

The Implementation of ZEP Quiz in Teaching Reading Comprehension Skills at Junior High School Level

[Implementasi ZEP Quiz dalam Pembelajaran Keterampilan Pemahaman Membaca di Tingkat SMP]

Erennia Tasya Fadillah¹⁾, Dian Novita^{2*)}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: diannovita1@umsida.ac.id

Abstract. *This study examines the implementation of the ZEP Quiz in teaching reading comprehension and explores the challenges faced by teachers at the junior high school level. Using a qualitative descriptive case study design, this research focuses on an English teacher at SMPN 1 Candi Sidoarjo. Data were collected through classroom observations and unstructured interviews, then analyzed using thematic analysis with data triangulation to ensure credibility. This study is grounded in Game-Based Learning (GBL), Schema Theory, and Discovery Learning. The findings indicate that the ZEP Quiz positively supports the reading comprehension learning process by creating an interactive, student-centered learning environment. Through gamification features such as points, leaderboards, instant feedback, and time-limited challenges, students demonstrated higher levels of engagement, motivation, active participation, schema activation, monitoring of understanding, and knowledge construction. This application reflects the principles of GBL by encouraging active engagement and intrinsic motivation, Schema Theory by linking knowledge with new information, and Discovery Learning by encouraging students to explore and construct understanding independently. This study also identified several challenges, particularly unstable internet connections and students' lack of familiarity with the platform. To address these issues, the teacher provided clear instructions, demonstrated how to use the platform, monitored technical conditions, and prepared alternative learning activities. The findings indicate that ZEP Quiz can serve as an effective digital learning tool for improving reading comprehension skills at the junior high school level.*

Keywords: ZEP Quiz, Reading Comprehension, Game-Based Learning, Schema Theory, Discovery Learning

Abstrak. Penelitian ini mengkaji implementasi ZEP Quiz dalam mengajarkan pemahaman membaca dan mengeksplorasi tantangan yang dihadapi oleh guru di tingkat SMP. Dengan menggunakan desain studi kasus deskriptif kualitatif, penelitian ini berfokus pada seorang guru bahasa Inggris di SMPN 1 Candi Sidoarjo. Data dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara tidak terstruktur, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik dengan triangulasi data untuk memastikan kredibilitas. Penelitian ini didasarkan pada Pembelajaran Berbasis Game (GBL), Teori Skema, dan Pembelajaran Penemuan. Temuan ini menunjukkan bahwa Kuis ZEP secara positif mendukung proses pembelajaran pemahaman bacaan dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa. Melalui fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, umpan balik instan, dan tantangan terbatas waktu, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan, motivasi, partisipasi aktif, aktivasi skema, pemantauan pemahaman dan konstruksi pengetahuan yang lebih tinggi. Aplikasi ini mencerminkan prinsip-prinsip GBL dengan mendorong keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik, Teori Skema dengan menghubungkan pengetahuan dengan informasi baru, dan Discovery Learning dengan mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan membangun pemahaman secara mandiri. Studi ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, terutama koneksi internet yang tidak stabil dan kurangnya keakraban siswa dengan platform tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, guru memberikan instruksi yang jelas, mendemonstrasikan cara menggunakan platform, memantau kondisi teknis, dan menyiapkan kegiatan pembelajaran alternatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa ZEP Quiz dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca di tingkat SMP.

Kata Kunci: ZEP Quiz, Pemahaman bacaan, Pembelajaran berbasis permainan, Teori skema, Pembelajaran penemuan

I. PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan paling penting dalam belajar bahasa adalah membaca, karena memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, memperluas perspektif, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis [1]. Gonzales menjelaskan bahwa pemahaman membaca tidak hanya melibatkan pemahaman informasi eksplisit tetapi juga mengembangkan keterampilan tingkat tinggi seperti membuat inferensi, prediksi, dan mengidentifikasi kosakata yang tidak dikenal melalui petunjuk kontekstual [2]. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL),

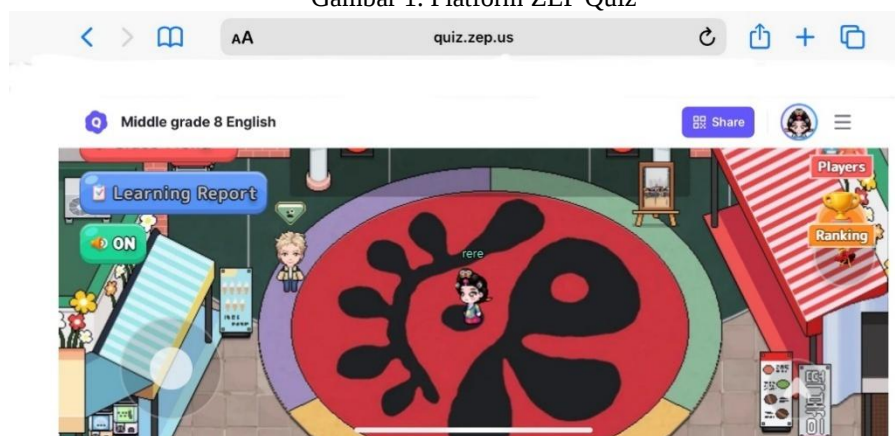
Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

pemahaman membaca memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami berbagai bentuk teks tertulis. Namun, banyak siswa SMP masih mengalami kesulitan memahami teks bahasa Inggris karena keterbatasan kosakata, kurangnya motivasi, dan kurangnya keterlibatan dalam aktivitas membaca [3]. Oleh karena itu, guru bahasa Inggris didorong untuk mengadopsi media pengajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi solusi yang semakin populer sebagai bagian dari transformasi pembelajaran abad ke-21 [4] [5].

