



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZ ZEP* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA JAWA SISWA SMA

Triya Yulianti¹⁾, Nur Hanifah Insani²⁾, Joko Sukoyo³⁾

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang

¹⁾triyayulianti@students.unnes.ac.id, ²⁾hanifahnurinsani@mail.unnes.ac.id,

³⁾j_sukoyo@mail.unnes.ac.id

Histori artikel

Received:
30 Mei 2025

Accepted:
10 Agustus 2025

Published:
22 November 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minimnya media pembelajaran menarik yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Jawa, khususnya materi sesorah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *quiz zep* terhadap hasil belajar kognitif pada materi sesorah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif jenis *true eksperimen* tipe *posttest only control group design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen yang berjumlah 72. Teknik pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Tes tertulis yang didukung dengan observasi kelas digunakan sebagai teknik pengumpulan data penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran *quiz zep* dan kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah pada materi sesorah. Hal tersebut terbukti dari hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan nilai sig. sebesar 0,000, karena nilai sig. kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *quiz zep* dalam proses pembelajaran materi sesorah, karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional atau ceramah.

Kata-kata Kunci: media pembelajaran, *quiz zep*, hasil belajar kognitif, bahasa Jawa

*Corresponding author: Triya Yulianti (triyayulianti@students.unnes.ac.id)

Abstract. This research is motivated by the lack of interesting learning media used by teachers in the Javanese language learning process, especially in the material of sesorah. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the Quiz zep learning media on cognitive learning outcomes in the material of sesorah for grade XI students of SMA Negeri 2 Sragen. The research method employed is a quantitative true experiment type posttest-only control group design. The sample of this study was 72 grade XI students of SMA Negeri 2 Sragen. The sample selection technique in this study used a simple random sampling technique. Written tests supported by classroom observations were used as data collection techniques for this study. The results of this study indicate that there is a significant difference in cognitive learning outcomes between the group of students who used the Quiz zep learning media and the group of students who used conventional learning methods or lectures on the material of sesorah. This is proven by the results of the hypothesis test using an independent sample t-test with a significance value of 0.000, because the significance value is less than 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted. The implication of the results of this study is that teachers are advised to use quiz zep learning media in the process of learning material, because it has been proven to significantly improve student learning outcomes compared to conventional learning methods or lectures.

Keywords: learning media, quiz zep, cognitive learning outcomes, Javanese language

Latar Belakang

Di era globalisasi, teknologi berkembang sangat pesat dan berdampak besar di berbagai bidang. Salah satu dampak perkembangan teknologi yang dapat dirasakan yakni pada bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Khomariyah & Afia, 2020, p. 2). Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi dalam menerapkan strategi, model, maupun media pembelajaran (Purnasari & Sadewo, 2021, p. 3). Adanya perkembangan teknologi pada bidang pendidikan tentu saja dapat memudahkan pekerjaan guru dalam mengolah data hasil pembelajaran (Shofia & Ahsani, 2021, p. 11). Misalnya, guru yang awalnya hanya menggunakan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, dengan perkembangan teknologi seharusnya guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi sesorah masih memiliki berbagai kendala. Masih banyak guru bahasa Jawa yang menggunakan media, strategi, dan metode yang monoton seperti ceramah, serta masih menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai penunjang pembelajaran (Kusuma et al., 2023). Padahal, materi sesorah merupakan mata pelajaran yang memerlukan keterlibatan siswa untuk berpartisipasi aktif (Mukharomah, 2021, p. 20) karena siswa dituntut untuk berbicara dengan tepat dan kreatif.

Hasil observasi di kelas XI SMA Negeri 2 Sragen, ditemukan beberapa faktor penghambat proses pembelajaran bahasa Jawa, salah satunya adalah guru kurang totalitas dalam memanfaatkan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya berupa power point (PPT), video pembelajaran, dan lembar kerja siswa. Selain itu, fenomena yang terjadi di kelas XI SMA Negeri 2 Sragen menunjukkan bahwa terdapat penurunan hasil belajar kognitif pada materi sesorah dikarenakan siswa kesulitan dalam memahami dan

menguasai materi sesorah. Para siswa merasa bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran kurang cocok, akibatnya siswa menjadi kurang semangat ketika mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, seharusnya guru berupaya menciptakan suasana kelas menjadi lebih menarik agar siswa termotivasi dan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Susilo, 2020, p. 2). Guru harus mengimplementasikan inovasi baru sebagai upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen (Nur DS et al, 2024). Selain itu, guru juga berperan dalam mengaktifkan proses kognitif siswa dengan mempertimbangkan penggunaan media dan teknologi agar pembelajaran menjadi inovatif dan menarik. (Maulidiah, P. et. al., 2023).

