



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i1>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Perbandingan Motivasi dan Minat Belajar Geografi menggunakan *Google Form* dan *Zep Quiz* pada Hasil Asesmen Belajar SMA Negeri 4 Samarinda

Raudhatul Zannah^{1*}, Iya' Setyasih², Mardian Sofid Rahmansyah S.³

¹Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia, raudhatulzannah962@gmail.com

²Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia, iyasetyssih@gmail.com

³SMA Negeri 4, Samarinda, Indonesia, ianshuvid22@gmail.com

*Corresponding Author: raudhatulzannah962@gmail.com

Abstrak: *The use of digital assessment media in geography learning may influence students' learning motivation, learning interest, and assessment outcomes. Google Form and Zep Quiz are digital assessment media with different characteristics, particularly in interactivity and gamification features. This study aims to analyze differences in learning motivation, learning interest, and geography assessment outcomes between students using Google Form and Zep Quiz. The study employed a quantitative explanatory research approach with a quasi-experimental comparative design using a nonequivalent group comparison design. The research subjects were tenth-grade students of SMA Negeri 4 Samarinda divided into a Google Form user group and a Zep Quiz user group. Research instruments included questionnaires measuring learning motivation and learning interest and documentation of geography assessment scores. Data were analyzed using the Mann–Whitney U test because the data were ordinal and not normally distributed. The results showed that students using Zep Quiz obtained higher mean scores in learning motivation 72.93, learning interest 88.95, and assessment outcomes 81.00 than students using Google Form, whose mean scores were 63.37, 78.06, and 71.46. The Mann–Whitney U test indicated a significance value of 0.000 for all variables, indicating significant differences between the two digital assessment media. These findings inform geography assessment practices.*

Keywords: *Learning Motivation, Learning Interest, Zep Quiz, Google Form, Digital Assessment*

Abstrak: Penggunaan media asesmen digital dalam pembelajaran geografi berpotensi memengaruhi motivasi belajar, minat belajar, dan hasil asesmen murid. *Google Form* dan *Zep Quiz* merupakan dua media asesmen digital dengan karakteristik berbeda, terutama dari aspek interaktivitas dan unsur gamifikasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan motivasi belajar, minat belajar, dan hasil asesmen geografi antara murid yang menggunakan *Google Form* dan *Zep Quiz*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *explanatory research* serta menerapkan desain *kuasi-eksperimen komparatif non-equivalent group comparison design*. Subjek penelitian adalah murid kelas X SMA Negeri 4

Samarinda terbagi ke dalam kelompok pengguna *Google Form* dan kelompok pengguna *Zep Quiz*. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar, minat belajar, serta dokumentasi nilai hasil asesmen geografi. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U* karena data berskala ordinal dan tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan murid yang menggunakan *Zep Quiz* memperoleh nilai rata-rata motivasi belajar 72,93, minat belajar 88,95, dan hasil asesmen 81,00 yang lebih tinggi dibandingkan murid yang menggunakan *Google Form* dengan nilai rata-rata motivasi belajar 63,37, minat belajar 78,06, dan hasil asesmen 71,46. Uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 seluruh variabel, yang mengindikasikan adanya perbedaan antara kedua media asesmen digital.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Minat Belajar, *Zep Quiz*, *Google Form*, Asesmen Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengalami perubahan signifikan dari masa ke masa dalam praktik pembelajaran di sekolah proses pembelajaran berlangsung melalui metode konvensional kini mulai bergeser menuju pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung penyampaian materi, interaksi pembelajaran, serta pelaksanaan asesmen (Rochmawati, 2023). Perkembangan tersebut mendorong lahirnya pembelajaran yang lebih berorientasi pada keaktifan murid dan guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar selaras dengan perkembangan zaman dan karakteristik murid (Hussen et al., 2024).

Meskipun teknologi pendidikan berkembang pemanfaatannya dalam proses pembelajaran dan asesmen di sekolah belum sepenuhnya optimal. Pada praktiknya, pendekatan pembelajaran dan evaluasi masih banyak dilakukan secara tradisional, sehingga penggunaan teknologi sering kali hanya berfungsi sebagai alat administratif atau sebagai pengganti media konvensional (Amarta et al., 2024; Abdul et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif, yang tidak hanya relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar, meskipun pelaksanaannya masih menghadapi keterbatasan kompetensi guru dan sarana prasarana (Situmorang & Sitorus, 2024).