Guru dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung berbagai peluang pembelajaran pemahaman bacaan. Guru dapat menciptakan suasana yang lebih menarik yang mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan hasil pemahaman [6]. ZEP Quiz menawarkan janji besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks naratif melalui perpaduan kuis interaktif, umpan balik instan, dan elemen kompetitif. ZEP Quiz mendorong suasana belajar yang interaktif, mendorong keterlibatan siswa dalam tugas membaca [7]. Temuan menunjukkan bahwa menggabungkan alat digital semacam ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan tingkat pemahaman yang signifikan dalam aktivitas membaca [3]. Selain itu, studi empiris telah mengonfirmasi dampak positif Kahoot! Terhadap membaca menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa [10]. Temuan ini menunjukkan bahwa alat gamifikasi dapat mendukung partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan pemahaman bacaan.

Gambar 1. Platform ZEP Quiz



Sumber: ZEP Quiz Platform

Gambar 1 menggambarkan antarmuka platform ZEP Quiz yang digunakan dalam studi ini. Platform ini menyediakan lingkungan pembelajaran virtual di mana siswa diwakili oleh avatar yang dapat disesuaikan dan berinteraksi dalam ruang pembelajaran digital. Seperti yang ditunjukkan dalam gambar, ZEP Quiz mengintegrasikan beberapa fitur gamifikasi, termasuk papan peringkat, pelacakan pemain, laporan pembelajaran, dan navigasi interaktif. Fitur-fitur ini mendorong partisipasi aktif dengan memberikan umpan balik langsung, mendorong kompetisi yang sehat, dan memungkinkan guru memantau kemajuan pembelajaran siswa selama kegiatan pemahaman bacaan. Dengan menggabungkan elemen permainan dengan konten edukatif, ZEP Quiz menciptakan lingkungan belajar yang menarik yang mendukung motivasi dan partisipasi siswa selama pengajaran membaca bahasa Inggris.

Studi sebelumnya telah menunjukkan dampak positif alat gamifikasi, seperti Quizizz, Kahoot!, dan Baamboozle, terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman membaca siswa [8] [10]. Studi-studi ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pengajaran membaca dapat meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Secara lebih spesifik, beberapa studi telah mulai menyelidiki penggunaan ZEP Quiz dalam konteks pendidikan. Santoso et al. [14] meneliti efektivitas ZEP Quiz sebagai alat pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan membaca naratif siswa. Studi tersebut melaporkan bahwa fitur gamifikasi, seperti papan peringkat, umpan balik langsung, poin, dan tantangan waktu, mendorong partisipasi aktif siswa dan mendukung pemahaman mereka terhadap teks naratif. Penelitian yang dilakukan oleh Sa'diyah [11] menunjukkan bahwa guru menganggap ZEP Quiz berguna karena memudahkan diferensiasi pertanyaan dan memberikan umpan balik langsung selama kegiatan belajar. Namun, studi sebelumnya juga menekankan pentingnya persiapan teknis, dukungan guru, dan literasi digital dalam memaksimalkan efektivitas alat gamifikasi di berbagai lingkungan kelas [12] [13].

ZEP Quiz digunakan untuk mempelajari teks naratif, yang mencakup struktur seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi, serta isi, karakter, dan nilai moral [7]. Dalam kelas membaca, ZEP Quiz diintegrasikan melalui pendekatan Game-Based Learning (GBL) dan pembelajaran penemuan, di mana siswa menyelesaikan kuis interaktif berbasis AI

selama tahap evaluasi setelah diskusi dan pembacaan teks seperti "The Deer and the Crocodile", serta menerima umpan balik, papan peringkat, dan tantangan waktu instan untuk menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan kompetitif yang mendukung profil siswa Pancasila [7]. Dengan fokus pada elemen seperti poin, papan peringkat, dan umpan balik instan, teori GBL bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif, menumbuhkan motivasi intrinsik, dan memperdalam pemrosesan kognitif elemen naratif [14]. Teori skema berpendapat bahwa pemahaman muncul dari pembaca yang menghubungkan data baru ke basis pengetahuan yang sudah ada; ZEP Quiz mengaktifkan skema yang sudah ada melalui pola naratif dan proses inferensi untuk membangun model pemahaman teks yang lebih kuat [14]. Secara keseluruhan, penerapan pendekatan ini memfasilitasi transisi dari pembelajaran yang berpusat pada guru ke pembelajaran berorientasi siswa yang didukung oleh teknologi digital adaptif [14].

Meskipun studi sebelumnya telah menunjukkan efektivitas ZEP Quiz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sebagian besar studi lebih berfokus pada pengukuran kuantitatif dan validasi produk [16]. Studi kualitatif yang ada, seperti yang dilakukan oleh Mahaswary [17] dan penelitian terkait [18], masih memberikan penjelasan terbatas tentang bagaimana guru secara praktis merancang, mengadaptasi, dan mengintegrasikan ZEP Quiz ke dalam pengajaran pemahaman bacaan. Oleh karena itu, studi ini mengeksplorasi strategi implementasi guru dan tantangan dalam menggunakan ZEP Quiz selama aktivitas pembelajaran di kelas.