Partisipasi, keaktifan, dan pemikiran siswa mengenai pembelajaran bahasa Jawa pada materi sesorah tentu mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Aribowo et al., 2024, p. 2). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jawa pada materi sesorah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen.

Pembelajaran sesorah penting untuk dikuasai siswa karena memiliki beragam manfaat di kehidupan sehari-hari. Selain itu, sesorah dapat digunakan di berbagai acara, baik acara resmi, semi resmi, maupun non resmi (Susanti & Handayani, 2022). Hal tersebut membuktikan bahwa sesorah merupakan materi yang penting karena dapat melatih kreativitas, *public speaking*, dan mental berbicara di depan umum (Naqiyah, 2021, p. 2). Sayangnya, dalam proses pembelajaran, siswa masih sangat pasif dan kurang tertarik dengan materi sesorah karena proses pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif (Agustin & Insani, 2024, p. 2). Padahal, tanpa media yang interaktif tujuan pembelajaran yang berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa akan sulit tercapai dengan maksimal (Minarta, 2023, p. 3). Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan media berbasis teknologi, seperti *quiz zep*.

Quiz zep menawarkan fitur yang dapat diakses secara digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti gambar, *leader board*, umpan balik langsung, dan suasana kompetisi yang menyenangkan (Afandi, 2022, p. 4). Dengan adanya *quiz zep* harapannya siswa akan lebih semangat untuk bersaing secara kompetitif, terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa memahami konsep materi sesorah. Selain itu, *quiz zep* memungkinkan guru untuk memantau hasil belajar siswa secara *real-time*, sehingga dapat dilakukan evaluasi dan penilaian secara tepat, cepat, dan akurat (Mukharomah, 2021, p. 3). Oleh karena itu, penggunaan *quiz zep* diharapkan dapat mengatasi masalah siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jawa pada materi sesorah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen.

Hasil penelitian sebelumnya belum ditemukan penelitian yang membahas tentang *Quiz zep*. Media pembelajaran *Quiz zep* juga belum pernah diteliti pada materi apapun. Selama ini, kebanyakan penelitian terkait media pembelajaran yang hampir serupa dengan *Quiz zep* berkisar pada media pembelajaran *quizizz*, *kahoot*, dan *gimkit* yang sudah dikaji oleh beberapa peneliti yaitu Attaqwiyyati (2024), Andari (2020), dan Nazila et al. (2024). Ketiga peneliti tersebut berfokus pada efektivitas media pembelajaran berbasis *website* seperti *quizizz*, *kahoot*, dan *gimkit* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih, fisika, dan pendidikan agama islam.

Terkait materi sesorah, selama ini penelitian yang sudah ada hanya membahas mengenai penyampaian materi sesorah secara konvensional dan belum menitikberatkan pada metode dan pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian oleh Fadhol & Mujimin (2022) lebih berfokus pada keefektifan metode *how to become* untuk menyampaikan materi sesorah. Fauzia et al. (2020) pernah meneliti sesorah dengan media visual ular tangga, sedangkan Fadhlani et al. (2020) mengembangkan media video pepipak sebagai media pembelajaran sesorah. Penelitian yang dilakukan oleh Wiyono et al. (2024) berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *website* terkait peningkatan hasil belajar siswa materi bahasa Jawa berupa sesorah.

Hasil tinjauan literatur yang sudah dipaparkan, ditemukan gap penelitian yakni belum ditemukan penelitian penggunaan media *quiz zep* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sesorah. Untuk itu, kebaruan penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran *quiz zep* pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi sesorah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *quiz zep* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sesorah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen, khususnya materi sesorah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *true eksperiment* tipe *posttest only control group design* yang digunakan untuk membandingkan hasil belajar kognitif siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan nilai post tes sebagai ukuran pembandingnya (Susilowati & Sukoyo, 2025).

