

**PENERAPAN ASESMEN FORMATIF DIGITAL BERBASIS GAMIFIKASI ZEP QUIZ PADA MATERI LITERASI FINANSIAL KELAS IX SMPN 1 CILIMUS****Anggun Gumilar<sup>1</sup>, Dina Siti Logayah<sup>2</sup>**Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2</sup>e-mail: [anggun2804@upi.edu](mailto:anggun2804@upi.edu)<sup>1</sup>, [dina.logayah@upi.edu](mailto:dina.logayah@upi.edu)<sup>2</sup>

Diterima: 30/12/2025; Direvisi: 13/01/2026; Diterbitkan: 16/01/2026

**ABSTRAK**

Pembelajaran yang masih konvensional menuntut adanya asesmen digital berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz untuk meningkatkan motivasi dan akurasi evaluasi belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada efektivitas asesmen digital Zep Quiz dalam meningkatkan motivasi dan kualitas evaluasi literasi finansial. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus melalui observasi, wawancara, dokumentasi, analisis data interaktif, serta prosedur penelitian tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis gamifikasi melalui Zep Quiz mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kualitas umpan balik dalam pembelajaran literasi finansial di SMPN 1 Cilimus. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti asesmen, lebih cepat memahami kesalahan melalui umpan balik instan, serta menunjukkan antusiasme tinggi berkat elemen permainan seperti poin dan leaderboard. Guru memperoleh data capaian belajar secara real time sehingga dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Dari perspektif gamifikasi, Zep Quiz memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik melalui tantangan, kompetisi, dan reward digital. Melalui kerangka difusi inovasi Rogers, proses adopsi Zep Quiz terlihat melalui tahapan pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi yang dilalui guru dan siswa. Kendati demikian, penelitian juga menemukan kendala seperti keterbatasan jaringan, kesiapan teknis, dan variasi kemampuan digital siswa. Secara keseluruhan, Zep Quiz efektif sebagai asesmen formatif digital yang menarik, adaptif, dan relevan untuk meningkatkan pemahaman literasi finansial dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** *Asesmen Formatif, Gamifikasi, Zep Quiz***ABSTRACT**

Conventional classroom practices require the use of digital, gamified assessment tools such as Zep Quiz to enhance students' motivation and the accuracy of learning evaluation. This study focuses on examining the effectiveness of the Zep Quiz digital assessment in improving students' motivation and the quality of evaluation in financial literacy learning. This research employed a qualitative method with a case study design through observations, interviews, documentation, interactive data analysis, and three procedural stages: preparation, implementation, and reporting. The findings indicate that formative assessment supported by gamification through Zep Quiz increases students' engagement, motivation, and the quality of feedback in financial literacy learning at SMPN 1 Cilimus. Students actively participated in the assessment, understood their errors more quickly through instant feedback, and showed strong enthusiasm due to game elements such as points and leaderboards. Teachers obtained real-time learning achievement data that enabled them to adjust instruction based on students' needs. From a gamification perspective, Zep Quiz stimulates both intrinsic and extrinsic motivation through challenges, competition, and digital rewards. Using Rogers' diffusion of innovation framework, the adoption process of Zep Quiz is reflected in the stages of knowledge,

persuasion, decision, implementation, and confirmation experienced by teachers and students. Nevertheless, the study also identifies challenges related to network stability, technical readiness, and students' varying digital abilities. Overall, Zep Quiz is considered effective as an engaging, adaptive, and relevant formative digital assessment tool for enhancing students' financial literacy understanding in social studies learning

**Keywords:** *Assessment Formative, Gamification, Zep Quiz*

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di sekolah saat ini diarahkan untuk membentuk siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learners*) yang adaptif dan reflektif. Tujuannya tidak hanya menyiapkan siswa menghadapi penilaian, tetapi mengembangkan kemampuan menilai diri secara berkelanjutan (*lifelong assessors*). Sekolah perlu menghadirkan pembelajaran yang konkret, menarik, bermakna, dan relevan agar siswa siap berkembang dalam masyarakat digital yang terus meningkat (Niemenen et al, 2023).

Kemampuan setiap manusia sebagai makhluk sosial menjadikannya lebih peka terhadap kemajuan berkompetensi abad ke-21 yang salah satunya literasi finansial. Literasi finansial merupakan proses individu untuk mendaatkan kemampuan dalam mengaplikasikan, mengelola dan memahami informasi untuk membuat keputusan finansialnya (Laila & Hadi, 2019). Literasi keuangan yang baik menunjukkan individu membuat keputusan finansial yang bijaksana, mengelola keuangan pribadi dengan efektif, dan mencapai tujuan keuangan jangka panjang (Ernayani et al, 2024). Pembelajaran di sekolah perlu mengintegrasikan nilai dan sumber belajar yang relevan agar mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi (Gumilar & Parhan, 2025). Perlunya memiliki perilaku keuangan yang cerdas untuk memiliki tingkat literasi finansial yang baik dan percaya diri dalam menggunakan pengetahuan untuk mengidentifikasi layanan dan produk keuangan.

Zep Quiz merupakan platform digital berbasis gamifikasi yang mudah dipelajari sehingga semua individu dapat mengakses secara *real time* kapanpun dan dimanapun. Zep Quiz hadir sebagai produk *edutech* asal Korea Selatan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, imersif, dan partisipatif melalui integrasi unsur permainan (gamifikasi) dalam kegiatan pembelajaran (Chotimah & Mutiara, 2025). Penggunaan Zep Quiz bagi guru cukup mudah, dengan *register account* kemudian memilih bidang pendidikan sehingga tahap berikutnya muncul kolom opsi soal baik pilihan ganda dan uraian, pemilihan map yang beragam, skor *leaderboard*, *time limit*, dan *feedback* secara langsung.