Guru menggunakan berbagai teks bacaan, seperti teks naratif, selama fase pra-observasi. Berbagai jenis teks bacaan ini akan diperiksa dan dilatih menggunakan ZEP Quiz, yang menyajikan konten dalam format digital interaktif untuk membantu pemahaman siswa. Alat ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan menafsirkan teks dengan dukungan terstruktur, secara otomatis menyajikan pertanyaan pemahaman [19]. Di kelas, ZEP Quiz telah diterapkan sebagai alat penilaian digital dan penguatan, di mana tugas membaca dimasukkan ke dalam aktivitas berbasis kuis untuk meningkatkan keterlibatan dan mendukung umpan balik real-time [14]. Melalui penggunaan alat ini, pelajaran membaca dirancang untuk memberikan umpan balik remedial yang cepat, dan kemajuan siswa dilacak secara metodis, memungkinkan guru menyesuaikan pelatihan sesuai kebutuhan siswa sambil mempertahankan suasana yang menarik yang mendorong pemahaman teks yang lebih dalam [20].

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Candi, sebuah sekolah menengah pertama negeri. Studi ini berkontribusi pada pemahaman aplikasi praktis alat digital dalam pendidikan membaca, khususnya bagaimana guru menerapkan ZEP Quiz, dampaknya terhadap praktik pengajaran, dan hasil belajar siswa. Studi ini mengeksplorasi pengalaman dan strategi seorang guru bahasa Inggris dalam menerapkan dan memanfaatkan ZEP Quiz untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa di tingkat sekolah dasar. Proyek ini bertujuan menjembatani jurang dengan mengeksplorasi pengalaman dan strategi guru bahasa Inggris dalam menerapkan dan memanfaatkan ZEP Quiz untuk meningkatkan pemahaman membaca di antara siswa sekolah menengah. Untuk mengatasi kesenjangan ini, studi ini merumuskan:

1. Bagaimana guru menerapkan ZEP Quiz dalam mengajar pemahaman membaca?
2. Tantangan apa yang dihadapi guru saat menerapkan ZEP Quiz dalam kegiatan pemahaman bacaan, dan bagaimana guru mengatasi tantangan tersebut dalam praktik mengajarnya?

II. METODE

Studi ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengeksplorasi bagaimana guru menerapkan ZEP Quiz dalam instruksi pemahaman membaca dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama proses implementasi. Metode kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami secara mendalam pengalaman peserta, interaksi di kelas, dan praktik pengajaran dalam lingkungan kelas alami. Selain itu, studi ini menggunakan desain studi kasus deskriptif karena berfokus pada fenomena spesifik dalam konteks pendidikan tertentu: penggunaan ZEP Quiz dalam pengajaran pemahaman membaca di tingkat sekolah menengah pertama.

Studi ini dilakukan di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. Peserta adalah seorang guru bahasa Inggris yang mengajar siswa kelas delapan dan menerapkan ZEP Quiz dalam pelajaran pemahaman bacaan. Peserta dipilih menggunakan sampling tujuan karena guru memiliki pengalaman mengintegrasikan media digital berbasis gamifikasi ke dalam pengajaran bahasa Inggris. Studi ini berfokus pada instruksi teks naratif karena jenis teks ini umum digunakan dalam pengajaran pemahaman membaca.

Studi ini berlandaskan pada teori Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL), yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, hadiah, dan umpan balik langsung ke dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa [14]. Selain itu, teori skema digunakan untuk menjelaskan bagaimana siswa menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru selama aktivitas pemahaman membaca [15]. Discovery Learning, yang diusulkan oleh Bruner, menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka secara aktif mengeksplorasi, menganalisis, dan menemukan pengetahuan secara mandiri selama proses pembelajaran [21].

Untuk memperoleh data yang komprehensif, studi ini menggunakan observasi kelas dan wawancara semi-terstruktur sebagai teknik pengumpulan data. Observasi di kelas dilakukan selama pelajaran pemahaman membaca untuk mengamati bagaimana guru menerapkan Kuis ZEP dalam aktivitas kelas. Pengamatan tersebut berfokus pada partisipasi siswa, keterlibatan emosional, interaksi selama sesi kuis, dan respons siswa terhadap fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan umpan balik instan. Selain itu, peneliti juga mengamati bagaimana siswa menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan teks naratif dan memantau pemahaman mereka saat menjawab pertanyaan kuis.

Pengamatan di kelas ini didasarkan pada dua indikator utama yang diambil dari kerangka teoretis yang digunakan dalam studi ini. Indikator 1 berfokus pada proses kognitif siswa selama aktivitas pemahaman bacaan, termasuk aktivasi pengetahuan sebelumnya, pemecahan masalah, pemantauan pemahaman, konstruksi pengetahuan, dan pemahaman struktur teks naratif. Indikator 2 berfokus pada keterlibatan perilaku dan emosional siswa selama aktivitas belajar, termasuk partisipasi, motivasi, perhatian, kepercayaan diri, dan respons emosional saat menggunakan ZEP Quiz. Indikator-indikator ini digunakan untuk menganalisis bagaimana siswa merespons penerapan ZEP Quiz dalam pengajaran pemahaman bacaan.

