

## DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MONOPOLY GAME LEARNING MEDIA BASED ON ZEP QUIZ TO INCREASE LEARNING MOTIVATION OF GRADE X SMK STUDENTS

Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Monopoli Berbasis Zep Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK

Ria Lailiyah <sup>1a</sup>, Aulia Fitriany <sup>2b</sup>, M. Khusni Mubarak <sup>3c</sup>

<sup>123</sup>Universitas PGRI Delta Sidoarjo

<sup>a</sup>[riyalailiyah@gmail.com](mailto:riyalailiyah@gmail.com)

<sup>b</sup>[auliafitriany28@gmail.com](mailto:auliafitriany28@gmail.com)

<sup>c</sup>[mrchusny@gmail.com](mailto:mrchusny@gmail.com)

(\*) Corresponding Author  
[riyalailiyah@gmail.com](mailto:riyalailiyah@gmail.com)

**How to Cite:** Lailiyah, R., Fitriany, A., Khusni, M. M. (2026). Development of Interactive Monopoly Game Learning Media Based on Zep Quiz to Increase Learning Motivation of Grade X SMK Students. doi: 10.36526/js.v3i2.9000

Received : 08-07-2026  
Revised : 23-07-2026  
Accepted : 10-08-2026

### Keywords:

History Learning  
Media, Zep  
Quiz, Learning  
Motivation

### Abstract

This study aimed to develop an interactive history learning medium based on Zep Quiz and to determine its effectiveness in enhancing student learning motivation. The study employed the DDR (Didactical Design Research) model, comprising the stages of analysis, Design, development, implementation, and evaluation. The research participants were students from class X TKJ 1. The average score on the learning motivation questionnaire was 80.86. Data analysis using the One-Sample Kolmogorov-Smirnov test on residual normality yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.200, which exceeds the significance level of 0.05. Additionally, the Monte Carlo Sig. value of 0.764 was also greater than 0.05. The Zep Quiz medium contributed 79.4% to student learning motivation. The calculated t-value (11.290) exceeded the t-table value (2.035), and the p-value (<0.001) was less than 0.05; consequently, the null hypothesis (H0) was rejected. Partial analysis indicated that the Zep Quiz learning medium influenced student learning motivation. Based on these findings, it is concluded that the use of the Zep Quiz-based learning medium is effective for enhancing student learning motivation and fostering a technology-based, interactive learning process, particularly in history lessons.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tahapan mengalirkan pengetahuan secara terus menerus dari guru kepada siswa melalui pengalaman sehari-hari, di mana setiap individu secara aktif membangun pengetahuan sendiri agar dapat beradaptasi dan memberikan sumbangan positif guna bangsa (Maghfiroh, 2020). Pada era Revolusi Industri 4.0, sektor pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi pembelajaran, melainkan juga dituntut untuk memaksimalkan potensi siswa dengan penggunaan teknologi digital mampu membentuk proses belajar yang lebih bersifat interaktif, kolaboratif, serta berpusat pada siswa. (Mahmudah et al., 2021). Guna mewujudkan hasil belajar dengan optimal, komunikasi interaktif antara guru juga siswa perlu direalisasikan dalam kegiatan pembelajaran yang dikelola secara terstruktur dan sistematis. (Herlina, 2025).

Pada mata pelajaran sejarah, pembelajaran tidak semata-mata berfokus pada penguasaan informasi faktual mengenai peristiwa masa lalu, melainkan juga memiliki peran dalam mengembangkan wawasan kebangsaan serta kesadaran akan sejarah. Melalui pemahaman terhadap materi ajar sejarah, siswa dianjurkan dapat memperoleh nilai kebajikan selaku acuan guna aktivitas sehari-hari (Wibowo & Fitriany, 2025). Pemanfaatan teknologi digital ketika proses

belajar mengajar sejarah dipandang mampu memperkuat ketertarikan, inovasi, dan keikutsertaan keaktifan siswa. (Muhtarom et al., 2020). Pengaplikasian media ajar pada proses belajar mengajar dapat merangsang ketertarikan dan dorongan belajar siswa, merangsang pemikiran yang logis, terstruktur, serta untuk membangun pemahaman dan memupuk nilai-nilai pada diri siswa (Nurfadhillah et al., 2021).