Posttest Only Control Group Design

R1	X	O1
R2		O2

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Keterangan:

R1 : Kelompok 1

R2 : Kelompok 2

X : Pemberian treatment
menggunakan media *Quiz zep*O1 : Hasil pengaruh perlakuan
kelompok eksperimenO2 : Hasil pengaruh perlakuan
kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen yang berjumlah 360 siswa. Terdapat dua kelas yang dijadikan sampel penelitian, diantaranya kelas XI-4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 siswa dan kelas XI-3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa, sehingga total keseluruhan yaitu 72 siswa. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini yaitu sampel *simple random sampling*, dimana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel karena pengambilan dilakukan secara acak (Syaputra, 2022). Kelompok pertama akan menjadi kelompok eksperimen dan mendapat perlakuan dengan media pembelajaran *Quiz zep*, sementara kelompok kedua akan menjadi kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi kelas dan tes tertulis. Observasi kelas digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan tes tertulis digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa setelah mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quiz zep*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14, 15, 16, dan 19 Mei 2025 di SMA Negeri 2 Sragen, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan lembar tes yang berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Soal tersebut dirancang untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi sesorah. Guru melakukan 4 kali pertemuan untuk menjelaskan materi sesorah menggunakan media *Quiz zep*, kemudian soal diujikan setelah perlakuan atau disebut sebagai *posttest*.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *content validity* yang diolah menggunakan rumus *Aikens`V*. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pertanyaan-pertanyaan yang akan diujikan untuk responden ketika proses pengambilan data (Janna & Herianto, 2021). Berikut adalah kriteria validitas isi (Fidi, 2023) dan hasil uji validitas *Aikens`V*.

Tabel 1. Kriteria Validitas Isi

Kriteria Validitas Isi	
0.80-1.00	Validitas Sangat Tinggi
0.60-0.79	Validitas Tinggi
0.40-0.59	Validitas Sedang
0.20-0.39	Validas Rendah
0.00-0.19	Validitas Sangat Rendah

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Aikens'V

Butir Soal	Penilai		s1	s2	Σs	n(c-1)	V	Ket.
	1	2						
Soal 1-20	70	68	50	48	98	120	0,816	Sangat Tinggi

Hasil perhitungan menggunakan SPSS 26.0 diketahui bahwa 20 butir soal pilihan ganda diperoleh nilai koefisien validitas sebesar 0,816. Nilai tersebut merujuk pada kriteria validitas pada rentang 0,80 – 1,00, yang termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi. Dengan demikian, butir soal tersebut dinyatakan sangat valid secara isi dan layak digunakan dalam instrumen penelitian.

Penelitian ini juga menggunakan uji reliabilitas untuk menguji konsistensi butir soal yang akan dijawab oleh responden (Makbul, 2021). Interpretasi nilai kappa dan hasil uji reliabilitas menggunakan *Cohene's Kappa* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Interpretasi Nilai Kappa

Interpretasi Nilai Kappa	
0.81-1	Sangat Kuat
0.61-0.8	Kuat
0.41-0.6	Cukup
0.21-0.4	Lumayan
<0.20	Rendah

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Cohene's Kappa

Symmetric Measures					
		Value	Asymptotic Standard Error ^a	Approximate T ^b	Approximate Significance
Measure of Agreement	of Kappa	.800	.131	3.651	.000
N of Valid Cases		20			
a. Not assuming the null hypothesis.					
b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.					

Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cohene's Kappa* dengan bantuan SPSS 26.0 sebesar 0.800, artinya data penelitian yang ada dinyatakan reliabel (konsisten) dengan interpretasi kuat. Dengan demikian, soal tes layak digunakan untuk mengambil data penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-T yang didahului dengan uji normalitas dan uji homogenitas untuk menguji kebenaran data dengan bantuan SPSS 26.0. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel suatu kelompok normal, kemudian uji homogenitas bertujuan untuk menentukan sama atau tidaknya varians populasi

(Annisak et al., 2024). Penelitian ini menggunakan uji-t *independent samples t-test* yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata kedua kelompok. Setelah diketahui rata-rata kedua kelompok kemudian diuji apakah terdapat perbedaan signifikan atau tidak signifikan (Mustafidah & Ramadhan, 2021).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dapat diketahui dengan memberikan posttest setelah memberikan perlakuan berbeda terhadap dua kelas (Nisa & Susanto, 2022). Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Quiz zep*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan atau menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah. Hasil perbandingan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Perbandingan Rata-Rata Hasil Pembelajaran Sesorah