Penerapan asesmen oleh guru namun masih menggunakan metode evaluasi tradisional berupa soal uraian atau pilihan ganda manual memakai kertas. Minimnya varian dalam pelaksanakan inovasi terbaru asesmen dan kurangnya *feedback* siswa dalam pelaksanaan asesmen menjadikannya problema dalam penerapan pembelajaran yang masih konvensional. Hal tersebut menjadikan penerapan asesmen dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terasa kurang bervariasi. Padahal dari segi pembelajaran, dalam IPS materi literasi finansial cukup penting dalam mengontrol perilaku siswa dalam mempertanggung jawabkan pengelolaan finansial dalam kehidupan sehari-hari sehingga perlu contoh visual agar siswa lebih paham dengan konteks materi literasi finansial.

Kesenjangan dari penelitian ini belum banyak guru yang menerapkan Zep Quiz terutama di kabupaten Kuningan untuk pembelajaran literasi finansial serta melihat respon efektivitas penerapan asesmen digital berbasis gamifikasi melalui Zep Quiz. Keterbatasan media pembelajaran terutama dalam gamifikasi yang mampu membantu meningkatkan proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu, kurangnya motivasi siswa dalam keterlibatan dalam

motivasi belajar jika pembelajaran terasa monoton. Dampak yang diprediksi berupa hasil asesmen yang tidak akurat karena siswa kurang termotivasi terhadap proses belajarnya. Kombinasi terhadap faktor-faktor yang disebutkan lambat laun berdampak pada penurunan prestasi belajar dan hasil pendidikan yang kurang optimal.

Secara teoritis, Stiggins dalam (Agustiani, 2025) mendefinisikan asesmen sebagai proses investigasi terhadap prosedur, perkembangan, dan luaran pembelajaran peserta didik. Meskipun aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik merupakan komponen esensial yang patut mendapat pertimbangan signifikan dalam asesmen, dimensi hasil belajar tetap tidak dapat dikesampingkan. Gamifikasi sebagai penggunaan elemen desain permainan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, motivasional, dan perilaku melalui mekanisme permainan tertentu (Sailer & Homner, 2020). Desain digital dalam asesmen harus mampu menciptakan lingkungan yang adaptif dan memberikan umpan balik instan agar siswa menjadi pemilik dari proses belajarnya sendiri (Nieminen et al, 2023). Keputusan mengadopsi inovasi melalui lima tahapan yaitu pengetahuan (*knowledge*), persuasi (*persuasion*), keputusan (*decision*), implementasi (*implementation*), dan korfirmasi (*confirmation*) (Rogers, 1983 dalam Wahidah & Nugroho, 2021).

Penyelesaian persoalan yang kompleks tersebut diperlukan sebuah inovasi dalam asesmen yang mampu secara simultan mengurangi faktor-faktor masalah tersebut. Penelitian ini mengajukan penerapan asesmen digital berbasis gamifikasi yang membantu dalam media interaktif proses asesmen secara instan. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan Zep Quiz sebagai asesmen digital berbasis gamifikasi untuk materi literasi finansial pada siswa kelas IX di SMP. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan Zep Quiz hanya sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab atau IPA, serta penelitian *game-based assessment* yang berfokus pada teks berita, penelitian ini menempatkan Zep Quiz sebagai sarana evaluatif interaktif yang menilai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan finansial siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Cilimus Kabupaten Kuningan yang memberikan kontribusi empiris baru terhadap implementasi gamifikasi digital di sekolah menengah daerah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi Zep Quiz secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata. Pemilihan desain ini didasari oleh belum adanya penelitian serupa di Kabupaten Kuningan yang mengintegrasikan Zep Quiz dalam pembelajaran IPS, sehingga diperlukan pemahaman kontekstual mengenai respon siswa dan efektivitas asesmen digital.

Subjek penelitian melibatkan 36 siswa kelas IX.2 di SMPN 1 Cilimus yang dipilih secara purposif berdasarkan tingkat keaktifan dan capaian belajar. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama proses pembelajaran untuk mengamati interaksi siswa dengan platform gamifikasi. Wawancara terbuka dilakukan terhadap guru IPS untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan, motivasi dan manfaat penerapan asesmen. Dokumentasi berupa foto, tangkapan layar hasil skor, dan *leaderboard* Zep Quiz digunakan sebagai bukti penguatan temuan di lapangan.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data secara sistematis, dan penarikan kesimpulan berdasarkan interpretasi di lapangan. Keabsahan data diperiksa melalui teknik triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan konsistensi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Prosedur penelitian meliputi tiga tahapan diantaranya, (1) tahap persiapan meliputi perumusan fokus penelitian dan koordinasi dengan pihak sekolah, (2) tahap pelaksanaan yaitu penerapan asesmen digital berbasis Zep Quiz pada pembelajaran literasi finansial, (3) tahap analisis dan pelaporan yang mencakup pengolahan data serta penyusunan hasil temuan penelitian. Seluruh proses penelitian dilakukan dengan mematuhi etika perizinan, menjaga kerahasiaan identitas partisipan, dan memberikan transparansi informasi kepada pihak sekolah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IX.2 SMPN 1 Cilimus secara konklusif menunjukkan bahwa penerapan asesmen digital gamifikasi Zep Quiz membawa dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran IPS. Temuan ini didasarkan pada proses analisis triangulasi data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi partisipatif selama kegiatan kelas, dan studi dokumentasi terhadap perangkat ajar yang ada. Penerapan gamifikasi Zep Quiz mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran literasi finansial. Siswa tidak lagi berperan pasif, namun berpartisipasi secara aktif dalam menjawab kuis, berdiskusi, dan menavigasi berbagai tantangan yang disajikan dalam permainan.