*Game* interaktif monopoli adalah adaptasi dari permainan papan klasik monopoli yang dikembangkan menjadi alat bantu belajar interaktif. *Game* ini diadakan guna memajukan ketertarikan belajar, pengertian, serta kemampuan siswa dimana pengetahuan dibangun secara langsung. Lebih lanjut *game* ini mengubah proses belajar yang biasanya pasif menjadi pengalaman yang menyenangkan untuk meraih sasaran pembelajaran (Dicheva et al., 2015).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* menjadi teknik pendidikan yang efisien serta menunjang siswa dalam mendapatkan ilmu yang cukup. Media pembelajaran *game* interaktif adalah metode yang mendorong untuk giat menelusuri dan mengerti penjelasan melalui bimbingan guru. Media ini guna meningkatkan belajar siswa dan komunikasi yang efektif (Saputri et al., 2024).

*Zep Quiz* adalah *platform* pembelajaran berbasis *metaverse* yang dibuat guna menghasilkan suasana belajar yang responsif serta menyenangkan. Dengan pemanfaatan *Zep Quiz*, siswa bisa mengikuti proses belajar yang kreatif dan kompetitif, sehingga terjadi peningkatan signifikan pada dorongan dan berpotensi meningkatkan semangat capaian motivasi belajar siswa. Guru dapat mengoptimalkan serangkaian fitur yang disediakan *platform* ini, seperti pembatasan waktu dan daftar skor terbaik dan siswa bisa menikmati proses pembelajaran dengan bermain.

Media *game* interaktif berbasis *Zep Quiz* dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam pengertian konsep, memperkuat semangat pembelajaran, serta mendorong keterlibatan keaktifan siswa. Media ini dikembangkan dengan model *Didactical, Design, Research* yang mencakup atas lima tahap terstruktur (Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, Penilaian). Pada proses analisis, dilaksanakan indentifikasi terhadap kondisi pembelajaran sejarah di sekolah yang masih didominasi berpusat pada guru dan letak mata pelajaran yang di dua jam terakhir sebelum pulang sekolah. Pembahasan materi ajar yang difokuskan pada bahasan kerajaan Islam terkemuka di Indonesia, diantaranya Perlak, Samudera Pasai, Ternate dan Tidore, Demak. Materi tersebut disajikan dalam bentuk *game* interaktif yang melibatkan misi utama, pertanyaan, dan konteks sejarah yang akan digunakan dalam setiap nomor kunci soal dalam *game* tersebut.

Pengembangan media dilaksanakan dengan fase desain dan penyusunan prototype, yang selanjutnya para ahli memvalidasi. Pasca melewati fase penyempurnaan, media diterapkan dalam aktivitas pembelajaran di ruang kelas, kemudian dianalisis menggunakan tes awal dan tes akhir serta kuisioner respons siswa. *Zep Quiz* mengintegrasikan konten sejarah dan quiz peristiwa sejarah melalui *link URL website* atau pemindahan barcode dengan harapan mampu memperkuat keikutsertaan siswa dan menciptakan belajar mengajar sejarah semakin menarik juga interaktif.

Penelitian sebelumnya menjelaskan yakni media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilaksanakan oleh (Putri et al., 2024) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Hindu Buddha di Indonesia Kelas X MA Darul Huda Salo" menjelaskan bahwa permainan berbeda dari konten yang belum dipakai. Pada permainan terdiri dari 24 kotak pada papan permainan monopoli, ada konten di 12 bidang papan dengan kartu konten, pertanyaan, peluang yang dicetak sehingga alat bantu belajar menjadi orisinal, menarik, dan menghibur. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada *game* interaktif monopoli yang diintegrasikan dengan media digital berbasis *Zep Quiz* guna menumbuhkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa melalui eksplorasi.

Penelitian yang dilaksanakan (Nurdayati, 2021) dengan judul "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi" menjelaskan bahwa media mengintegrasikan elemen grafis seperti garis, ilustrasi, warna, dan teks yang menghasilkan materi berbasis permainan monopoli sejarah. Sedangkan penelitian ini

menekankan pada pengembangan media pembelajaran *game* interaktif yang diintegrasikan dengan teknologi digital berbasis *Zep Quiz* guna mendorong siswa melakukan eksplorasi secara inisiatif dan interaktif.