Selain itu, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru bahasa Inggris untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses implementasi, tantangan, dan strategi pengajaran yang digunakan selama kegiatan kelas. Wawancara semi-terstruktur bersifat fleksibel dan tidak mengikuti daftar pertanyaan yang kaku, memungkinkan peserta untuk mendeskripsikan pengalaman mereka dengan lebih terbuka dan alami. Teknik wawancara ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pendapat dan pengalaman guru secara lebih mendalam sambil tetap fokus pada tujuan penelitian. Beberapa topik yang dibahas dalam wawancara meliputi kesulitan siswa dalam memahami bacaan, alasan guru menggunakan ZEP Quiz, dan tantangan teknis selama pelaksanaan.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian 1, peneliti menganalisis data observasi kelas untuk mengidentifikasi bagaimana guru menerapkan ZEP Quiz selama tahap pra-membaca, sambil membaca, dan sesudah membaca dalam pengajaran pemahaman membaca. Temuan pengamatan didukung oleh data wawancara yang menjelaskan keputusan instruksional guru, praktik di kelas, dan alasan penggunaan ZEP Quiz. Untuk menjawab pertanyaan penelitian 2, peneliti menganalisis data wawancara untuk mengidentifikasi tantangan yang dialami guru selama pelaksanaan ZEP Quiz dan strategi yang digunakan untuk mengatasi tantangan tersebut. Data observasi kelas kemudian digunakan untuk mengonfirmasi bagaimana tantangan ini muncul selama aktivitas kelas dan bagaimana guru mengelolanya dalam praktik.

Data yang dikumpulkan dianalisis untuk menjawab dua pertanyaan penelitian. Pertama, data observasi dan wawancara terkait pelaksanaan ZEP Quiz diatur untuk mendeskripsikan proses pengajaran selama tahap pra-membaca, sambil membaca, dan sesudah membaca. Kedua, data wawancara dan observasi terkait tantangan kelas dianalisis untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan strategi guru untuk mengatasinya. Temuan dari kedua sumber data dibandingkan melalui triangulasi data untuk meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan studi.

1. III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Bagian ini menyajikan hasil studi berdasarkan observasi kelas dan wawancara dengan guru bahasa Inggris di SMPN 1 Candi, Sidoarjo. Temuan penelitian diatur berdasarkan dua pertanyaan penelitian yang dibahas dalam studi ini. Bagian pertama membahas bagaimana guru menerapkan ZEP Quiz dalam pengajaran pemahaman bacaan, sedangkan bagian kedua membahas tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan dan strategi yang digunakan guru untuk mengatasinya.

1. Implementasi ZEP Quiz dalam Instruksi Pemahaman Membaca

Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas, pelaksanaan ZEP Quiz dalam pengajaran pemahaman membaca diintegrasikan ke dalam tiga tahap: aktivitas pra-membaca, sambil membaca, dan sesudah membaca. Data pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan ZEP Quiz sebagai aktivitas mandiri, tetapi mengintegrasikannya ke dalam pelajaran pemahaman membaca secara keseluruhan.

tahap pra-membaca

Pada tahap pra-membaca, guru memperkenalkan topik teks naratif dengan mengajukan beberapa pertanyaan panduan untuk mengaktifkan pengetahuan sebelumnya siswa. Guru juga memperkenalkan kosakata yang tidak dikenal,

membahas ungkapan penting, dan menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum siswa mulai membaca. Menurut wawancara tersebut, guru menjelaskan bahwa siswa sering mengalami kesulitan memahami bahwa persiapan kosakata dilakukan sebelum siswa menggunakan ZEP Quiz.

Guru menyatakan:

"Saya sudah mengajar selama beberapa tahun. Dalam praktiknya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami bahan bacaan dan kosakata. Oleh karena itu, saya menggunakan berbagai strategi seperti membaca terpandu, aktivitas tanya jawab, dan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media yang saya gunakan adalah ZEP Quiz."

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan ZEP Quiz diintegrasikan dengan Guided Reading dan aktivitas tanya jawab lainnya untuk mendukung pemahaman membaca siswa.

Tahap saat membaca

Selama tahap membaca, siswa membaca teks naratif dan mengidentifikasi informasi penting seperti karakter, latar, konflik, dan nilai moral. Guru membimbing siswa melalui aktivitas pertanyaan dan mendorong mereka untuk mengenali struktur narasi, termasuk orientasi, komplikasi, dan penyelesaian. Pengamatan di kelas menunjukkan bahwa siswa secara aktif membaca ulang bagian-bagian tertentu dari teks, mendiskusikan jawaban dengan teman sekelas, dan berusaha memverifikasi informasi sebelum menjawab pertanyaan. Beberapa siswa menghubungkan isi cerita dengan pengalaman dan pengetahuan latar belakang mereka, menunjukkan aktivasi skema selama proses membaca. Setelah siswa menyelesaikan aktivitas membaca, guru menerapkan ZEP Quiz sebagai aktivitas evaluasi interaktif dan penguatan. Para siswa menjawab pertanyaan pemahaman membaca berdasarkan teks naratif melalui platform ZEP Quiz.

Guru menyatakan:

"Saya menerapkan ZEP Quiz dengan terlebih dahulu memperkenalkan teks bacaan, khususnya teks naratif, dan menjelaskan kosakata penting yang mungkin tidak dipahami siswa. Setelah itu, siswa menjawab pertanyaan secara interaktif melalui platform ZEP Quiz."