Materi literasi finansial yang kompleks dapat disampaikan dengan jelas, terstruktur, dan menarik melalui tampilan visual powerpoint dan Zep Quiz. Hal tersebut berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dinamis, dan berkompetitif secara sehat sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan bermakna. Inovasi ini sekaligus membuktikan bahwa mengintegrasikan teknologi gamifikasi dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS.

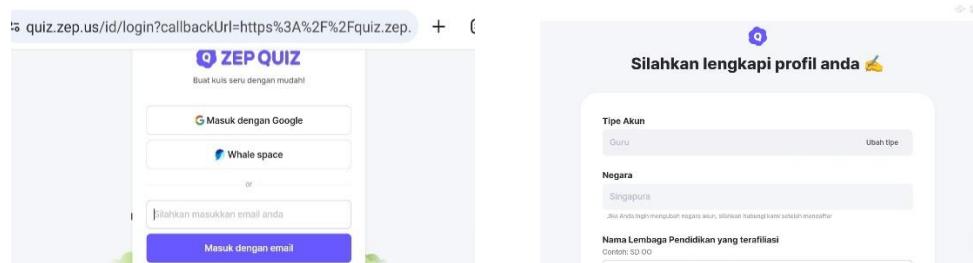
Pemilihan kelas IX.2 sebagai subjek penelitian dilakukan secara *purposive* didasarkan pada rekomendasi guru mata pelajaran IPS. Kelas IX.2 dikenal memiliki karakteristik siswa yang aktif, partisipatif, dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut dinilai mendukung pelaksanaan penelitian yang berfokus pada penerapan asesmen digital berbasis gamifikasi melalui platform Zep Quiz. Dengan karakteristik kelas yang aktif, peneliti dapat mengamati secara optimal bagaimana asesmen digital diterapkan, diterima, dan memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran literasi finansial.

### **Hasil**

Penelitian dilaksanakan di kelas IX.2 SMPN 1 Cilimus Kecamatan Cilimus kabupaten Kuningan Jawa Barat dengan fokus pada penerapan asesmen formatif digital berbasis gamifikasi Zep Quiz pada materi literasi finansial mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kegiatan pembelajaran berlangsung selama dua kali pertemuan pada 14-15 Oktober 2025. Materi yang dibahas mencakup konsep dasar literasi finansial, pemahaman tentang transaksi ekonomi dan berbagai jenisnya, perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, pentingnya mengatur dan menabung keuangan, dan cakupan kemampuan literasi finansial.

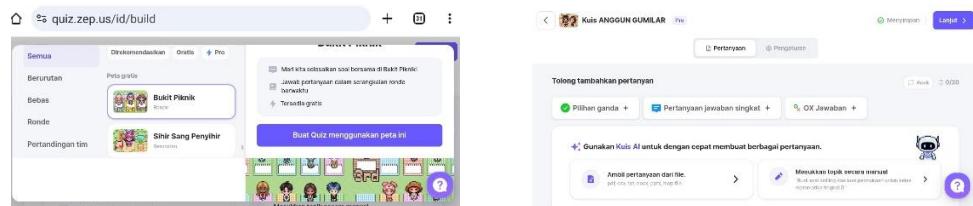
Penerapan asesmen digital ini dilakukan setelah guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan powerpoint. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk mengikuti asesmen formatif berupa kuis singkat melalui platform Zep Quiz menggunakan komputer masing-masing. Penggunaan Zep Quiz dipilih karena memiliki fitur gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Dikutip dari (Ramadhani & Sya, 2025) bagi siswa yang cenderung kinestetik atau visual, kuis interaktif Zep Quiz memberikan alternatif belajar yang lebih efektif.

Media Zep Quiz yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dengan prinsip pembelajaran interaktif berbasis pengalaman. Berbeda dari asesmen konvensional yang bersifat statis atau satu arah, *platform* Zep Quiz menghadirkan berbagai visual dan audio yang menarik sesuai *map*, seperti tampilan kuis berwarna cerah, animasi transisi yang dinamis, dan sistem poin dalam *leaderboard* yang memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Desain tampilan kuis disusun secara menarik dan mudah diakses melalui perangkat digital berupa *smartphone*, komputer, laptop dan lainnya dengan berbagai pilihan warna kontras dan ikon yang membantu siswa berfokus pada inti pertanyaan. Setiap butir soal diperkaya dengan elemen kontekstual seperti kegiatan ekonomi sehari-hari siswa, simulasi pengelolaan uang saku, hingga contoh situasi pengambilan keputusan keuangan sehingga siswa dapat terbantu memvisualisasikan konsep literasi finansial dalam kehidupan sehari-hari.



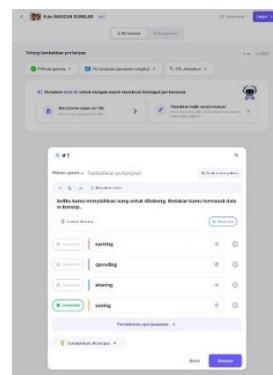
**Gambar 1. Mendaftar dan lengkapi akun Zep Quiz**

Pada gambar 1, guru menyiapkan akun Zep Quiz memakai gmail untuk melengkapi data dan menyetujui segala kebijakan privasi yang terdapat dalam Zep Quiz diikuti melenkapi profil Quiz.