Riset atau penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada penggunaan media ajar berbasis permainan dalam bentuk fisik guna meningkatkan motivasi belajar dan mengintegrasikan elemen grafis seperti garis, ilustrasi, warna, dan teks yang menghasilkan materi berbasis permainan monopoli sejarah. Sementara itu, penelitian ini mengintegrasikan teknologi digital berbasis *Zep Quiz* dalam satu media pembelajaran sejarah interaktif.

*Research gap* yang dititikberatkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang berbentuk konvensional. Belum banyak penelitian yang mengkaji penggunaan platform digital interaktif seperti *Zep Quiz* pada pembelajaran sejarah serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan urgensi penelitian ini, mengingat adanya kesenjangan penelitian atau *research gap* yang harus dilengkapi untuk memenuhi pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, kontekstual, dan cocok dengan generasi digital sekarang.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu: bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *game* interaktif monopoli berbasis *Zep Quiz* melalui tahapan model DDR pada siswa kelas X SMK; dan bagaimana pengaruh media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model DDR (*Didactical, Design, Research*) yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, penilaian. Dipilihnya sebab dapat menyediakan tahapan yang terstruktur dan sistematis dalam pengembangan media ajar (Rahmawati, 2022). Penelitian ini memusatkan pada inovasi media ajar sejarah berbasis *Zep Quiz* serta menganalisis efeknya pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Responden penelitian meliputi 35 siswa kelas X TKJ 1 SMK, yang dipilih dengan teknik *random sampling*, yang mana penetapan sampel dilaksanakan secara *random* tanpa pengelompokan spesifik. Guna mengukur kelayakan media ajar, dipakai persamaan perhitungan pengujian berikut.

$$P = \left( \frac{f}{n} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase tingkat kelayakan media

f = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

n = Skor maksimal yang mungkin diperoleh

Rumus tersebut diterapkan guna mengukur persentase kelayakan pada setiap hal yang dinilai oleh validator. Pasca dilakukan perhitungan, menurut (Sugiyono, 2022) hasil persentase dikelompokkan ke dalam kategori tingkatan kelayakan media berdasarkan kriteria tertentu, diantaranya:

Tabel 1. Persentase Penilaian

| Rentang Persentase | Kategori Kelayakan |
|--------------------|--------------------|
| 85% - 100%         | Sangat Layak       |
| 70% - 84%          | Layak              |
| 55% - 69%          | Cukup Layak        |
| 40% - 54%          | Kurang Layak       |
| < 40%              | Tidak Layak        |

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Zep Quiz* terhadap motivasi belajar siswa, digunakan analisis deskriptif terhadap data angket motivasi belajar. Analisis deskriptif

bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan hasil pengisian angket yang dibagikan kepada responden. Skala likert yang ditentukan memiliki 5 pilihan, diantaranya sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), sangat setuju (SS) (Sagara et al., 2023).

$$P = \left( \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimum}} \right) \times 100\%$$

**Tabel 2. Persentase Motivasi Belajar**

| Rentang Persentase | Kategori Motivasi Belajar |
|--------------------|---------------------------|
| 81% - 100%         | Sangat Tinggi             |
| 61% - 80%          | Tinggi                    |
| 41% - 60%          | Sedang                    |
| 21% - 40%          | Rendah                    |
| < 20%              | Sangat Rendah             |

Setelah pengujian angket kepada responden, hasil tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kategori motivasi belajar siswa sebelum dilakukan pengujian statistik lebih lanjut mengenai uji regresi linear sederhana. Menurut (Sugiyono, 2022) menyatakan bahwa Uji regresi linear sederhana menampilkan gambaran pengaruh atau hubungan linear antara media pembelajaran (variabel bebas (X)) terhadap motivasi belajar siswa (variabel terikat (Y)).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil karya pengembangan pada penelitian ini yaitu media ajar dalam bentuk *website Zep Quiz* yang bisa diakses menggunakan *link* atau *barcode* untuk membantu pembelajaran sejarah. Proses pengembangannya dilaksanakan sesuai tahapan pada model DDR. Berikut hasil dari setiap fase pada model tersebut diantaranya:

#### 1. Didactical (Analisis)

Tahap analisis berupa identifikasi dan kebutuhan keperluan belajar mengajar. Melalui hasil kajian lapangan dan konsultasi tanya jawab dengan guru sejarah kelas X TKJ. Kebutuhan dan karakteristik siswa diperoleh dari analisis kebutuhan.

##### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan pada siswa kelas X TKJ SMK Yapalis Krian dari tanggal 9 Maret hingga 14 April 2026 untuk mengetahui kesenjangan dengan kondisi nyata dan yang diharapkan, serta hambatan belajar pada materi tertentu. Metode yang digunakan meliputi wawancara dengan guru dan siswa, serta lembar angket. Hasilnya mengungkap beberapa permasalahan siswa antara lain guru terbiasa menggunakan buku cetak dan LKS di sekolah karena letak mata pelajaran yang berada di 2 jam sebelum pulang sekolah, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah tanpa mengubah model pembelajaran serta sebelum mata pelajaran dimulai terdapat jam olahraga sehingga letak mata pelajaran yang di akhir menyebabkan siswa mudah cepat bosan dan kurang termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk profil sekolah SMK Yapalis Krian semua sarana prasarana termasuk wifi kelas, computer, lab sudah tersedia tetapi tidak digunakan karena minimnya pengetahuan dengan media digital. Diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar yang akan dilakukan. Hal ini membuktikan pentingnya pembaharuan inovasi media ajar yang lebih bervariasi dan menyesuaikan karakter siswa. Maka dari itu, peneliti menyusun media permainan digital "*Zep Quiz*" untuk membentuk keadaan pembelajaran sejarah yang lebih bersifat partisipatif, visual, dan dapat menaikkan tingkat peran aktif siswa.

## 2. Design

Tahap desain difokuskan pada penyusunan media “Zep Quiz” selaras dengan karakteristik siswa serta tujuan belajar mengajar sejarah. Dalam tahapan ini, peneliti menyusun tatanan dan isi media pembelajaran *game* interaktif. Perancangan meliputi pemilihan materi sejarah berdasarkan kurikulum kelas X, penyusunan misi dan pertanyaan dalam kunci nomor pada map *game*. Sistem penilaian mengukur aspek kognitif, kolaboratif, dan kreativitas siswa.

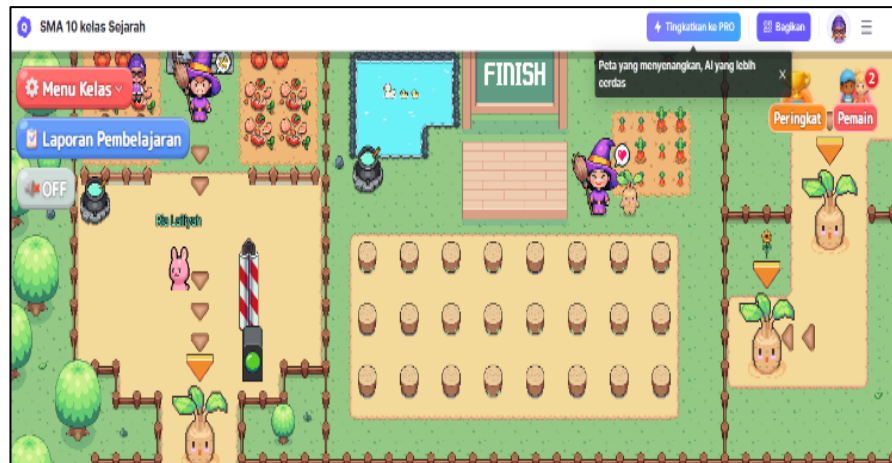
### 1. Pengembangan

Tahap pengembangan adalah tahapan penyempurnaan desain media menjadi produk yang siap pakai pada kegiatan belajar mengajar. Pada tahap ini, seluruh komponen *Zep Quiz* dikembangkan, mencakup proses pembuatan map atau denah *game* interaktif monopoli, pion yang berupa avatar, dan kunci gembok di setiap map yang akan terbuka jika avatar sudah menjawab pertanyaan yang tersedia. Peneliti mengadaptasi semangat interaktif dari penelitian sebelumnya yang masih berbentuk konvensional menjadi *website online* yang lebih mudah diakses.