Tahap pasca-membaca

Selama aktivitas membaca, siswa menghubungkan teks naratif dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Beberapa siswa mengidentifikasi struktur narasi, seperti orientasi, komplikasi, dan penyelesaian, sebelum menjawab pertanyaan. Beberapa siswa membaca ulang teks tersebut untuk memastikan pemahaman mereka sebelum mengirimkan jawaban. Pengamatan tersebut juga menunjukkan bahwa siswa menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme selama proses pembelajaran. Siswa menjawab pertanyaan dengan cepat, memperhatikan aktivitas hingga akhir sesi, dan menunjukkan respons emosional positif seperti tersenyum, bertepuk tangan, dan bersorak selama aktivitas kuis. Beberapa siswa juga menunjukkan minat untuk melanjutkan aktivitas dengan meminta guru mengadakan sesi kuis lain.

Guru juga menyoroti dampak positif dari ZEP Quiz terhadap partisipasi siswa selama kegiatan kelas.

Guru menyatakan:

"Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan ceria selama proses pembelajaran."

Hasil ini konsisten dengan pengamatan di kelas, yang menunjukkan bahwa siswa tetap fokus sepanjang sesi kuis dan berpartisipasi aktif hingga akhir aktivitas. Implementasi ZEP Quiz juga tercermin dalam temuan pengamatan. Hasil yang disajikan dalam Tabel 1-3 merangkum proses kognitif siswa, aktivasi skema, dan keterlibatan perilaku selama aktivitas pemahaman bacaan. Indikator 1 merujuk pada proses kognitif siswa selama aktivitas pemahaman membaca, sedangkan Indikator 2 merujuk pada keterlibatan perilaku dan emosional siswa selama kegiatan belajar.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Terkait Teori Skema

Nomor	Aspek pengamatan	Contoh respons siswa	Indikator 1	Indikator 2
1.	Keterlibatan siswa selama kegiatan kuis	Siswa menjawab pertanyaan dengan cepat.	✓	✓
2.	Keterlibatan emosional	Para siswa tersenyum, bertepuk tangan, dan bersorak selama kegiatan berlangsung.	✓	✓
3.	Motivasi untuk menyelesaikan tugas membaca	"Guru, bisakah kami melakukan kuis lagi?"	✓	✓
4.	Perhatian berkelanjutan	Siswa tetap fokus hingga akhir sesi.	✓	✓

Tabel 2. Hasil Pengamatan Terkait Pembelajaran Penemuan

Nomor	Aspek pengamatan	Contoh respons siswa	Indikator 1	Indikator 2
1.	Aktivasi Pengetahuan Sebelumnya	"Cerita ini seperti legenda yang aku tahu"	✓	✓
2.	Menghubungkan Pengetahuan Sebelumnya dengan teks baru	Siswa mengaitkan karakter dengan kehidupan nyata	✓	✓
3.	Memahami struktur narasi	"Ini bagian komplikasinya"	✓	✓
4.	Pemantauan Pemahaman	"Biar aku baca lagi untuk memastikan"	✓	✓

Tabel 3. Hasil Pengamatan Terkait Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Permainan

Nomor	Aspek pengamatan	Contoh respons siswa	Indikator 1	Indikator 2
1.	Pemecahan masalah aktif	Para siswa berpikir dengan matang sebelum menjawab pertanyaan	✓	✓
2.	Pengambilan keputusan independen	"aku rasa jawaban ini benar"	✓	✓
3.	Koreksi diri	"oh, jawabanku salah"	✓	✓
4.	Konstruksi pengetahuan	"Para siswa menjelaskan alasan jawaban mereka"	✓	✓

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan keterampilan pemecahan masalah aktif, pemantauan pemahaman, konstruksi pengetahuan, dan aktivasi skema sepanjang proses pembelajaran. Siswa juga menunjukkan keterlibatan perilaku positif, termasuk partisipasi aktif, perhatian berkelanjutan, antusiasme, dan kepercayaan diri selama aktivitas kuis. Data ini menunjukkan bahwa implementasi ZEP Quiz mendukung pengembangan pemahaman membaca dan keterlibatan siswa.

1. Tantangan dalam mengimplementasikan ZEP Quiz dan Strategi guru untuk Mengatasinya

Meskipun pelaksanaan ZEP Quiz menunjukkan hasil positif selama kegiatan pemahaman membaca, beberapa tantangan ditemui selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru mengidentifikasi koneksi internet

yang tidak stabil dan ketidaktahuan siswa dengan platform ZEP Quiz sebagai hambatan utama selama aktivitas kelas. Salah satu tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan ZEP Quiz adalah konektivitas internet yang tidak stabil. Karena platform ini membutuhkan akses internet, koneksi yang tidak stabil terkadang menghambat kemampuan siswa untuk mengakses platform dengan lancar. Masalah ini kadang-kadang memperlambat proses kuis dan mengganggu aktivitas pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, stabilitas koneksi internet merupakan faktor kunci untuk memastikan keberhasilan implementasi platform ini.

Guru menyatakan:

"Salah satu tantangannya adalah koneksi internet. Tantangan lain adalah kurangnya pemahaman siswa dengan platform ZEP Quiz, karena mereka belum terbiasa dengan ikon yang tersedia di platform tersebut."

