

Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar Pada Materi Perubahan Wujud Benda

Oleh:

Fitria Afifah Husen

Fitria Wulandari S.Pd, M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025

Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membentuk pandangan, kepribadian, serta keberlangsungan hidup manusia. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah, terbukti dari hasil PISA 2018 yang menempatkan Indonesia pada peringkat 71 dari 79 negara dengan skor 396. Salah satu penyebab utamanya adalah rendahnya pemahaman konsep siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA yang seharusnya menjadi dasar untuk memahami fenomena alam sekitar.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar masih cenderung tradisional dengan guru sebagai pusat, sehingga siswa pasif dan kurang terlibat. Kondisi ini menyebabkan capaian hasil belajar rendah, bahkan hanya sekitar 0,81% siswa yang mampu mencapai nilai rata-rata tes pemahaman konsep. Padahal, pemahaman konsep sangat penting karena memungkinkan siswa mengaitkan materi dengan fenomena nyata, seperti perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

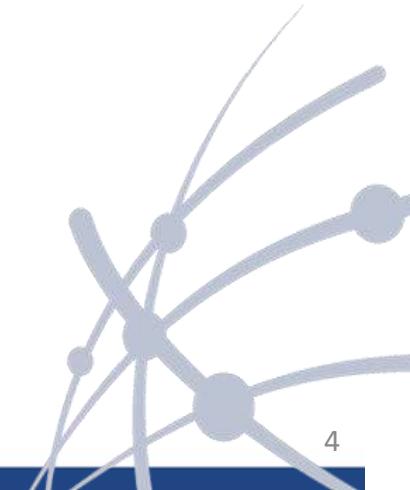
Pendahuluan

Seiring perkembangan abad 21, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang relevan adalah game edukasi **Zep Quiz**, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi, fokus, partisipasi, sekaligus pemahaman konsep siswa..

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Zep Quiz terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar pada materi perubahan wujud benda, serta menguji efektivitasnya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

bagaimana pengaruh media game edukasi zep quiz terhadap pemahaman konsep IPA siswa di sekolah dasar pada materi perubahan wujud benda?



Metode

Jenis penelitian ini menggunakan **kuantitatif eksperimen** dengan desain **one-group pretest-posttest** subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV UPT SDN 173 Gresik (18 siswa, **teknik sampling jenuh**). Adapun 2 variabelnya:

- Bebas → media game edukasi *Zep Quiz*.
- Terikat → pemahaman konsep IPA (materi perubahan wujud benda).

Desain **one-group pretest-posttest** :

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
IV	O1	X	O2

Instrumen tes yang digunakan ialah tes uraian 14 soal sesuai **indikator pemahaman konsep menurut Bloom** (interpreting, exemplifying, classifying, summarizing, inferring, comparing, explaining).

Data yang diperoleh dari nilai **pretest** dan **posttest** dianalisis menggunakan **uji Paired Sample T-Test** untuk menguji hipotesis. Sebelum dilakukan uji T, data diuji terlebih dahulu dengan **uji normalitas** sebagai syarat analisis



Hasil

Uji Normalitas Data Pretest-Posttest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.142	18	.200*	.946	18	.371
	.165	18	.200*	.949	18	.406

Penelitian ini menggunakan **uji Shapiro-Wilk** dikarenakan dalam uji ini lebih direkomendasikan untuk jumlah sampel kecil ($n < 50$), sehingga interpretasi hasil bobot yang lebih kuat *pretest* yaitu 0,371 dan *posttest* 0,406. Dengan demikian, data ini membuktikan hasil *pretest* $0,371 > 0,05$ serta *posttest* $0,406 > 0,05$ dengan demikian **data pretest atau juga posttest berdistribusi normal**.