#### a. Pembuatan Tema Map

Tema map *game* interaktif monopoli yang tidak membutuhkan kartu pertanyaan dan dadu dibuat dengan visual dan pemilihan gambar yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan serta mudah dipahami selama proses pengerjaan kuis berlangsung. Penyusunan pertanyaan diletakkan sesuai dengan alur nomor kunci yang ada pada denah map tersebut

Gambar 1. Tema Map



#### b. Pembuatan Barcode dan Link

Setelah pembuatan tema map dan penyusunan pertanyaan, semua denah dikunci dan disimpan sehingga muncul kode masuk pada bagian atas. Kemudian logo tersebut di klik untuk memunculkan barcodenya. Siswa bisa menscan barcode atau bisa mengakses lewat website yang sudah di share pada grup kelas.

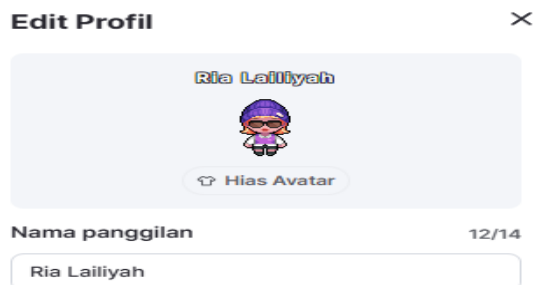
Gambar 2. Barcode dan Link Media



c. Komponen Utama Avatar atau Pion

Siswa login menggunakan akun yang diberi nama lengkap beserta nomor absen. Siswa bisa mengedit avatar sesuai nama masing-masing pada bagian logo titik tiga di kanan atas layar handphonenya. Komponen utama avatar atau pion nama siswa tersebut yang menjelajah untuk membuka nomor kunci pertanyaan di setiap map game.

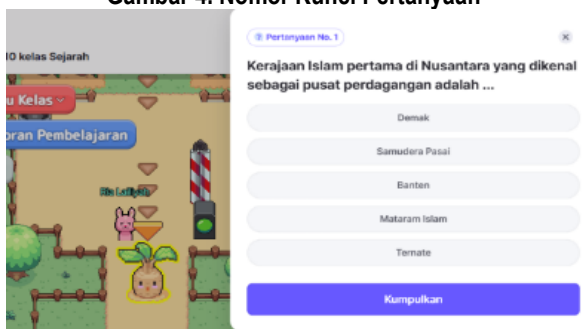
Gambar 3 Avatar Pion Siswa



d. Nomor Kunci Gembok

Nomor kunci gembok berisikan pertanyaan untuk menyelesaikan setiap misi yang ada. Nomor kunci bisa terbuka jika avatar sudah menjawab pertanyaan yang tersedia baik benar maupun pertanyaan salah. Komponen ini bekerja secara sinergis melatih keterampilan berpikir antar individu serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap nilai budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia. Setiap nomor kunci berisikan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa sesuai kesesuaian materi dan kurikulum yang diajarkan pada saat ini.

Gambar 4. Nomor Kunci Pertanyaan



e. Finish

Avatar masing-masing siswa yang sudah selesai menjawab akan muncul logo kunci terbuka yang berisikan waktu berapa lama siswa menjawab pertanyaan tersebut. Siswa bisa melihat berapa total jawaban benar dan salahnya serta peringkat dari seluruh kelas, tetapi tidak bisa mengulang kembali atau remidi untuk nilai yang rendah.

Gambar 5. Tahap Akhir Media



f. Validasi oleh Ahli

Media yang telah dikembangkan sebelum diterapkan, divalidasi oleh dosen sejarah:

- 1) Ahli Materi (dosen sejarah) melakukan penilaian terhadap kecocokan pertanyaan pada setiap nomor kunci, tema map, materi, tampilan visual dan narasi yang layak. Berikut perhitungan validasi oleh ahli materi menghasilkan:

$$\text{Persentase} = \left( \frac{31}{35} \right) \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 88,57\%$$

Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 88% termasuk dikategorikan sangat layak. Kondisi ini menandakan bahwa isi materi dinilai sesuai dengan kurikulum, memiliki tingkat akurasi baik, juga mendukung tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media bisa diaplikasikan pada tahap percobaan lapangan hanya dengan perbaikan minor.