Untuk meminimalkan gangguan akibat ketidakstabilan internet, guru menyiapkan koneksi internet yang stabil sebelum memulai pelajaran. Persiapan ini dimaksudkan untuk memastikan siswa dapat mengakses platform tanpa gangguan signifikan selama sesi kuis. Selain itu, guru memantau koneksi sepanjang aktivitas untuk menjaga kelangsungan proses pembelajaran. Strategi ini membantu mengurangi gangguan teknis dan memungkinkan siswa berpartisipasi lebih efektif dalam aktivitas kuis.

Tantangan lain adalah ketidaktahuan siswa terhadap platform ZEP Quiz selama implementasi awal. Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami ikon dan fitur navigasi yang tersedia di platform tersebut. Akibatnya, beberapa siswa membutuhkan bimbingan tambahan sebelum mereka dapat berpartisipasi secara mandiri dalam aktivitas tersebut. Untuk mengatasi tantangan ini, guru terlebih dahulu menjelaskan apa itu ZEP Quiz dan mendemonstrasikan cara menggunakan platform tersebut langkah demi langkah sebelum aktivitas dimulai. Guru juga menyiapkan aktivitas pembelajaran alternatif jika terjadi masalah teknis selama pelajaran.

Guru tersebut menyatakan:

"Pertama, saya menjelaskan apa itu ZEP Quiz dan cara menggunakannya. Kadang-kadang, saya menyiapkan aktivitas alternatif jika terjadi masalah teknis."

Pengamatan di kelas menunjukkan bahwa siswa secara bertahap menjadi lebih akrab dengan platform setelah menerima bimbingan dari guru. Dalam sesi kuis berikutnya, siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran dengan lebih mandiri dan dengan kepercayaan diri yang lebih besar.

IV. PEMBAHASAN

Temuan studi ini dibahas berdasarkan dua pertanyaan penelitian, yaitu penerapan ZEP Quiz dalam pengajaran pemahaman membaca dan tantangan yang dihadapi selama pelaksanaannya. Berbeda dengan bagian hasil yang menyajikan pengamatan kelas dan temuan wawancara, diskusi ini menafsirkan temuan dengan mengaitkannya dengan teori relevan dan studi sebelumnya. Mengenai pertanyaan penelitian pertama, temuan menunjukkan bahwa guru berhasil menerapkan ZEP Quiz sepanjang tahap pra-membaca, selama membaca, dan sesudah membaca dalam pengajaran pemahaman bacaan. Alih-alih hanya berfungsi sebagai alat penilaian, ZEP Quiz diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk mendukung pemahaman siswa terhadap teks naratif. Selama fase membaca, siswa mengidentifikasi elemen naratif, mendiskusikan isi teks, dan membaca ulang bagian-bagian tertentu sebelum menjawab pertanyaan. Akhirnya, pada fase pasca-membaca, siswa menyelesaikan kuis interaktif melalui platform ZEP Quiz sebagai aktivitas penguatan dan penilaian. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan tetap terlibat sepanjang proses pembelajaran.

Pelaksanaan ZEP Quiz memberikan dampak positif pada proses pengajaran dan pembelajaran pemahaman membaca di tingkat sekolah menengah pertama. Berbeda dengan bagian hasil yang berfokus pada deskripsi observasi kelas dan temuan wawancara, bagian diskusi ini menafsirkan signifikansi temuan tersebut dalam kaitannya dengan teori dan penelitian sebelumnya. Implementasi ZEP Quiz mencerminkan prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Game (GBL), di mana aktivitas pembelajaran dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa melalui fitur gamifikasi. Penggunaan poin, papan peringkat, umpan balik instan, dan tantangan berbasis waktu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan membaca. Elemen-elemen ini menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya interaktif tetapi juga kompetitif secara positif. Sebagai hasilnya, siswa menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas membaca dan berpartisipasi aktif dalam diskusi di kelas. Temuan ini memperkuat studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa alat gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam aktivitas pembelajaran bahasa [8] [9].

Temuan pengamatan yang disajikan dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa mengaktifkan pengetahuan sebelumnya, menghubungkan teks naratif dengan pengalaman pribadi, mengidentifikasi struktur naratif, dan memantau pemahaman mereka selama aktivitas membaca. Temuan ini mendukung Teori Skema, yang menyatakan bahwa pemahaman terjadi ketika peserta didik mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang sudah ada. Dengan menghubungkan teks naratif dengan pengalaman mereka sebelumnya, siswa dapat membangun makna dengan lebih efektif dan memahami isi teks. Selain itu, guru memperkenalkan teks naratif dan menjelaskan kosakata yang tidak dikenal sebelum aktivitas kuis, yang membantu siswa mengaktifkan pengetahuan latar belakang yang relevan. Strategi ini memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru dari teks. Menurut Grabe dan Stoller [15], pemahaman membaca terjadi ketika pembaca mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan latar belakang yang sudah mereka miliki. Selama kegiatan kuis, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga membaca ulang teks, mengidentifikasi struktur narasi, dan memantau pemahaman mereka. Oleh karena itu, ZEP Quiz berfungsi sebagai media yang memfasilitasi aktivasi skema, pemantauan pemahaman, dan pembangunan makna sepanjang proses membaca.