Motivasi dan minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran (Anwar, 2021). Murid yang memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi motivasi dan minat belajar murid adalah media asesmen yang digunakan. Media asesmen yang kurang menarik berpotensi menurunkan keterlibatan murid, khususnya pada tahap evaluasi pembelajaran. *Google Form*, sebagai media asesmen digital yang banyak digunakan di sekolah, menawarkan kemudahan dan efisiensi, namun memiliki tampilan yang relatif sederhana dan minim interaktivitas sehingga kurang mampu memberikan pengalaman asesmen yang variatif bagi murid (Fu et al., 2023).

Zep Quiz merupakan media asesmen digital berbasis gamifikasi yang menghadirkan elemen permainan, tantangan, serta umpan balik langsung selama proses evaluasi. Meskipun memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan perlunya adaptasi guru dan murid terhadap mekanisme permainan, karakteristik tersebut tetap memungkinkan murid terlibat secara lebih aktif dan antusias dalam mengerjakan asesmen. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan asesmen berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan murid dibandingkan dengan asesmen digital yang bersifat statis (Husen & Wulandari, 2025; Traverso-condori et al., 2024). Media gamifikasi dinilai dapat menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan membantu meningkatkan pemahaman konsep geografi. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut umumnya mengkaji gamifikasi

secara umum atau dilakukan pada mata pelajaran selain geografi, sehingga temuan yang dihasilkan belum sepenuhnya menggambarkan efektivitas media asesmen gamifikasi dalam konteks pembelajaran geografi di tingkat SMA.

Penelitian mengenai perbandingan media asesmen digital memang telah banyak dilakukan. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya meninjau satu aspek pembelajaran, seperti motivasi belajar atau hasil belajar secara terpisah. Hingga saat ini, kajian yang secara khusus membandingkan penggunaan *Google Form* dan *Zep Quiz* dengan mengkaji motivasi belajar, minat belajar, dan hasil asesmen secara simultan dalam satu desain penelitian, khususnya pada pembelajaran geografi di tingkat SMA, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini terletak pada perbandingan dua media asesmen digital dengan karakteristik yang berbeda, yaitu non-gamifikasi dan gamifikasi, dalam konteks pembelajaran geografi di tingkat SMA, serta pada pengujian tiga variabel terikat secara bersamaan dalam satu kerangka penelitian komparatif.

Observasi awal di SMA Negeri 4 Samarinda menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi masih tergolong rendah. Pelaksanaan asesmen menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Murid menunjukkan tingkat antusiasme dan partisipasi yang beragam selama proses asesmen, sehingga diperlukan kajian untuk melihat bagaimana perbedaan media asesmen digital yang digunakan dapat memengaruhi motivasi belajar, minat belajar, serta capaian hasil asesmen murid.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan motivasi belajar, minat belajar, dan capaian asesmen geografi antara murid yang menggunakan *Google Form* dan *Zep Quiz* pada materi peta, penginderaan jauh, dan Sistem Informasi Geografis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan penggunaan media asesmen yang lebih efektif, serta mendukung terciptanya pembelajaran geografi yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keaktifan murid dengan karakteristik pembelajaran geografi di tingkat SMA sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan *explanatory research*, yaitu menjelaskan perbedaan motivasi belajar, minat belajar, dan hasil asesmen geografi berdasarkan penggunaan dua media asesmen digital (Sofya et al., 2024). Secara operasional, penelitian ini menerapkan desain *kuasi-eksperimen komparatif (non-equivalent group comparison design)* karena tidak dilakukan pengacakan subjek secara individual, melainkan membandingkan dua kelompok murid yang telah terbentuk secara alami di kelas (Ferantika et al., 2025). Subjek penelitian adalah murid kelas X SMA Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2025/2026. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keseragaman kurikulum, guru pengampu, alokasi waktu, serta kesiapan penggunaan media asesmen digital. Dari seluruh kelas X, dipilih empat kelas yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu murid yang mengikuti pembelajaran geografi pada materi peta, penginderaan jauh, dan sistem informasi geografis (SIG), mengikuti asesmen menggunakan *Google Form* atau *Zep Quiz* secara penuh, serta mengisi angket motivasi dan minat belajar secara lengkap. Pemilihan kelas dengan karakteristik pembelajaran yang seragam ini dilakukan untuk meminimalkan potensi bias kelas. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 159 responden yang terdiri atas 79 murid pengguna *Google Form* dan 80 murid pengguna *Zep Quiz*.