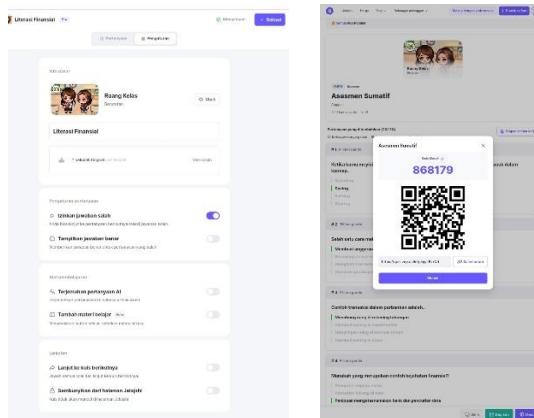
**Gambar 2. Pilih map dan membuat soal**

Pada gambar 2 jika telah melengkapi profil, guru dapat memilih tampilan map dengan klik fitur “Gratis”. Apabila sudah memilih map, klik “Buat quiz menggunakan peta ini” dan tampilan selanjutnya adalah membuat soal. Guru dapat memilih menggunakan soal pilihan ganda maupun uraian pertanyaan singkat kemudian menyusun dan menyesuaikan dengan indikator kompetensi materi literasi finansial.



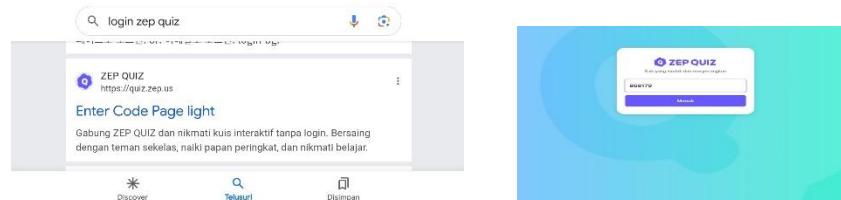
**Gambar 3. Membuat soal**

Pada gambar 3, setiap soal dilengkapi dengan pengaturan waktu, poin, dan umpan balik otomatis agar memperkuat aspek formatif. Pada kolom pertanyaan, isi dengan materi literasi finansial kemudian guru dapat menambahkan poin jawaban A, B,C,D, hingga E. Setelah diisi pertanyaan, klik bar “Benar” pada jawaban yang benar kemudian simpan soal untuk menuju butir soal berikutnya.



**Gambar 4. Membuat judul materi asesmen kemudian share kode**

Pada gambar 4, apabila penyusunan soal asesmen telah selesai, buat judul materi asesmen seperti “Literasi Finansial” kemudian klik “Selesai” di pojok kanan atas. Setelah membuat soal selesai, klik “Bagikan” pada bawah kanan kemudian *share* soal yang telah dibuat kepada siswa melalui Barcode atau kode angka.



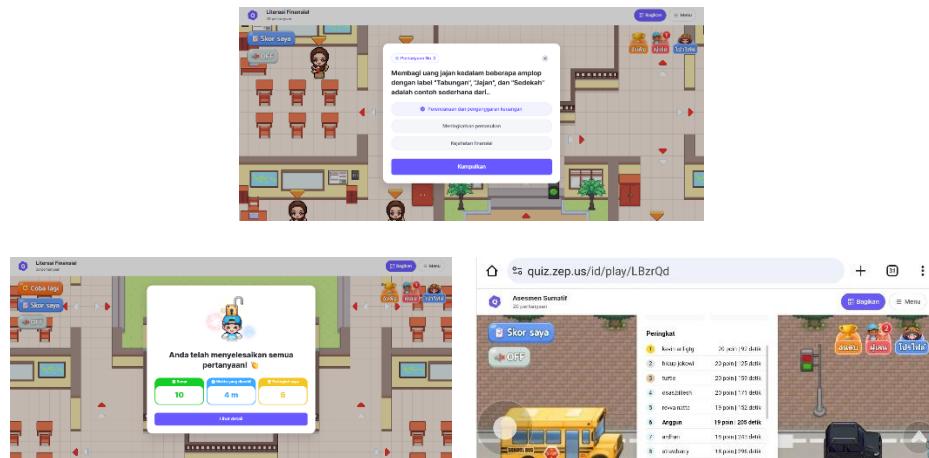
**Gambar 5. Search di google ketik “Kode Zep Quiz” dan masukan kode angka**

Pada gambar 5, cara mengakses Zep Quiz yang sudah dibuat guru dan ingin membagikannya pada siswa yaitu dengan ketik kata kunci “Login Zep Quiz” atau “Kode Zep Quiz” di Google pencarian kemudian klik “Enter Code” dan masukan kode berupa angka yang dibagikan guru.



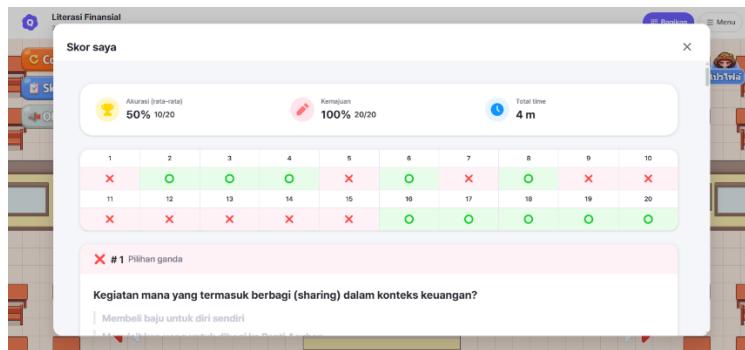
**Gambar 6. Edit profil untuk memberikan nama siswa**

Pada gambar 6 sebelum memulai permainan, siswa diarahkan untuk klik “edit profil” di pojok kanan atas untuk mengisi nama atau *username* sesuai nama masing-masing agar akun tidak tertukar. Siswa dapat menggerakkan karakter sesuai arah ke kiri, kanan, atas, bawah jika menggunakan komputer atau laptop. Jika menggunakan ponsel, dapat menggerakkannya dilayar secara otomatis memakai jempol kiri.