Temuan yang disajikan dalam Tabel 2 juga menunjukkan bahwa siswa menunjukkan kemampuan aktif memecahkan masalah, pengambilan keputusan mandiri, koreksi diri, dan membangun pengetahuan sepanjang proses pembelajaran. Perilaku-perilaku ini mencerminkan prinsip-prinsip Pembelajaran Penemuan yang diusulkan oleh Bruner [21], yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan membangun pengetahuan. Alih-alih menerima informasi secara pasif, siswa mengeksplorasi bahan bacaan, mengevaluasi jawaban mereka, dan mengembangkan pemahaman melalui aktivitas pembelajaran interaktif. Fitur umpan balik instan yang disediakan oleh ZEP Quiz memungkinkan siswa mengenali kesalahan, merevisi pemikiran mereka, dan meningkatkan pemahaman secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa ZEP Quiz mendukung lingkungan belajar yang berpusat pada siswa dan refleksi.

Mengenai pertanyaan penelitian kedua, temuan mengungkapkan dua tantangan utama selama pelaksanaan ZEP Quiz: koneksi internet yang tidak stabil dan ketidaktahuan siswa terhadap platform ini pada tahap awal penggunaan. Tantangan-tantangan ini kadang-kadang mengganggu aktivitas pembelajaran di kelas dan memengaruhi partisipasi siswa, terutama saat mengakses lingkungan pembelajaran digital. Meski demikian, guru meminimalkan tantangan ini dengan memastikan koneksi internet yang stabil sebelum kelas dimulai, memperkenalkan platform, menjelaskan fitur dan ikonnya, serta memberikan panduan langsung sebelum siswa memulai aktivitas kuis. Guru juga menyiapkan aktivitas pembelajaran alternatif untuk mengantisipasi potensi masalah teknis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada fitur teknologi tetapi juga pada kesiapan guru, persiapan teknis, manajemen kelas, dan literasi digital siswa [12], [13]. Oleh karena itu, keberhasilan pelaksanaan ZEP Quiz membutuhkan infrastruktur teknologi yang memadai serta dukungan guru yang berkelanjutan agar siswa dapat sepenuhnya memanfaatkan aktivitas pembelajaran berbasis permainan.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, studi ini memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang bagaimana guru menerapkan ZEP Quiz dalam situasi kelas nyata. Penelitian sebelumnya terutama berfokus pada motivasi siswa dan hasil belajar, sementara studi ini menyoroti strategi guru, praktik di kelas, dan tantangan selama proses implementasi. Oleh karena itu, studi ini berkontribusi pada pemahaman bahwa integrasi yang sukses membutuhkan tidak hanya media yang menarik tetapi juga strategi pedagogis dan persiapan teknis yang memadai. Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa ZEP Quiz dapat menjadi media pembelajaran digital yang efektif untuk mengajarkan pemahaman membaca di tingkat sekolah menengah pertama. Platform ini mendukung pembelajaran aktif, meningkatkan motivasi siswa, dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses membaca. Namun, untuk memaksimalkan efektivitasnya, sekolah dan guru perlu memberikan dukungan teknologi dan panduan yang memadai bagi siswa selama pelaksanaan.

V. KESIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa penerapan ZEP Quiz dalam pengajaran pemahaman membaca memiliki dampak positif pada aktivitas pembelajaran di tingkat sekolah menengah pertama. Hasilnya menunjukkan bahwa ZEP Quiz mendorong lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa melalui penggunaan fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, umpan balik instan, dan tantangan dengan batas waktu. Fitur-fitur ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, mempertahankan perhatian, dan menjadi lebih termotivasi selama aktivitas pemahaman bacaan. Implementasi ZEP Quiz juga mencerminkan prinsip Game-Based Learning (GBL), Teori Skema, dan pembelajaran penemuan. Melalui aktivitas kuis, siswa didorong untuk menganalisis pertanyaan, menghubungkan

pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru, membaca ulang teks, dan memantau pemahaman mereka sendiri sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, fitur umpan balik waktu nyata membantu siswa mengevaluasi dan memperbaiki jawaban mereka secara mandiri, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan keterampilan berpikir kritis.

Namun, studi ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan selama proses implementasi, terutama yang terkait dengan koneksi internet yang tidak stabil dan kurangnya pemahaman siswa dengan platform ZEP Quiz. Untuk mengatasi tantangan ini, guru memberikan instruksi yang jelas, membimbing siswa dalam menggunakan platform, dan menyiapkan solusi alternatif jika terjadi kesulitan teknis. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada kesiapan guru, manajemen kelas, dan dukungan literasi digital. Secara keseluruhan, studi ini berkontribusi pada pemahaman bagaimana ZEP Quiz dapat diterapkan dalam pengajaran pemahaman membaca dan bagaimana guru menyesuaikan penggunaan platform ini dalam situasi kelas nyata. Oleh karena itu, ZEP Quiz dapat dianggap sebagai media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung keterlibatan siswa dan pengembangan keterampilan pemahaman membaca dalam pembelajaran bahasa Inggris. Studi ini berkontribusi pada literatur kualitatif terbatas di ZEP Quiz dengan memberikan deskripsi rinci tentang strategi implementasi guru, praktik di kelas, dan tantangan yang dihadapi selama pengajaran pemahaman membaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, kesehatan, kekuatan serta kemudahan yang telah diberikan sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga atas doa, kasih sayang dan dukungan selama proses penyusunan artikel ini. Penghargaan yang tulus, penulis sampaikan kepada dosen dan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan bimbingan, arahan, ilmu, dan menyediakan lingkungan akademik yang mendukung sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Candi, khususnya guru bahasa Inggris yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini. Kesediaan meluangkan waktu, berbagi pengalaman, serta memberikan informasi yang dibutuhkan, menjadi kontribusi yang sangat berarti. Terakhir, kepada teman-teman, khususnya Martin, James, Juhoon, Seonghyeon, dan Keonho yang memberikan dukungan, bantuan, motivasi serta sumber inspirasi bagi penulis sehingga bisa berkembang dan menyelesaikan penelitian hingga akhir. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Bahasa Inggris.