Pembagian kelompok penelitian tidak dilakukan melalui *random assignment* maupun pemilihan mandiri murid, melainkan berdasarkan kelas yang telah menggunakan media asesmen tertentu sesuai kebijakan guru, sehingga penelitian ini termasuk *kuasi-eksperimen*

dengan kelompok non-ekivalen (Fraenkel et al., 2019). Materi asesmen pada kedua kelompok disusun secara sama dan setara, mencakup materi peta, penginderaan jauh, dan sistem informasi geografis (SIG), dengan indikator dan tingkat kesukaran yang sepadan. Perbedaan perlakuan hanya terletak pada media asesmen digital yang digunakan, yaitu *Google Form* dan *Zep Quiz*. Instrumen penelitian terdiri atas angket motivasi belajar sebanyak 21 butir pernyataan dan angket minat belajar sebanyak 28 butir pernyataan yang disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, serta dokumentasi nilai hasil asesmen geografi murid diperoleh dari guru.

Penelitian ini tidak menggunakan pre-test secara formal, namun kesetaraan awal antar kelompok dikendalikan melalui penggunaan guru pengampu yang sama, kurikulum dan materi pembelajaran yang seragam, serta alokasi waktu pembelajaran yang setara. Pendekatan pengendalian kesetaraan awal ini lazim digunakan dalam penelitian kuasi-eksperimen pendidikan ketika pengacakan dan pre-test tidak memungkinkan dilakukan. Data dikumpulkan melalui pengisian angket motivasi dan minat belajar, dokumentasi nilai asesmen, dan observasi awal. Data angket berskala ordinal dan berdistribusi tidak normal, sehingga analisis perbedaan antar kelompok dilakukan menggunakan *uji non-parametrik Mann-Whitney U Test*, serta dilengkapi dengan analisis *effect size* (r) untuk mengetahui kekuatan pengaruh perbedaan hasil antara kelompok pengguna *Google Form* dan *Zep Quiz* (Field, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di SMA Negeri 4 Samarinda menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara penggunaan *Zep Quiz* dan *Google Form* terhadap motivasi, minat belajar, dan hasil asesmen geografi murid kelas X. Secara umum, murid yang mengikuti asesmen menggunakan *Zep Quiz* memperoleh skor yang lebih tinggi pada seluruh variabel dibandingkan murid yang menggunakan *Google Form*. Temuan ini mengindikasikan bahwa, dalam konteks penelitian ini, karakteristik media asesmen digital tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga berperan dalam membentuk keterlibatan belajar murid selama proses asesmen berlangsung (Jia et al., 2022; Sidiropoulou & Antonis, 2024).

Perbedaan hasil yang diperoleh penelitian tidak berkaitan dengan tingkat kesukaran soal maupun perbedaan kondisi pengerjaan soal asesmen. Kedua kelompok murid mengerjakan perangkat soal yang sama dengan indikator dan materi geografi yang identik, yang disusun oleh guru pengampu yang sama. Pelaksanaan asesmen dilakukan pada jam pelajaran di kelas dengan pengawasan guru, sehingga kondisi pengerjaan antar kelompok dapat dikatakan relatif setara. Dengan demikian perbedaan capaian yang muncul lebih merefleksikan pengaruh media asesmen digital yang digunakan.

Perbedaan tersebut tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan teknologi digital, melainkan oleh mekanisme interaksi yang ditawarkan oleh masing-masing media asesmen. *Zep Quiz* menghadirkan fitur gamifikasi berupa elemen permainan, tampilan visual yang dinamis, sistem poin, serta umpan balik langsung. Elemen-elemen ini memungkinkan murid memperoleh respons secara instan terhadap jawabannya, merasakan tantangan selama proses pengerjaan, serta mempertahankan fokus dan perhatian (Jia et al., 2022). Kondisi ini mendorong keterlibatan kognitif dan afektif murid secara bersamaan, sehingga asesmen tidak hanya dipersepsikan sebagai aktivitas penilaian, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang lebih menarik.