Kelas	Rata-Rata
Kontrol	60,694
Eksperimen	77,222

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata hasil pembelajaran materi sesorah kelas kontrol sebesar 60,694, sedangkan, rata-rata hasil pembelajaran kelas eksperimen sebesar 77,222. Deskripsi data rata-rata hasil belajar kognitif pada materi sesorah dinyatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk membuktikan bahwa hasil pembelajaran kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol maka perlu uji statistik data. Sebelum dilakukan uji hipotesis peneliti perlu melakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal (Nasar et al., 2024). Pengujian normalitas dilakukan menggunakan *Uji Shapiro-Wilk* karena jumlah responden kurang dari 50. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai sig. yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Zulkifli et al., 2025). Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statisic	Df	Sig.
Kontrol	.946	36	.078
Eksperimen	.954	36	.135

Berdasarkan Tabel 6, nilai sig. pada kelas kontrol sebesar 0,078. Artinya data tersebut berdistribusi normal karena nilai sig. = 0,078 > $\alpha = 0,05$. Nilai sig. pada kelas eksperimen yaitu 0,135, karena sig. 0,135 > $\alpha = 0,05$, maka data tersebut juga berdistribusi normal. Oleh karena itu, kedua data posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji homoenitas digunakan untuk mengetahui varian data posttest kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi sama atau homogen (Nisa & Susanto, 2022). Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan *Uji Levene Statistic*. Data dinyatakan homogen jika nilai sig. lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.664	1	70	.060

Hasil uji homogenitas, menunjukkan bahwa nilai sig. uji homogenitas kedua kelas yaitu 0,060, karena $\text{sig.} = 0,060 > \alpha = 0,05$ maka distribusi data dinyatakan homogen atau sama.

Dari hasil uji prasyarat analisis data posttest pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen hasilnya adalah normal dan homogen, sehingga dapat dilakukan uji hipotesis dengan uji parametrik menggunakan analisis uji *independent sample T-test*. Uji ini dilakukan untuk membuktikan adanya perbedaan hasil pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen (Rachman et al., 2018).

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media *Quiz zep* pada materi sesorah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen. Adapun penjelasan hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media Quiz zep pada materi sesorah siswa kelas XI

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media Quiz zep pada materi sesorah siswa kelas XI

Tabel 8. Uji T Data Hasil Pembelajaran Sesorah

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Equal variances assumed	3.664	.060	-4.140	70	.000	-16.528	3.992	-24.490	-8.566
Equal variances not assumed			-4.140	66.312	.000	-16.528	3.992	-24.497	-8.558

Berdasarkan tabel 8, nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai sig. = $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pembahasan

Penerapan media *Quiz zep* dalam pembelajaran di kelas XI-B4 (kelas eksperimen) SMA Negeri 2 Sragen menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan. Media ini digunakan di akhir pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa melalui soal-soal interaktif, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol ketika menerima materi yang sama, yaitu materi sesorah. Penguatan materi di kelas kontrol dilakukan dengan soal tertulis bentuk pilihan ganda, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Quiz zep*. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi empat pertemuan. Pertemuan pertama, membahas pengertian, tujuan, ciri-ciri, dan metode sesorah. Pertemuan kedua, difokuskan pada pemahaman kosakata sulit. Pertemuan ketiga, menguatkan pemahaman siswa terhadap struktur sesorah. Pada pertemuan keempat, kedua kelas melaksanakan posttest sebagai evaluasi akhir.

Perbedaan perlakuan terhadap kedua kelas dilakukan untuk mengetahui apakah media yang digunakan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa atau tidak. Dari hasil observasi lapangan selama proses penelitian, siswa kelas XI-4 yang menggunakan media *Quiz zep* lebih bersemangat karena mereka tidak menggunakan kertas dalam mengerjakan soal melainkan menggunakan handphone atau laptop. Dengan media tersebut peserta didik cenderung lebih aktif ikut serta dalam proses pembelajaran materi sesorah. Temuan ini menguatkan hasil penelitian Mutia & Insani, (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *wordwall* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Quiz zep* pada materi sesorah terbukti memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil rata-rata dari kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dengan nilai rerata sebesar 60,694, sedangkan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan memperoleh nilai rerata sebesar 77,222 yang mengindikasikan terdapat perbedaan nilai rerata hasil belajar yang signifikan. Pembelajaran menggunakan metode konvensional yang dilakukan di kelas kontrol terbukti kurang efektif pada materi sesorah, siswa kurang bersemangat saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, ada baiknya guru menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Quiz zep* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penting bagi guru

dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang dibutuhkan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai (Insani et al., 2022).

Bukti lain bahwa penggunaan media *Quiz zep* dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari uji hipotesis. Dari hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quiz zep* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sesorah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen.

