil uji linearitas pada di atas diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,065. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,065 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyimpangan dari linearitas. Dengan demikian, korelasi antara frekuensi penggunaan Zep Quiz dengan hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri 17 Palembang bersifat linear. Berdasarkan hasil uji linearitas tersebut, kedua variabel penelitian telah memenuhi prasyarat analisis, sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*.

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Uji Hipotesis

Tabel 4. Uji Hipotesis
Correlations

		Quiz	Kuesioner Frekuensi Penggunaan Zep	Nilai Hasil Belajar Siswa kelas VA
Kuesioner Frekuensi Penggunaan Zep Quiz	Pearson Correlation	1	,872**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	25	25
Nilai Hasil Belajar Siswa kelas VA	Pearson Correlation	,872**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	25	25

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2026.

Berdasarkan hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* pada tabel di atas diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,872 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara frekuensi penggunaan Zep Quiz dengan hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri 17 Palembang.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi positif antara frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dengan hasil belajar siswa pada materi IPAS pengelolaan sampah menggunakan model *reduce, reuse,* dan *recycle* (3R) di kelas VA SD Negeri 17 Palembang. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar **0,872** dengan nilai signifikansi sebesar **0,000**, yang lebih kecil dari taraf signifikansi **0,05**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dengan hasil belajar siswa. Nilai koefisien korelasi sebesar **0,872** termasuk dalam kategori **sangat kuat**, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Korelasi positif tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz, maka semakin tinggi pula kecenderungan hasil belajar yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin rendah frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz, maka hasil belajar siswa juga cenderung lebih rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan media pembelajaran digital memiliki hubungan yang erat dengan pencapaian hasil belajar siswa pada materi IPAS pengelolaan sampah.

Hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel dapat dijelaskan melalui karakteristik *website* Zep Quiz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. *Website* ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk aktivitas yang interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Adanya fitur avatar, tema permainan yang menarik, papan peringkat (*leaderboard*), serta variasi tantangan yang tersedia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih sering menggunakan *website* Zep Quiz sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari menjadi lebih baik.

Selain itu, *website* Zep Quiz menyediakan berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, jawaban singkat, dan esai. Variasi bentuk soal tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir pada berbagai tingkatan ranah kognitif. Siswa tidak hanya dituntut mengingat informasi, tetapi juga memahami konsep, menganalisis permasalahan, serta menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi pengelolaan sampah, siswa tidak hanya memahami konsep *reduce, reuse,* dan *recycle* (3R), tetapi juga mampu mengidentifikasi berbagai permasalahan lingkungan serta menentukan solusi yang sesuai berdasarkan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

konsep yang telah dipelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Penggunaan *website* Zep Quiz memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, mengerjakan berbagai bentuk soal, memperoleh umpan balik secara langsung, serta mengulang materi yang belum dipahami. Proses tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Sallu et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, memperkuat keterlibatan peserta didik, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana membangun pemahaman konsep secara lebih efektif. Sejalan dengan itu, Rohadi dan Mardhiyah (2023) menjelaskan bahwa asesmen formatif berbasis digital memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa sehingga mereka dapat mengetahui kesalahan yang dilakukan dan segera memperbaiki pemahamannya. Melalui *website* Zep Quiz, siswa tidak hanya memperoleh nilai, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan berkelanjutan sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Husen dan Wulandari (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Zep Quiz memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. Penelitian Lestari dan Sunanto (2025) juga menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis Zep Quiz efektif meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan unsur gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Prabanitha, Sudarma, dan Dibia (2020) menemukan adanya korelasi positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran cenderung berhubungan dengan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa frekuensi penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap proses pembelajaran, tetapi juga memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar siswa. Semakin sering siswa memanfaatkan *website* Zep Quiz, semakin besar kesempatan siswa untuk mengulang materi, memperoleh umpan balik secara langsung, meningkatkan motivasi belajar, serta memperdalam pemahaman konsep yang dipelajari. Kondisi tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dengan hasil belajar siswa pada materi IPAS pengelolaan sampah di SD Negeri 17 Palembang. Semakin tinggi frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz, semakin tinggi pula kecenderungan hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *website* Zep Quiz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendukung pemahaman konsep yang lebih baik. Oleh karena itu, *website* Zep Quiz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz dengan hasil belajar siswa pada materi IPAS pengelolaan sampah kelas VA SD Negeri 17 Palembang. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji korelasi Pearson Product Moment yang menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,872 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi penggunaan *website* Zep Quiz, semakin tinggi pula kecenderungan hasil belajar siswa. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa sebesar

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

86,80 telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70, sehingga menunjukkan bahwa pemanfaatan *website* Zep Quiz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi berkaitan dengan capaian hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, *website* Zep Quiz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). Efektivitas media zep quiz dengan model pembelajaran teams games tournament terhadap motivasi dan hasil belajar matematika di PKBM putra bangsa Demak. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(2), 425–434.

Hakim, L. N. (2022). Model pembelajaran problem-based learning (PBL) dalam pelajaran matematika di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 1311–1316.

Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh media game edukasi Zep Quiz terhadap pemahaman konsep IPA siswa di sekolah dasar pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 940–947.

Idawati, I. A. A., Dewi, A. A. I. P., & Indiani, N. L. P. (2021). Program UMKM Go Digital, Kampanye Zero Waste, dan Revitalisasi Obyek Wisata di Desa Kesiman Kertalangu, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar. *PARTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 72–78.

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.

Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., & Astutik, N. S. P. (2025). Efektivitas gamifikasi dengan zep quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12038–12044.

Prabanitha, M. I., Sudarma, I. K., & Dibia, I. K. (2020). Korelasi antara gaya belajar dengan hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 212–221.

Rohadi, T., & Mardhiyah, S. (2023). Digitalizing formative assessment questions bank with Quizziz. *English Journal Literacy Utama*, 8(1), 765–774. https://doi.org/10.33197/ejlutama.v8i1.225.

Sallu, S., Qammaddin, Q., Ashari, A., & Nursamsir, N. (2023). Tinjauan literature: Pembelajaran digital administrasi publik berbasis artificial intelligence (AI). *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 367–380.

Yogica, R., Muttaqiin, A., & Fitri, R. (2020). *Metodologi pembelajaran: strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran*. IRDH Book Publisher.

Yulianti, T., Insani, N. H., & Sukoyo, J. (2025). Efektivitas media pembelajaran quiz zep terhadap hasil belajar kognitif bahasa jawa siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 1170–1183.