REFERENSI

- [1] P. Mulyah, D. W. Ma'rufah, and M. Mustangin, "Quora: A popular platform to promote students' reading comprehension skill," *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, vol. 28, no. 2, pp. 222–238, Dec. 2023, doi: 10.24090/insania.v28i2.8836.
- [2] L. A. Albert Gonzales, "Enhancing literary comprehension through interactive reading assignment," unpublished manuscript, 2024.
- [3] N. Nurhaya and A. Abduh, "Quizizz-based application in teaching reading in an Indonesian EFL junior high school context," *Tamaddun*, vol. 22, no. 1, pp. 65–74, Jun. 2023, doi: 10.33096/tamaddun.v22i1.305.
- [4] A. Hakim and S. Wahyuni, "Technology as learning media in teaching reading: A critical review," *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 2022.
- [5] G. D. Maharani and A. Susanti, "Empowering EFL students' reading comprehension abilities with Quizwhizzer," *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, vol. 7, no. 12, Dec. 2024, doi: 10.47191/ijmra/v7-i12-54.
- [6] N. Nurwahidah, S. Sulfasyah, and R. Rukli, "Investigating grade five teachers' integration of technology in teaching reading comprehension using the TPACK framework," *Journal of Language Teaching and Research*, vol. 14, no. 4, pp. 927–932, Jul. 2023, doi: 10.17507/jltr.1404.09.

- [7] A. D. Ramadhani and M. F. Sya, "Analisis isi modul ajar berbasis game-based learning: Pemanfaatan media AI Zep Quiz untuk meningkatkan pemahaman teks naratif," unpublished manuscript, 2025.
- [8] "The impact of gamification tools on reading comprehension skills: A comparative study of Kahoot!, Quizizz, and Baamboozle of English language learners," *Pakistan Languages and Humanities Review*, vol. 7, no. 4, Dec. 2023, doi: 10.47205/plhr.2023(7-iv)16.
- [9] D. Rachman, S. Soviyah, S. Fajaruiddin, and R. A. Pratama, "Reading engagement, achievement, and learning experiences through Kahoot," *LingTera*, vol. 7, no. 2, pp. 168–174, Oct. 2020, doi: 10.21831/lt.v7i2.38457.
- [10] K. Lisniyanti, D. W. Purnama, and M. Aminah, "Improving students' reading comprehension by using Kahoot!: A classroom action research at the tenth grade of senior high school," 2023.
- [11] H. R. Sa'diyah, D. Sofeny, and S. K. Zahro, "Students' perceptions of the use of Wordwall and ZepQuiz integrated into the Think-Pair-Share strategy in English learning," unpublished manuscript, 2024.
- [12] M. Fauziah and R. Vrika, "EFL students' perception on Kahoot! as alternative learning strategy to improve reading comprehension skill," *JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature*, vol. 5, no. 2, pp. 459–470, 2024.
- [13] L. A. Gonzales, "Enhancing literary comprehension through interactive reading assignment via Kahoot!," *Journal of Interdisciplinary Perspectives*, vol. 2, no. 2, 2024, doi: 10.69569/jip.2024.0027.
- [14] D. R. Santoso, P. R. Tamara, C. A. Nabhila, A. W. Ningsih, G. D. Sujarwo, and N. L. Q. Fadlilah, "ZepQuiz game-based learning for improving students' narrative reading skills," *Academia Open*, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, ISSN 2714-7444, 2025.
- [15] W. Grabe and F. L. Stoller, *Teaching and Researching Reading*, 2nd ed. Abingdon, UK: Routledge, 2013.
- [16] I. Hamzah, "The effect of Quizizz on students' reading comprehension," unpublished manuscript, 2023.
- [17] A. N. Mahaswary and A. Ngafif, "The effectiveness of Quizizz application in teaching reading comprehension," 2025.
- [18] Masduki, "Optimizing teacher questioning strategies for enhanced reading comprehension in EFL classrooms," *Script Journal: Journal of Linguistics and English Teaching*, vol. 7, no. 2, pp. 398–412, Oct. 2022, doi: 10.24903/sj.v7i2.1301.
- [19] Z. N. Hismarliza S. R. and F. Rasyid, "Applying Quizizz application to improve the reading comprehension in narrative text of tenth grade students," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, vol. 11, no. 3, pp. 310–315, May 2024, doi: 10.23887/jpbi.v11i3.60135.
- [20] V. E. Hura, D. Andriani, and R. Dania, "The effect of using Quizizz on students' reading comprehension in procedure text," *English Education and Applied Linguistics Journal*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, Mar. 2025.
- [21] J. S. Bruner, "Jerome Bruner and Constructivism," in *Learning Theories for Early Years Practice*, 2018, pp. 85–102.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.