- 2) Ahli Media melakukan penilaian dari aspek teknis dan desain, termasuk kemudahan penggunaan akses *barcode* maupun tautan *link Zep Quiz*. Berikut perhitungan validasi media:

$$\text{Persentase} = \left( \frac{30}{35} \right) \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 85,71\%$$

Hasil validasi media mendapatkan skor 85,71% termasuk kategori sangat layak. Perolehan tersebut menandakan yaitu desain visual, kemudahan penggunaannya, serta kegunaan media sudah mencapai standar yang baik alhasil bisa digunakan pada saat proses belajar mengajar. Walaupun demikian, beberapa perbaikan minor masih dilaksanakan guna mengoptimalkan media sebelum dioperasikan pada percobaan uji lapangan.

2. Implementasi

Tahap Implementasi merupakan penerapan penerapan media “Zep Quiz” yang diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah di kelas X. Fokus penelitian ini adalah menganalisis dampak penerapan media pembelajaran untuk peningkatan motivasi belajar sejarah siswa.

a. Persiapan Sebelum Pelaksanaan

Guru mempersiapkan materi melalui modul ajar, powerpoint, dan media *Zep Quiz* serta mengkonfirmasi setiap siswa dapat mengakses untuk memindai *QR code* atau *link website* yang sudah tersedia. Selain itu, disiapkan instrument lembar angket guna memberikan gambaran mengenai tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan hasil pengisian angket yang dibagikan kepada responden.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi dinilai oleh guru mata pelajaran sejarah pada waktu pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Nilai diperoleh skor 88% dan dikategorikan sangat layak.

c. Lembar Angket

Berdasarkan hasil analisis angket motivasi belajar terhadap 35 siswa, diperoleh rata-rata skor sebesar 80,86 dari skor maksimum 100. Dengan demikian, persentase motivasi belajar siswa adalah 80,86%. Dari kriteria interpretasi persentase, nilai tersebut berada pada rentang 61% - 80%, sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa ke tingkat yang tinggi.

$$\text{Persentase} = \left( \frac{80,86}{100} \right) \times 100\% = 80,86\%$$

**Tabel 3. Indikator Respon Siswa Terhadap Media**

| Indikator        | Persentase | Kategori    |
|------------------|------------|-------------|
| Kemudahan        | 73%        | Baik        |
| Keaktifan        | 76%        | Baik        |
| Interaktivitas   | 74%        | Baik        |
| Manfaat          | 75%        | Baik        |
| Keterarikan      | 72%        | Baik        |
| <b>Rata-Rata</b> | <b>74%</b> | <b>Baik</b> |

d. Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan individu. Siswa memperhatikan materi yang ditayangkan melalui powerpoint dan modul ajar. Setelah pengerjaan lembar pretest, siswa membuka *QR code* atau *link* media *Zep Quiz* yang sudah tersedia di layar proyektor untuk mengakses soal yang diperoleh. Peneliti membimbing proses jalannya permainan dan memastikan siswa mengikuti langkah-langkah dengan sesuai.

e. Analisis Pengaruh Media *Zep Quiz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran game interaktif monopoli berbasis *Zep Quiz* ini terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ SMK Yapalis Krian.

1) Uji Normalitas *One Sample Kolmogrov Smirnov Test*

**Tabel 4. Uji One Sampel Kolmogrov Smirnov Test**

|                                          |                         |                   |
|------------------------------------------|-------------------------|-------------------|
| Normal Parameters <sup>a,b</sup>         | Mean                    | .0000000          |
|                                          | Std. Deviation          | 2.26036860        |
| Most Extreme Differences                 | Absolute                | .084              |
|                                          | Positive                | .084              |
|                                          | Negative                | -.054             |
| Test Statistic                           |                         | .084              |
| Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>      |                         | .200 <sup>d</sup> |
| Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup> | Sig.                    | .764              |
|                                          | 99% Confidence Interval | Lower Bound .753  |
|                                          |                         | Upper Bound .774  |

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas *residual one sample kolmogrov Smirnov Test*, diperoleh nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai Monte Carlo Sig. sebesar 0,764 juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa residual berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas dalam analisis regresi linear sederhana telah terpenuhi.