Temuan penelitian ini menguatkan hasil penelitian Aziza et al. (2023), khususnya pada aspek peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis game. Dalam penelitian Aziza et al. (2023), penggunaan media *kahoot* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dimana hasil ini juga tercermin dalam penelitian ini saat menggunakan media pembelajaran *Quiz zep*. Oleh karena itu, pendekatan interaktif dan berbasis permainan seperti media pembelajaran *Quiz zep* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan memahami materi secara lebih mendalam.

Selain itu, temuan tersebut sejalan dengan pendapat Mastura (2024), yang menyatakan bahwa media *wordwall* sebagai media digital interaktif dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan materi teks prosedur. Hal ini selaras dengan hasil observasi pada kelas eksperimen, di mana siswa terlihat lebih antusias dan fokus saat mengerjakan soal melalui *Quiz zep* dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian Pahwani et al. (2025) turut memperkuat temuan tersebut, terutama dalam hal efektivitas media berbasis web dalam memfasilitasi pemahaman materi IPA. Pahwani et al. (2025) menyebutkan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan, yang juga terbukti dalam peningkatan nilai posttest siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Quiz zep*.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *gimkit*, sebuah platform kuis interaktif seperti *Quiz zep*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fungsi nilai mutlak. Temuan Fitriyah et al. (2025) menguatkan hasil penelitian ini, khususnya dalam hal media kuis digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif.

Pada akhirnya, penerapan media pembelajaran *Quiz zep* dalam pembelajaran sesorah menjadikan siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Bukti lapangan yang mendukung efektivitas media *Quiz zep* dapat dilihat dari hasil analisis data

kuantitatif. Rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Quiz zep* mencapai 77,22, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 60,694. Selain itu, hasil uji *t* menunjukkan nilai sig. sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Temuan ini menjadi bukti nyata bahwa penggunaan media pembelajaran *Quiz zep* berkontribusi secara positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi sesorah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quiz zep* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sesorah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen dikatakan efektif. Hal ini dibuktikan dari hasil *uji independent sample t-test* sebesar 0,000, yang menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media pembelajaran *Quiz zep* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran konvensional terdapat perbedaan yang signifikan. Media *Quiz zep* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen pada materi sesorah yang diperkuat juga dengan hasil akumulasi nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi (77,222) dibandingkan kelas kontrol (60,694).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru untuk menggunakan media pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan interaktif dalam melakukan proses pembelajaran pada materi sesorah agar lebih menarik bagi siswa. Penggunaan media *Quiz zep* pada materi sesorah diharapkan dapat dikembangkan dan diterapkan oleh guru pada materi bahasa Jawa juga mata pelajaran lain karena telah terbukti berdampak positif dalam peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Daftar Pustaka

- Afandi, M. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Ibtida'*, 10(02), 14–28. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- Agustin, S. K., & Insani, N. H. (2024). The Effectiveness of Contextual Teaching and Learning Through Animated Films on Writing Dialogue Learning Results. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 11(2), 627-638. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/4332>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Annisak, F., Sakinah Zainuri, H., & Fadilla, S. (2024). Peran uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistika non parametrik dalam penelitian. *Al Itihadu*

- Junral Pendidikan*, 3(1), 105–115.
<https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu>
- Aribowo, E. K., Pebryawan, K., & Luwiyanto. (2024). Memaksimalkan Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Game Edukatif: Pelatihan Guru SMP di Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Profesi Guru*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.30872/jmpmq.v1i1.3376>
- Attaqwiyyati, Z. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Peajaran Fikih Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Pendidikan Agama Islam. <http://digilib.uin-suka.ac.id/i d/eprint/66804>
- Aziza, F.W., Prana, G.R., Fadhillah, H.N., Janah, I.N., Arakian, M.R.N., Desianti, N.G.N., Bachri, S., & Fahrudin, R.M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP. *Dinamika Sosial: Jurnal of innovation and teacher professionalism*. 3(3), 252–261.
<https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- Fadhliani, N. I., Indiatmoko, B., & Yuwono, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sesorah Dengan Video Pepipak (Pembelajaran Pidato Ngapak) untuk Siswa Kelas IX SMP di Tegal. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(1), 41–45.
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i1.15952>
- Fadhul, A. N., & Mujimin, M. (2022). Efektivitas Metode How to Become pada Pembelajaran Sesorah di SMK Al Mina Bandungan. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(1), 12–20. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i1.49005>
- Fitrisyah, M. A., Windarti, R., & Kurniadi, E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMA Menggunakan Gimkit pada Materi Fungsi Nilai Mutlak. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 9–15.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v8i1>
- Fidi, S.P. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran pada Media Youtube terhadap Aspek Kognitif Siswa Kelas X dalam Mata Pelajaran Pemograman Dasar SMKN 1 Cibat. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Teknik Informatika.
<https://repository.upi.edu/87389/4/S PSTI 1807048 Chapter%203.pdf>
- Insani, N. H., Hardyanto, H., & Sukoyo, J. (2022). Facilitating Reading Javanese Letters Skill with a Multimodal Javanese Digital E-Book. *Advances in social science, Education, and Humanities Research*, 640, 244–249. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65656>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Khomariyah, K. N., & Afia, U. N. (2020). Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Dampak Era Keberlimpahan. *ISoLEC Proceedings*, 4(1), 72–76.
<http://isolec.um.ac.id/proceeding/index.php/issn/article/view/50>
- Kusuma, B.E., Bafana, A.F., & Abdi, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Quizizz sebagai Media Evaluasi Peserta Didik Bahasa Indonesia Kelas IX Materi Cerita Pendek di SMP Negeri 1 Singosari. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(3), 331–337. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i3.1178>
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. (Skripsi). UIN Alauddin Makassar, Dirasah Islamiyah Konsentrasi Pendidikan dan Keguruan.