Hasil

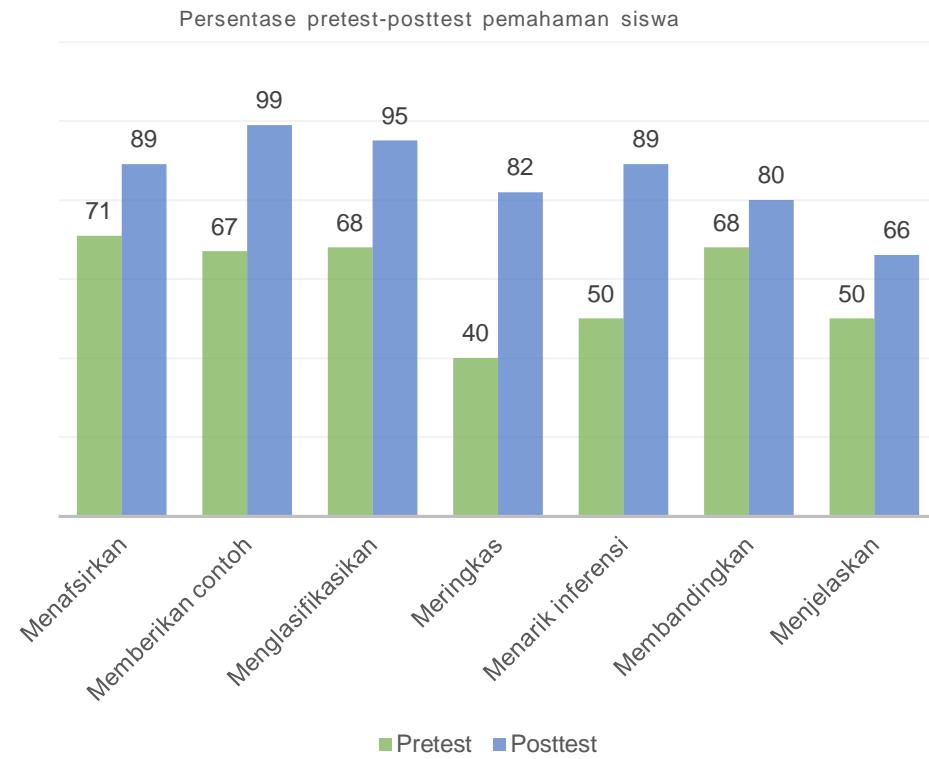
Uji Paired Sample T-Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 prepost - posttest	-37.111	5.799	1.367	-39.995	-34.227	-27.149	17	.000

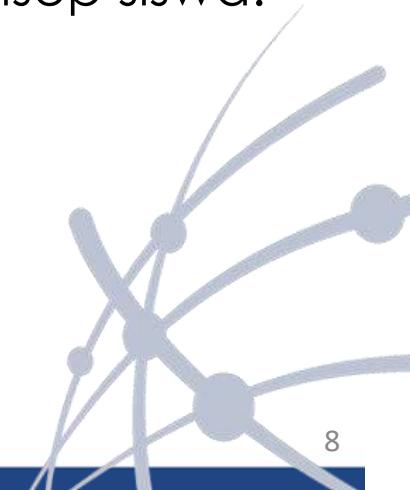
Hasil uji **Paired Sample T-Test** menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest ($\text{Sig. } 0.000 < 0.05$, t hitung = -27.149 , $df = 17$). Rata-rata nilai posttest lebih tinggi sebesar 37.111 poin dibanding pretest. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media game edukasi **Zep Quiz** berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa pada materi perubahan wujud benda.