## 2) Uji Regresi Linear Sederhana

**Tabel 5. Uji Regresi Linear Sederhana**

| Mode<br>I | R                  | R Square | Adjusted R<br>Square | Std. Error of<br>the Estimate | Durbin-<br>Watson |
|-----------|--------------------|----------|----------------------|-------------------------------|-------------------|
| 1         | 0.891 <sup>a</sup> | 0.794    | 0.788                | 1.921                         | 1.531             |

Berdasarkan tabel berikut, artinya kontribusi media *Zep Quiz* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 79,4% dan sisanya 20,6% ditentukan oleh variabel lain yang tidak digunakan dalam penelitian.

## 3) Uji Parsial (Uji T)

**Tabel 6 Uji Parsial (Uji T)**

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig.  |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|-------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |        |       |
| 1     | (Constant) | 43.180                      | 3.353      |                           | 12.878 | <,001 |
|       | X          | .746                        | .066       | .891                      | 11.290 | <,001 |

Berdasarkan tabel berikut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (11,290) > t_{tabel} (2,035)$  sehingga  $H_0$  ditolak p-value ( $<0,001$ )  $< 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak. Sesuai hasil keputusan uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Zep Quiz* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil persamaan regresi yaitu  $Y = 43,180 + 0,746X$  artinya setiap kenaikan media *Zep Quiz* sebesar satu satuan akan menaikkan motivasi belajar sebesar 0,746 satuan.

### f. Hasil Implementasi

Hasil implementasi membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari tingginya respon siswa selama pembelajaran, meningkatnya semangat dan partisipasi aktif siswa, serta didukung oleh hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Penyampaian soal yang unik secara visual dan interaktif membentuk proses belajar mengajar semakin menarik dan memudahkan siswa untuk mengingat peristiwa sejarah. Lingkungan belajar kolaboratif yang menarik dan berbasis permainan dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengubah perilaku belajar yang pasif menjadi keterlibatan yang lebih aktif.

### 3. Research (evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan berkelanjutan melalui validasi ahli materi dan ahli media untuk menguji ketepatan materi dengan kurikulum, aspek desain, tingkat keterbacaan, petunjuk penggunaan, serta fungsi QR Code atau link. Evaluasi ini juga mencakup pemantauan selama proses belajar guna menentukan produk lancar diaplikasikan dan dimengerti. Di samping itu, evaluasi akhir dilakukan dengan melihat tingginya respon siswa selama pembelajaran, meningkatnya semangat dan partisipasi aktif siswa, serta didukung oleh hasil analisis statistik yang

menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Sehingga media *Zep Quiz* dinyatakan efektif memperdalam pengetahuan siswa terhadap materi sejarah dan membantu tercapainya target pembelajaran.

### Pembahasan

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah bernama *Game Interaktif Monopoli* yang berbasis *Zep Quiz* melalui pendekatan model pengembangan DDR. Pada tahap awal didactical atau analisis kebutuhan diketahui hasilnya mengungkap beberapa permasalahan siswa antara lain guru terbiasa menggunakan buku cetak dan LKS di sekolah karena letak mata pelajaran yang berada di 2 jam sebelum pulang sekolah, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah tanpa mengubah model pembelajaran serta sebelum mata pelajaran dimulai terdapat jam olahraga sehingga letak mata pelajaran yang di akhir menyebabkan siswa mudah cepat bosan dan kurang termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk profil sekolah SMK Yapalis Krian semua sarana prasarana termasuk wifi kelas, computer, lab sudah tersedia tetapi tidak digunakan karena minimnya pengetahuan dengan media digital. Guna menyelesaikan situasi tersebut, tahap perancangan dikembangkan media digital yaitu *Zep Quiz* yang dilengkapi *QR Code* atau *link* yang bisa diakses untuk menampilkan soal terkait materi Kerajaan Islam di Indonesia. Dikemas dengan visualisasi serta tampilan menarik. Media ini dimaksudkan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif saat kegiatan belajar mengajar.