**Gambar 7. Tampilan asesmen melalui Zep Quiz oleh siswa**

Pada Gambar 7, siswa mengikuti kuis secara serentak di kelas menggunakan perangkat masing-masing. Proses asesmen berjalan dengan suasana yang kompetitif dan menyenangkan karena media Zep Quiz menampilkan papan peringkat atau *leaderboard* secara *real time*. Fitur *leaderboard* membuat siswa lebih bersemangat untuk menjawab dengan benar dan cepat. Guru berperan sebagai pengendali jalannya kuis sekaligus pengamat terhadap respons siswa selama kegiatan berlangsung.



**Gambar 8. Tampilan skor akhir soal**

Pada gambar 8 apabila kuis telah selesai, guru meninjau hasil asesmen formatif yang terekam otomatis dalam sistem Zep Quiz. Data hasil kuis mencakup skor individu, waktu pengerjaan, serta tingkat kesulitan tiap butir soal. Warna hijau (O) menunjukkan jawaban benar dan warna merah (X) menunjukkan jawaban salah. Guru kemudian memberikan umpan balik atau *feedback* langsung kepada siswa mengenai hasil yang diperoleh dan melakukan refleksi bersama untuk membahas kesalahan umum yang muncul dalam jawaban.

## Pembahasan

Asesmen didefinisikan oleh Stiggins dalam (Agustianti et al, 2022) sebuah penilaian prosedur, perkembangan, dan hasil belajar peserta didik). Asesmen menurut Gabel dalam (Teresia, 2021) mengkategorikan asesmen ke dalam kedua kelompok besar yaitu asesmen tradisional dan asesmen alternatif. Asesmen yang tergolong tradisional adalah tes benar salah, tes melengkapi, tes pilihan ganda, dan tes jawaban terbatas. Sementara itu yang tergolong ke dalam asesmen alternatif (non-tes) adalah essay/uraian, penilaian proyek, diskusi dan *interview* (wawancara), penilaian praktik, daftar cek, inventori, kuesioner, penilaian teman sebaya/sejawat, portofolio, observasi, dan penilaian diri (*self assessment*). Menurut (Yuni et al, 2025) dalam praktiknya, asesmen dapat dibedakan menjadi dua jenis utama yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif.

### Asesmen Formatif melalui Zep Quiz dan Perubahan Perilaku Belajar

Penelitian yang dilaksanakan di SMPN 1 Cilimus, asesmen yang digunakan merupakan asesmen formatif berbasis digital dengan memanfaatkan platform Zep Quiz yang mempermudah guru dalam mengumpulkan bukti pencapaian belajar siswa secara tepat dan akurat. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam proses asesmen formatif melalui gamifikasi Zep Quiz yang tidak hanya menerima umpan balik, tetapi merefleksikan capaian belajar siswa dan termotivasi untuk memperbaikinya.

Hasil ini menguatkan pandangan (Niemenen et al, 2023) menjelaskan dalam lingkungan digital, asesmen sebagai alat pengukuran dan instrumen untuk mendukung proses belajar yang berkelanjutan melalui umpan balik yang bermakna. Esensi asesmen formatif tidak terletak pada pengukuran hasil belajar semata, tapi pada proses pengambilan keputusan berbasis bukti (*evidence based decision making*) yang berorientasi pada perbaikan instruksional dan pengaturan pembelajaran secara *real time*. Platform digital Zep Quiz mampu menjalankan fungsi-fungsi strategis asesmen formatif secara otomatis. Desain digital dalam asesmen harus mampu memberikan umpan balik yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi diri dan mengambil tindakan segera untuk memperbaiki pemahaman siswa. asesmen formatif digital bukan hanya sekadar teknik penilaian, melainkan mekanisme pedagogis yang menumbuhkan refleksi dan interaksi berkelanjutan antara guru dan siswa.

Penggunaan Zep Quiz menciptakan efektivitas pedagogis dalam lingkungan digital, di mana guru dapat menyesuaikan pembelajaran berdasarkan bukti hasil asesmen yang muncul secara instan. Pada tahapan inilah asesmen formatif berfungsi secara optimal karena guru dapat mengubah pendekatan mengajar sesuai kebutuhan siswa. integrasi teknologi dalam asesmen formatif memungkinkan penyampaian umpan balik yang segera (*immediate feedback*) dan berkelanjutan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang adaptif serta membantu siswa untuk terlibat lebih aktif dalam mengatur proses belajar mereka sendiri (Spector et al, 2016). Melalui data capaian *real time* ini, guru dapat melakukan pengambilan keputusan instruksional yang lebih akurat guna menutup celah pemahaman siswa. Pendekatan inovatif melalui gamifikasi mendukung penerapan elemen-elemen permainan untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran.

### Gamifikasi sebagai Pendorong Motivasi Belajar

Gamifikasi dipahami sebagai penggunaan elemen desain permainan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, motivasional, dan perilaku mekanisme permainan tertentu. Gamifikasi dalam konteks pendidikan memanfaatkan prinsip-prinsip desain dan elemen-elemen permainan untuk memicu motivasi, meningkatkan keterlibatan, dan mendorong