Hasil

Persentase Nilai Pemahaman Siswa



presentase hasil tes pemahaman konsep siswa dalam indikator pemahaman konsep meningkat pada setiap indikator, hal ini menunjukkan bahwa media game edukasi zep quiz baik digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

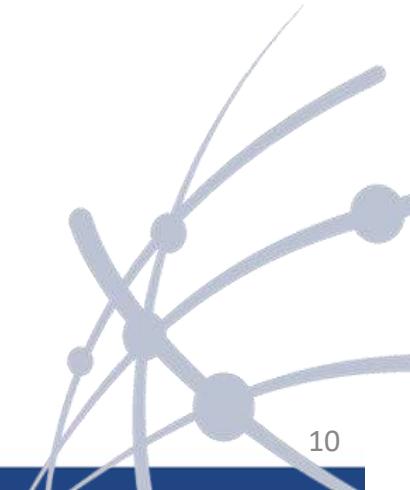


Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi **Zep Quiz** berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa pada materi perubahan wujud benda. Perbedaan nilai pretest dan posttest sebesar 37.111 poin dengan Sig. 0.000 < 0.05 membuktikan adanya peningkatan yang nyata setelah perlakuan diberikan. Peningkatan ini terjadi karena Zep Quiz mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga siswa lebih fokus, aktif, serta termotivasi. Materi yang disusun dalam Zep Quiz juga sesuai dengan indikator pemahaman konsep menurut Bloom, sehingga pemahaman siswa terbentuk secara bertahap dan sistematis. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media game edukasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dengan demikian, Zep Quiz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kesimpulan

Dengan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa **media game edukasi zep quiz ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa** sehingga layak untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan sesuai terhadap karakteristik siswa di era digital.



Referensi

- A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, And Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, Pp. 1–8, 2022.
- E. M. Pratiwi, G. Gunawan, And I. Ermiana, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 7, No. 2, Pp. 381–386, 2022, Doi: 10.29303/Jipp.V7i2.466.
- H. La And Muh. Shaleh, "Penguatan Peran Lembaga Paud Untuk The Programme For International Student Assesment (Pisa)," 2020.
- A. S. Argawi And H. Pujiastuti, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19," *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 5, No. 1, P. 64, 2021, Doi: 10.22373/Jppm.V5i1.9974.
- A. Khairunnisa, D. Juandi, And S. M. Gozali, "Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2, Pp. 1846–1856, 2022, Doi: 10.31004/Cendekia.V6i2.1405.
- Y. S. Novanto, T. Djudin, A. Y. T. A. Basith, And E. Murdani, "Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender," *Jpdi (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, Vol. 8, No. 1, P. 43, 2023, Doi: 10.26737/Jpdi.V8i1.4260.
- R. A. Sofiana, N. Fajrie, And F. S. Hilyana, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 5, Pp. 3027–3034, 2023, Doi: 10.31004/Basicedu.V7i5.5969.
- U. M. Rahmah And I. Agustin, "Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Berbantuan Media Zep Quiz Pada Siswa Kelas Iv Sdn Sukolilo 2 Tuban," Vol. 2, No. 5, 2025.

Referensi

- A. D. Utami, P. Suriyah, And N. Mayasari, *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*. 2020.
- N. K. Erina Susanti, A. Asrin, And B. N. Khair, "Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sdn Gugus V Kecamatan Cakranegara," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 6, No. 4, Pp. 686–690, 2021, Doi: 10.29303/Jipp.V6i4.317.
- Sucipto, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis," Vol. 11, Pp. 487–497, 2024.
- S. Sitaman, "Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21," *Jurnal Penkomi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, Vol. 6, No. 2, Pp. 194–202, 2023.
- I. R. Septiani, E. Y. Ali, And A. Ismail, "Analisis Keefektifan Implementasi Game Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Sistem Tata Surya," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 9, No. 3, Pp. 1560–1566, 2024, Doi: 10.51169/Ideguru.V9i3.1171.
- S. Et Al Wahyuni, "Nal Education And Development," Vol. 13, No. 1, Pp. 393–395, 2025.
- N. N. Zahrania, P. R. Mianti, And P. A. Aminarti, "Penerapan Media Game Edukatif Dalam Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii A Smpit Al-Jabar Karawang," Vol. 3, 2025.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 2013.
- C. & Back, "Berfokus Pada Chatgpt Dan Kuis Zep," Vol. 90, Pp. 119–146, 2025.