Berikutnya pada fase *Design* dan pengembangan, media yang sudah dirancang dilakukan penilaian oleh para ahli dan mendapatkan hasil sangat layak. Selanjutnya dijalankan uji angket untuk melihat pengaruh media *Zep Quiz* terhadap motivasi belajar siswa. Pada analisis angket termasuk dalam kategori tinggi, dan respon siswa termasuk kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa ke tingkat yang tinggi. Pada analisis pengaruh media *Zep Quiz* terhadap motivasi belajar siswa terlihat uji One Sample Kolmogorov Smirnov Test residual berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas dalam analisis regresi linear sederhana telah terpenuhi. Sesuai hasil keputusan uji hipotesis secara parsial dan regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Zep Quiz* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil yang dimaksud menguatkan pemahaman sebelumnya bahwa media ajar berbasis teknologi dan interaktif dapat membantu peningkatan aktivitas serta pencapaian belajar siswa. Maka sebab itu, *Zep Quiz* bisa berguna sebagai salah satu sarana alternatif media ajar sejarah yang kreatif, memacu partisipasi, dan selaras dengan karakteristik pembelajaran di era digital saat ini.

### PENUTUP

Hasil keseluruhan mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Game Interaktif Monopoli* berbasis *Zep Quiz* telah tuntas dikembangkan dalam serangkaian tahap DDR, dimulai dari tahap didactical analisis identifikasi kebutuhan belajar, tahap *Design* perancangan tema dan item avatar serta nomor kunci soal yang bersifat edukasi, hingga pada pembuatan final produk dan penerapan di kelas X dengan research atau evaluasinya. Ahli memberikan penilaian dan mengkonfirmasi bahwa model ini layak sangat tepat guna membantu pada saat proses pembelajaran. Pada sisi pengaruh media *Zep Quiz* terhadap motivasi belajar, implementasi *Zep Quiz* menunjukkan analisis angket termasuk dalam kategori tinggi, dan respon siswa termasuk kategori baik. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa ke tingkat yang tinggi.

Pada uji One Sample Kolmogorov Smirnov Test residual berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas dalam analisis regresi linear sederhana telah terpenuhi. Sesuai hasil keputusan uji hipotesis secara parsial dan regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Zep Quiz* terhadap motivasi belajar siswa. Kombinasi unsur permainan, visual digital melalui *QR code* atau *link*, membuat pengalaman belajar yang lebih aktif dan keikutsertaan

siswa. Secara keseluruhan, *Zep Quiz* layak dan cocok digunakan sebagai salah satu media ajar sejarah yang membantu kebutuhan siswa di era teknologi. Media ini dapat membuat proses belajar mengajar terlihat menarik, mengembangkan pengetahuan lebih dalam juga fasilitas siswa pada keterkaitan materi pembelajaran sejarah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology and Society*, 18(3), 75–88.
- Herlina, L. N. (2025). *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*.
- Maghfiroh, E. (2020). Pola Pembelajaran Everyone is a Teacher Here sebagai Alternative Peningkatan Proses Belajar Aktif Peserta Didik. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 225–238. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.595>
- Mahmudah, F. N., Cahya, E., & Putra, S. (2021). *Tinjauan pustaka sistematis manajemen pendidikan : Kerangka konseptual dalam meningkatkan kualitas pendidikan era 4 . 0*. 9(1), 43–53.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Nurdayati. (2021). *PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 MUARO JAMBI*. 3(5), 6.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. *Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Putri, M. H., Bunari, B., & Fikri, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas X MA Darul Huda Salo. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 369–381. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.2405>
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)*, 6(1), 187–192.
- Sagara, A. F., Sugiarti, L., Saputri, D. D., & Kusumayati, T. (2023). *UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL WEB NEARPOD*. 10(2), 73–81.
- Saputri, A. M. D., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). the Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 1320–1326. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4120>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (2 ed.). Alfabeta.
- Wibowo, S., & Fitriany, A. (2025). Integrasi Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Sejarah: Studi Pada Mata Kuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 678. <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i1.6172>