perilaku yang diinginkan diberbagai konteks non-permainan (Rojabi, 2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan seperti Learning Management System (LMS) maupun platform gamifikasi sangat krusial untuk mengatasi pembelajaran yang monoton dan mendorong keterlibatan dan kemampuan berpikir siswa (Gumilar et al, 2024). Elemen-elemen dalam gamifikasi mencakup poin, lencana (*badges*), dan papan peringkat (*leaderboard*) yang berfungsi sebagai mekanisme umpan balik untuk memicu keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Sailer & Hommer, 2020). Dengan demikian penerapan gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan sebagai strategi intruksional yang mampu mengoptimalkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi digital memberikan dampak positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa. Menurut (Estuti et al, 2021) menemukan bahwa media gamifikasi berbasis Wordwall mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS. Dalam (Musthofa et al, 2025) melaporkan bahwa integrasi fitur gamifikasi dalam *mobile learning* dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara signifikan. Penelitian (Vargas-saritama & Celi, 2024) menambahkan menunjukkan *Educaplay* meningkatkan retensi kosakata, motivasi, dan keterlibatan belajar siswa. Secara umum, temuan-temuan tersebut memperkuat posisi gamifikasi sebagai inovasi pedagogis yang mendorong keterlibatan aktif, motivasi, dan keyakinan diri dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi dalam konteks pembelajaran diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui mekanisme permainan digital. Platform Zep Quiz mengintegrasikan elemen-elemen tersebut ke dalam bentuk kuis *online* berbasis peringkat dan poin, sehingga mendorong partisipasi aktif serta motivasi siswa dalam megikuti asesmen formatif. Penerapan gamifikasi Zep Quiz sebagai bentuk inovasi digital tidak hanya menuntut desain yang menarik, namun pross penerimaan dan adopsi oleh pengguna. Gamifikasi menggunakan Zep Quiz merupakan bentuk inovasi digital yang lahir dari kebutuhan guru untuk mengembangkan asesmen formatif yang interaktif dan menyenangkan.

### **Analisis Difusi Inovasi dalam Implementasi Zep Quiz**

Keberhasilan adopsi Zep Quiz di SMPN 1 Cilimus dapat dibedah melalui kacamata teori Difusi Inovasi Rogers (dalam Wahidah & Nugroho, 2021) yang mencakup lima tahapan krusial. Pada tahap pengetahuan, siswa memperoleh sejumlah informasi, fungsi, keuntungan dan berbagai hal mengenai inovasi dari berbagai saluran inovasi seperti teman, keluarga, tetangga, maupun media massa (Mailin et al, 2022). Siswa membangun kesadaran (*awareness*) bahwa evaluasi pembelajaran dapat bertranformasi menjadi platform yang interaktif. Penguasaan teknis (*how to knowledge*) menjadi prasyarat uutama agar siswa dapat mengadopsi inovasi ini tanpa hambatan. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan ketika mereka diberi ruang untuk berekpresi melalui proyek kreatif. Prinsip ini tercermin dalam penggunaan Zep Quiz yang menghadirkan pembelajaran partisipatif berbasis pengalaman digital (Raifadillah et al, 2025). Kebutuhan terhadap metode asesmen yang lebih menarik dan interaktif menjadi pemicu awal bagi siswa dan guru untuk terbuka terhadap inovasi seperti Zep Quiz. Kebutuhan dapat mendahului kesadaran akan inovasi, namun inovasi itu sendiri mampu menciptakan kebutuhan baru. Pada konsep *selective exposure*, siswa cenderung memberikan perhatian lebih terhadap inovasi yang dianggap relevan dengan minat atau kebutuhan mereka. Dalam konteks penelitian ini, siswa yang sudah familiar dengan adanya teknologi sebelumnya (*previous practice*) akan lebih cepat menerima Zep Quiz dibandingkan siswa yang pemanfaatan teknologi digitalnya masih rendah.



Tahap persuasi (*persuasion*). Tahap ini membentuk individu dalam sikap atau mempunyai sifat yang menyetujui atau tidak menyetujui inovasi (Febriana & Setiawan, 2016). Tahap persuasi tampak ketika siswa mulai menunjukkan respons afektif terhadap penggunaan Zep Quiz seperti ketertarikan karena elemen gamifikasi atau keraguan akibat kekhawatiran teknis tertentu. Proses persuasi dipengaruhi *selective perception* siswa yang memiliki pengalaman positif dengan teknologi atau permainan digital akan lebih cepat membentuk sikap mendukung terhadap Zep Quiz dibandingkan siswa yang kurang familiar dengan teknologi. Siswa membentuk sikap positif ketika mereka merasakan keuntungan relatif Zep Quiz, seperti evaluasi yang lebih menarik dan hasil nilai yang diperoleh secara instan. Tingkat kesesuaian Zep Quiz dengan karakteristik siswa SMP yang akrab dengan teknologi memperkuat sikap positif pada tahap persuasi. Persepsi siswa bahwa Zep Quiz mudah digunakan turut membentuk inovasi, sebaliknya persepsi rumit dapat menghambat proses persuasi. Pada tahapan persuasi, siswa kerap melakukan uji coba imajiner dengan membayangkan keseruan atau kemudahan evaluasi menggunakan Zep Quiz sebelum benar-benar mencobanya. Dukungan teman sebaya yang telah memiliki pengalaman positif dalam menggunakan Zep Quiz menjadi bentuk *social reinforcement* yang memperkuat sikap menerima inovasi. Sikap siswa terhadap Zep Quiz dipengaruhi persepsi apakah inovasi tersebut membantu mereka memahami materi literasi finansial secara menarik dan jelas.

Tahap keputusan (*decision*). Tahapan ini menentukan apakah akan menerima atau menolak inovasi (Ferdino et al, 2025). Tahap *decision* dalam penelitian ini ditunjukkan melalui proses pengambilan keputusan guru dan siswa terhadap adopsi asesmen digital Zep Quiz setelah melalui pengalaman uji coba terbatas pada materi literasi finansial. Tahap *decision* tercermin ketika guru dan peserta didik di SMPN 1 Cilimus melakukan keputusan terhadap penggunaan asesmen digital berbasis gamifikasi Zep Quiz. Setelah memperoleh pengetahuan dan pengalaman awal melalui uji coba terbatas dalam proses pembelajaran literasi finansial, guru akan menilai kemudahan penggunaan, daya tarik, serta manfaatnya terhadap keterlibatan belajar. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, guru dan siswa kemudian memutuskan apakah inovasi ini Zep Quiz layak diadopsi secara berkelanjutan ditolak. Keputusan adopsi atau penolakan tersebut merupakan wujud nyata dari tahap *decision* dalam proses difusi inovasi.