- Mastura, A. Y. (2024). Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII-4 SMP Negeri 3 Bayung Lencir. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 1-6. <http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1>
- Maulidiah, P., Sya, A., & Kusumawati, L. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran Geografi di Kelas X SMAN 36 Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi*, 8(2), 75-84. <https://doi.org/10.21067/jpig.v8i2.8619>
- Minarta, S.M., & Pamungkas, H.P. (2023). Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(2), 128–145. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i2.71622>
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiah. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Mustafidah, H., & Ramadhan, F. (2021). Pengembangan Aplikasi Statistika Berbasis Android untuk Analisis Uji-T Dua Sampel Independen. 135–144. <https://doi.org/10.26418/pipt.2021.28>
- Mutia, A., Insani, N., Ma'ruf, M., & Husain, S. (2025). Pemanfaatan Media Wordwall sebagai Inovasi Pembelajaran Digital di SMP Negeri 5 Pamboang: *Anregurutta: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 49-58. <https://jurnallppm.iiasadiyah.ac.id/index.php/anregurutta/article/view/216>
- Naqiyah, N. (2021). Pengembangan Keterampilan Pidato Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Berbicara Di Muka Umum, Pondok Pesantren Al-Falah, Desa Mojo, Kecamatan Ploso Kabupaten Kediri, Jawa Timur. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.26740/ja.v7n1.p44-49>
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799. <https://j-economics.my.id/index.php/home/article/view/187>
- Nazila, L. E., Musthofa, I., & Ardiansyah, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 30–35. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/24001>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nur DS, Y., Sadiyah, T.L., Suparman, T., Prawiyogo, A.G., & Damayanti, R. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(4), 919-930. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i4-2>
- Susilowati, A.N.S., & Sukoyo, J. (2025). Model pembelajaran hypnoteaching dalam pembelajaran bahasa Jawa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(1), 119–128 <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i1.1142>
- Pahwani, P., Murjainah, M., & Sukardi, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar IPA. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 35-44.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>

- Shofia, N. A., & Ahsani, E. L. F. (2021). Pengaruh Penguasaan It Guru terhadap Kualitas Pembelajaran dimasa Pandemi. *In Forum Paedagogik* 12(2), 201-215.
<https://encr.pw/MDKUv>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Susanti, L. Y. D., & Handayani, D. (2022). *Waskitha: Basa lan Sastra Jawa*. Jakarta: Erlangga.
- Syaputra, A. (2022). Implementasi Metode Random Sampling Pada Animasi Motion Grapich Herbisida Dan Fungisida. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(2), 142–147. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1370>
- Wiyono, T., Hartinah D. S., S., & Suriswo, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Perbatasan Jawa Sunda. *Journal of Education Research*, 5(3), 3233–3237. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1440>
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). Tutorial Uji Normalitas dengan Menggunakan Aplikasi SPSS Uji Homogenitas. *Jurnal Cahaya Nusantara*. 1(2), 55–68. <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/index>Penulisan daftar pustaka menggunakan APA Style edisi ke 6 dan tulisan menggunakan spasi 1 dengan setting paragraf *after-before* (6 pt). ketentuan mengenai APA style <https://www.apastyle.org/>