



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN MATERI BUDAYA TAAT HUKUM (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung)

Raisha Nadya Maharani^{1*}, Cahyono², Delila Kania³

^{1,2,3}Universitas Pasundan

*Penulis Korespondensi: raishanadya123@gmail.com, cahyono@unpas.ac.id, delila.kania@yahoo.com

Abstract. *This study examined the significant effect of Zep Quiz learning media integrated with Problem Based Learning on Grade X students' understanding of law-abiding culture material at SMA Pasundan 8 Bandung. A quantitative quasi-experimental method with a nonequivalent control group pretest-posttest design was employed. The sample consisted of 58 students: 29 students in class X.4 as the experimental group and 29 students in class X.5 as the control group. Data were collected using a conceptual-understanding test and analyzed with descriptive statistics, a homogeneity test, and an independent-samples t-test using IBM SPSS 25. The experimental group's mean score increased from 78.45 to 88.79, while the control group's mean score increased from 76.90 to 87.41. The homogeneity test yielded a significance value of 0.203, and the hypothesis test reported a two-tailed significance value of 0.047. Therefore, the study concluded that Zep Quiz-based Problem Based Learning had a significant effect on students' understanding of law-abiding culture material.*

Keywords: *Zep Quiz, Problem Based Learning, conceptual understanding, law-abiding culture*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji pengaruh signifikan media pembelajaran Zep Quiz berbasis Problem Based Learning terhadap pemahaman materi Budaya Taat Hukum pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 8 Bandung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain nonequivalent control group pretest-posttest. Sampel berjumlah 58 peserta didik, yaitu 29 peserta didik kelas X.4 sebagai kelas eksperimen dan 29 peserta didik kelas X.5 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman konsep dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji homogenitas, serta Independent Sample T-Test dengan IBM SPSS 25. Rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 78,45 menjadi 88,79, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 76,90 menjadi 87,41. Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,203 dan uji hipotesis melaporkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,047. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz berbasis Problem Based Learning dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap pemahaman materi Budaya Taat Hukum.

Kata Kunci: Zep Quiz, Problem Based Learning, pemahaman materi, budaya taat hukum

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam membentuk warga negara yang memahami hak, kewajiban, dan aturan hukum. Materi Budaya Taat Hukum tidak cukup dipelajari melalui hafalan, karena peserta didik juga perlu mampu menjelaskan, menerapkan, dan mengaitkan konsep hukum dengan situasi nyata. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dapat membuat materi hukum terasa abstrak dan kurang bermakna bagi peserta didik.

Peserta didik kelas X termasuk generasi yang akrab dengan teknologi digital dan cenderung tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, serta memberikan umpan balik segera. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas pesan dan meningkatkan perhatian peserta didik (Arsyad, 2019). Dalam konteks tersebut, Zep Quiz menyediakan kuis interaktif, elemen permainan, poin, dan umpan balik langsung yang dapat digunakan untuk memperkuat keterlibatan belajar. Temuan Husen dan Wulandari (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat mendukung pemahaman konsep peserta didik.

Pemanfaatan media digital perlu diintegrasikan dengan pendekatan pedagogis yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif. Problem Based Learning menggunakan masalah autentik sebagai pemicu pembelajaran, sehingga peserta didik terdorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menyusun alternatif pemecahan, dan mengevaluasi hasilnya. Pendekatan ini sejalan dengan pembelajaran konstruktivistik serta dapat mengembangkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis apabila diterapkan secara terstruktur (Nicholus et al., 2023).

Integrasi Zep Quiz dengan Problem Based Learning dipandang relevan untuk pembelajaran Budaya Taat Hukum karena kasus pelanggaran aturan di sekolah dan masyarakat dapat disajikan sebagai masalah kontekstual, kemudian ditindaklanjuti melalui kuis interaktif. Zep Quiz berfungsi sebagai sarana latihan dan penguatan, sedangkan Problem Based Learning menyediakan alur penyelidikan dan pemecahan masalah. Kombinasi keduanya diharapkan membantu peserta didik membangun pengetahuan secara aktif dan memperoleh umpan balik secara langsung.

Artikel ini difokuskan pada rumusan masalah ketiga dalam skripsi, yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Zep Quiz berbasis Problem Based Learning terhadap pemahaman materi Budaya Taat Hukum pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 8 Bandung. Tujuan penelitian adalah menguji pengaruh tersebut melalui perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. METODE PENELITIAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING
TERHADAP PEMAHAMAN MATERI BUDAYA TAAT HUKUM
(Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung)**

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group pretest-posttest, yaitu dua kelas yang telah tersedia dibandingkan melalui pemberian perlakuan yang berbeda. Kelas X.4 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Zep Quiz, sedangkan kelas X.5 menjadi kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas terdiri atas 29 peserta didik, sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 58 peserta didik.

Instrumen berupa tes pemahaman ranah C2-C3. Data dianalisis dengan uji homogenitas dan Independent Sample T-Test menggunakan IBM SPSS 25 pada taraf signifikansi 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Hasil tes menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan nilai setelah pembelajaran. Namun, rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Ringkasan data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Ringkasan Nilai Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Pretest	Posttest	Selisih	SD Posttest
Eksperimen	29	78,45	88,79	10,34	7,98
Kontrol	29	76,90	87,41	10,52	6,36

Sumber: diolah dari data penelitian (2026).

Rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 78,45 dan meningkat menjadi 88,79 pada posttest. Pada kelas kontrol, rata-rata pretest sebesar 76,90 meningkat menjadi 87,41. Dengan demikian, selisih rata-rata posttest antarkelas adalah 1,379 poin. Secara deskriptif, kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, sehingga kesimpulan mengenai pengaruh perlakuan tidak hanya didasarkan pada kenaikan skor dalam satu kelas, tetapi pada hasil perbandingan antarkelas melalui uji statistik.

Tabel 2 Ringkasan Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis

Komponen Pengujian	Nilai	Keterangan
Sig. Levene's Test	0,203	Varians homogen
Sig. (2-tailed)	0,047	H ₀ ditolak; H _a diterima
Perbedaan rata-rata	1,379	Eksperimen lebih tinggi

Sumber: diolah dari hasil pengujian IBM SPSS 25 (2026).

Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,203 yang lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu, data posttest kedua kelas dinyatakan memiliki varians yang homogen dan interpretasi uji hipotesis menggunakan asumsi varians yang sama. Hasil Independent Sample T-Test melaporkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,047. Karena 0,047 lebih kecil dari 0,05, H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data angket pada kelas eksperimen memperkuat hasil tes. Seluruh responden menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa penggunaan Zep Quiz berbasis Problem Based Learning berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman materi Budaya Taat Hukum. Selain itu, 93,1% responden setuju atau sangat setuju bahwa mereka lebih mudah memahami konsep setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

Pengaruh yang ditemukan dapat dijelaskan melalui keterpaduan fungsi model pembelajaran dan media. Problem Based Learning mengarahkan peserta didik untuk belajar melalui masalah yang dekat dengan kehidupan, sedangkan Zep Quiz menyediakan lingkungan digital yang interaktif. Pada materi Budaya Taat Hukum, peserta didik tidak hanya menjawab pertanyaan faktual, tetapi juga menilai kasus, menentukan perilaku yang sesuai aturan, dan menghubungkan konsep hukum dengan pengalaman sehari-hari.

Umpan balik langsung pada Zep Quiz memungkinkan peserta didik segera mengetahui ketepatan jawabannya. Proses tersebut membantu koreksi miskonsepsi dan mendorong pengulangan belajar. Ioannou (2021) menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital perlu dipilih sesuai tujuan dan karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini, fitur kuis, poin, avatar, dan suasana kompetitif digunakan sebagai penguat aktivitas pemecahan masalah, bukan sekadar unsur hiburan.

Temuan ini selaras dengan kajian Sailer dan Homner (2020) serta Kim dan Castelli (2021) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Temuan tersebut juga mendukung penelitian Husen dan Wulandari (2025) mengenai kontribusi Zep Quiz terhadap pemahaman konsep. Dengan demikian, media interaktif lebih efektif ketika ditempatkan di dalam rancangan pembelajaran yang jelas dan berorientasi pada aktivitas kognitif peserta didik.

Meskipun hasil uji dalam penelitian menyatakan perbedaan yang signifikan, selisih rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif kecil, yaitu 1,379 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional juga menghasilkan peningkatan, tetapi integrasi Zep Quiz dan Problem Based Learning memberikan hasil akhir yang lebih tinggi. Temuan tersebut perlu dipahami sesuai konteks penelitian, yaitu dua kelas dengan jumlah sampel masing-masing 29 peserta didik di satu sekolah.

Implikasi praktis penelitian adalah guru PPKn dapat menggunakan Zep Quiz untuk menyajikan kasus, pertanyaan analitis, dan umpan balik cepat dalam sintaks Problem Based Learning. Penggunaan media perlu disertai pengelolaan waktu, kesiapan perangkat, koneksi internet, serta penyusunan soal yang benar-benar mengukur pemahaman. Tanpa rancangan masalah yang relevan, penggunaan teknologi berisiko hanya menjadi aktivitas kuis yang tidak memperdalam konsep.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan fokus pada rumusan masalah ketiga, penggunaan media pembelajaran Zep Quiz berbasis Problem Based Learning berpengaruh signifikan terhadap pemahaman materi Budaya Taat Hukum pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 8 Bandung. Kesimpulan ini didasarkan pada nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,047 yang lebih kecil dari 0,05 dan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88,79 yang lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 87,41. Guru disarankan mengintegrasikan Zep Quiz dengan masalah kontekstual dan tahapan PBL secara terstruktur. Penelitian lanjutan perlu melibatkan sampel yang lebih luas serta menguji konsistensi pengaruh pada sekolah dan materi PPKn yang berbeda.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Huang, R., Adarkwah, M. A., & Xu, L. (2024). Digital pedagogy framework for sustainable education. UNESCO.
- 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. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>
- Ioannou, A. (2021). Mobile game-based learning in the era of “shifting to digital.” *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 173–175. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09969-4>
- Kim, J., & Castelli, D. M. (2021). Effects of gamification on behavioral change in education: A meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3550. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073550>
- Loyens, S. M. M., Kirschner, P. A., & Paas, F. (2020). Problem-based learning: An overview. *Educational Psychology Review*, 32, 1–27.
- Nicholus, G., Muwonge, C. M., & Joseph, N. (2023). The role of problem-based learning approach in teaching and learning physics: A systematic literature review. *F1000Research*, 12, 951. <https://doi.org/10.12688/f1000research.136339.2>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). New York: Pearson.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. (2019). Effects of game-based learning on students’ mathematics achievement. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407–420.
- ZEP. (2023). ZEP official platform documentation. Retrieved from <https://zep.us>.