Tahap implementasi (*implementation*). Tahap implementasi ditandai dengan transisi dari niat mengadopsi menjadi tindakan nyata dalam penggunaan Zep Quiz sebagai alat asesmen formatif. Dalam penelitian ini, implementasi difusi inovasi tampak ketika guru dan siswa mulai menggunakan asesmen digital berbasis gamifikasi Zep Quiz dalam proses pembelajaran literasi finansial. Pada tahap *implementation*, inovasi tidak hanya sekadar konsep namun telah dioperasikan dalam kegiatan asesmen di kelas maupun di luar kelas karena Zep Quiz dapat login diperangkat manapun. Sejalan dengan penelitian (Eprilianto et al, 2019) dimana terdapat dua *stakeholder* yaitu dari Dinas Kesehatan dan Puskesmas yang memanfaatkan dan mengakses aplikasi SIMPUS sesuai dengan kebutuhannya kapanpun dan dimanapun. Fenomena *re-invention* terjadi ketika guru maupun siswa menyesuaikan penggunaan Zep Quiz dengan kondisi nyata di sekolah seperti guru memilih jenis soal, fitur permainan, dan durasi asesmen yang sesuai dengan kemampuan siswa dan keterbatasan fasilitas sekolah. Penyesuaian tersebut menunjukkan bahwa inovasi tidak diadopsi secara kaku, melainkan dimodifikasi agar mencapai efektivitas yang optimal dalam konteks pembelajaran IPS di SMPN 1 Cilimus.

Tahap konfirmasi (*confirmation*). Keberlanjutan inovasi sangat bergantung pada penguatan pengalaman positif. Dalam penelitian ini konfirmasi terjadi setelah guru dan siswa di SMPN 1 Cilimus menggunakan asesmen digital berbasis gamifikasi Zep Quiz dalam

pembelajaran IPS materi literasi finansial. Guru dan siswa menilai kembali keputusan mereka untuk mengadopsi inovasi tersebut dengan mencari bukti-bukti yang memperkuat atau melemahkan keyakinan terhadap efektivitasnya. Guru cenderung mempertahankan penggunaan Zep Quiz ketika menemukan bahwa inovasi ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar dan mempermudah pelaksanaan asesmen formatif. Sejalan dengan (Rusmana & Maulidya, 2025) pembelajaran abad ke-21 menuntut pendekatan yang bukan berfokus dengan memberikan wawasan saja, tetapi perlu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan pemanfaatan Zep Quiz yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat dan antusias. Sebaliknya, jika muncul kendala seperti keterbatasan jaringan, kesulitan teknis, atau penurunan fokus siswa akibat aspek permainan, maka akan timbul disonansi kognitif yang berujung pada penghentian penggunaan (*discontinuance*).

### Kendala Teknis dan Kesiapan Digital

Guru sebagai pelaksana pembelajaran berperan sebagai agen perubahan (*change agent*) yang berupaya membawa inovasi ke dalam sistem sosial sekolah. Peran tersebut mencerminkan tahap difusi dan adopsi di mana inovasi dipindahkan dari lembaga pengembang ke pengguna akhir melalui komunikasi dan interaksi sosial. Sejalan dengan (Rosnaeni, 2021) guru sebagai fasilitator, inspirator dan motivator yang seiring pesatnya perkembangan teknologi digital, guru tidak lagi menjadi satu-satunya rujukan dalam memperoleh informasi. Hal tersebut menuntut agar mampu berperan sebagai fasilitator dan motivator yang membimbing siswa dalam mencari serta memanfaataan berbagai sumber belajar berbasis digital.



**Gambar 9. Pelaksanaan dan pendampingan oleh guru**

Pada Gambar 9. Respon pandangan siswa kelas IX.2 menunjukkan bahwa penerapan asesmen berbasis gamifikasi Zep Quiz memunculkan respon positif berupa meningkatnya antusiasme dan motivasi belajar siswa. Penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran IPS memiliki kesamaan prinsip dengan media AR berbasis *metaverse* yang dikembangkan oleh (Ruhimat et al, 2022) yaitu berorientasi pada peningkatan interaktivitas, partisipasi, dan motivasi belajar siswa melalui lingkungan belajar digital yang imersif. Temuan ini sejalan dengan pandangan para guru IPS dalam hasil angket asesmen otentik bahwa penilaian seharusnya tidak hanya menilai hasil akhir namun juga proses pembelajaran secara menyeluruh. Guru menekankan adanya keteribatan dan umpan balik asesmen secara langsung yang dalam konteks tercapai melalui sistem *leaderboard real time*.

Asesmen harus dinilai secara kontekstual dan menyenangkan agar siswa tidak terbebani dalam proses evaluasi. Pengalaman siswa menggunakan Zep Quiz membuat asesmen terasa seperti *game* bukan ujian formal. Perlunya penguasaan teknis mendasar agar dapat merancang

media Zep Quiz yang interaktif, fasilitas pendukung cukup penting dalam mengakses media Zep Quiz seperti jaringan internet yang stabil dan ketersediaan perangkat. Hal ini sesuai dengan pengalaman siswa dalam penelitian yang menghadapi kendala teknis berupa lag, komputer tidak menyala, dan koneksi tidak stabil. Penerapan gamifikasi dalam asesmen digital dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPS dan membentuk sikap dan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan nyata.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan asesmen formatif digital berbasis gamifikasi melalui Zep Quiz mampu menghadirkan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif, adaptif, dan bermakna bagi siswa dalam pembelajaran literasi finansial. Asesmen digital ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, tetapi juga memperkuat fungsi formatif melalui umpan balik instan yang memungkinkan guru dan siswa melakukan perbaikan belajar secara real time. Hasil tersebut menegaskan bahwa pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dapat ditransformasi menjadi lebih partisipatif ketika didukung oleh desain asesmen yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

Keberhasilan implementasi Zep Quiz dalam perspektif difusi inovasi dipengaruhi oleh kesesuaian teknologi dengan konteks kelas, kemudahan penggunaan, serta pengalaman digital siswa. Temuan terkait kesiapan perangkat, stabilitas jaringan, dan keterampilan teknis menunjukkan bahwa efektivitas asesmen digital sangat ditentukan oleh kesiapan ekosistem pembelajaran. Inovasi asesmen tidak dapat berdiri sendiri, tetapi memerlukan dukungan infrastruktur dan kompetensi pedagogis guru.

Prospek pengembangan penelitian ini terbuka luas, baik melalui eksplorasi Zep Quiz pada materi IPS lainnya, penggunaan fitur lanjutan untuk menganalisis pola belajar, maupun integrasi gamifikasi ke dalam model pembelajaran yang lebih sistematis. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas subjek, membandingkan platform gamifikasi lain, atau mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar jangka panjang. Dengan demikian, asesmen digital gamifikasi berpotensi menjadi strategi berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas evaluasi dan pengalaman belajar siswa di era pendidikan digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, R., Abyadati, S., Nussifera, L., Irvani, A. I., Handayani, D. Y., Hamdani, D., & Amarulloh, R. R. (2022). *Asesmen dan evaluasi pembelajaran*. Tohar Media.
- Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025). Enhancing learning motivation of Grade XI students through Zep Quiz media in civics education at SMA Negeri 3 Palembang. *Journal of Civic Education*, 4(1), 156–166.
- Eprilianto, D. F., Sari, Y. E. K., & Saputra, B. (2019). Mewujudkan integrasi data melalui implementasi inovasi pelayanan kesehatan berbasis teknologi digital. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 4(1), 30–37. <https://doi.org/10.26740/jpsi.v4n1.p30-37>
- Ernayani, R., Zulaecha, H. E., Rachmania, D., Alfiana, A., & Hakim, M. Z. (2024). Edukasi literasi keuangan bagi masyarakat dalam membangun kemandirian finansial. *I-Com: Indonesia Community Journal*, 4(3), 1713–1722. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.4797>
- Febriana, K. A., & Setiawan, Y. B. (2016). Komunikasi dalam difusi inovasi kerajinan enceng gondok di Desa Tuntang, Kabupaten Semarang. *Jurnal The Messenger*, 8(1), 17–26. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v8i1.309>

- Ferdino, M. F., Ismail, F., & Afgani, M. W. (2025). Inovasi dalam organisasi pendidikan: Kepekaan, proses, dan pengambilan keputusan. *Jurnal Riset Kebijakan Pendidikan*, 3(4), 480–487. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.408>
- Gumilar, A., Nurizzati, Y., & Nasehudin, N. (2024). Pengaruh media learning management system (LMS) Google Classroom terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 21(2), 60–70. <https://doi.org/10.25134/equi.v21i02.9379>
- Gumilar, A., & Parhan, M. (2025). Identification of cultural values in the Unjungan Buyut tradition in Sukamelang: Contextual learning for social studies learning resources. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 6(2), 711. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v6i2.711>
- Laila, V., & Hadi, S. (2019). Pelaksanaan pendidikan literasi finansial pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11), 1491–1495. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13016>
- Mailin, M., Rambe, G., Ar-Ridho, A., & Candra, C. (2022). Teori media dan teori difusi inovasi. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(2), 168–176. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.31905>
- Musthofa, D. N., Cahyono, A. E., & Ulfa, N. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran mobile learning dengan fitur gamifikasi pada materi kebutuhan dalam mata pelajaran IPS. *Jurnal Sosial Pendidikan*, 8(2), 365–375. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i2.1038>
- Niemenen, J. H., Bearman, M., & Ajjawi, R. (2023). Designing the digital in authentic assessment: Is it fit for purpose? *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 48(4), 529–543. <https://doi.org/10.1080/02602938.2022.2089627>
- Raifadilah, Q. B., Ruhimat, M., & Logayah, D. S. (2025). Implementation of performance assessment in financial literacy materials within social studies learning to foster a financially literate generation. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v6i2.1080>
- Ramadhani, A. D., & Sya, M. F. (2025). Analisis isi modul ajar berbasis game-based learning: Pemanfaatan media AI Zep Quiz untuk meningkatkan pemahaman teks naratif. *Karimah Tauhid Journal*, 4(9), 6980–6990. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20932>
- Rojabi, M. A. (2025). *Strategi gamifikasi: Mengubah tugas menjadi tantangan*. Afdan Rojabi Publisher.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Ruhimat, M., Logayah, D. S., & Darmawan, R. A. (2022). Mobile augmented reality application through metaverse approach as social studies learning media in junior high school. *Proceedings of International Conference on Social Studies Education*, 176–185.
- Rusmana, A., & Maulidya, R. A. (2025). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL dengan bantuan media Zep Quiz terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(4), 774–780.
- 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>
- Spector, J. M., Ifenthaler, D., Sampson, D., Yang, J. L., Mukama, E., Warusavitarana, A., & Gibson, D. C. (2016). Technology-enhanced formative assessment for 21st century learning. *Educational Technology & Society*, 19(3), 58–71.

Vargas-Saritama, A., & Celi, V. S. E. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>

Wahidah, N. M., & Nugroho, R. A. (2021). Proses pengambilan keputusan adopsi inovasi Ojek ASI di UPT Puskesmas Kebakkramat I Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Administrasi Publik*, 12(1), 16–32. <https://doi.org/10.31506/jap.v12i1.10050>

Yuni, R., Rahman, R., & Juita, R. (2025). Penerapan asesmen formatif dan sumatif dalam Kurikulum Merdeka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 279–289. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6210>