Sebaliknya, *Google Form* tetap berfungsi sebagai media asesmen yang praktis dan mudah diakses, namun memiliki karakteristik yang lebih sederhana dan berfokus pada penyajian soal secara linear (Manggaberani & Darlis, 2024). Keterbatasan interaksi dan variasi tampilan menyebabkan pengalaman asesmen yang relatif lebih formal dan statis, sehingga kurang optimal dalam memicu motivasi intrinsik murid. Perbedaan karakteristik ini

berkontribusi pada perbedaan kualitas pengalaman belajar antara kedua media. Dengan demikian, pemilihan media asesmen digital perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta tingkat interaksi belajar yang ingin dibangun oleh guru.

Statistik Deskriptif Motivasi, Minat Belajar, dan Hasil Asesmen

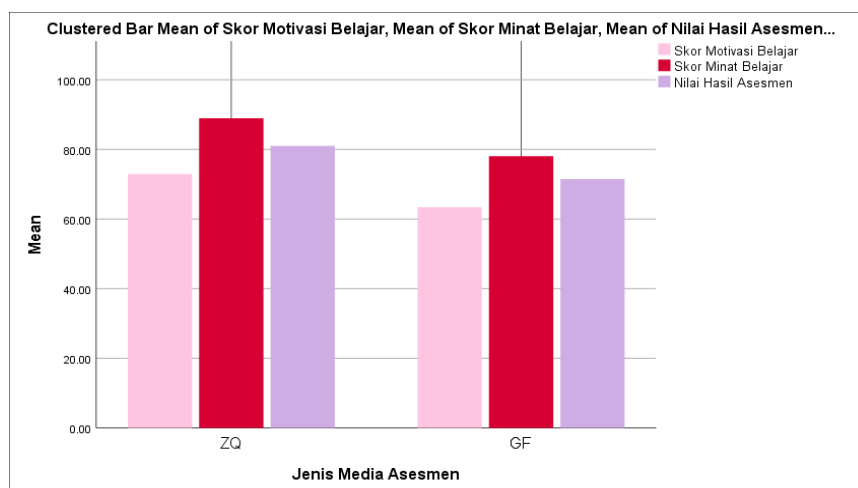
Tabel 1. Hasil Respon Murid

Variabel	Media	Minimum	Maksimum	Mean
Motivasi Belajar	<i>Zep Quiz</i>	55	84	72,93
Motivasi Belajar	<i>Google Form</i>	42	81	63,37
Minat Belajar	<i>Zep Quiz</i>	63	107	88,95
Minat Belajar	<i>Google Form</i>	50	103	78,06
Hasil Asesmen	<i>Zep Quiz</i>	75	100	81,00
Hasil Asesmen	<i>Google Form</i>	30	95	71,46

Sumber: Data Penelitian SPSS Tahun 2026

Data tabel 1 menunjukkan bahwa kelompok murid yang menggunakan *Zep Quiz* menunjukkan skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok *Google Form* pada seluruh variabel. Pada motivasi belajar, rata-rata skor kelompok *Zep Quiz* sebesar 72,93, sedangkan kelompok *Google Form* sebesar 63,37. Pola serupa juga terlihat pada minat belajar, di mana *Zep Quiz* memperoleh rata-rata 88,95 dan *Google Form* sebesar 78,06. Pada variabel hasil asesmen, kelompok *Zep Quiz* kembali menunjukkan skor rata-rata yang lebih tinggi, yaitu 81,00, dibandingkan 71,46 pada kelompok *Google Form*.

Pola perbedaan ini menunjukkan bahwa *Zep Quiz* mampu menciptakan pengalaman asesmen yang lebih efektif dan menarik bagi murid. Keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pengerjaan, yang dipicu oleh umpan balik langsung, visual interaktif, dan unsur tantangan, berkontribusi pada meningkatnya motivasi dan minat belajar murid. Peningkatan pada aspek afektif tersebut berdampak pada capaian hasil asesmen geografi yang lebih baik. Sebaliknya, penggunaan *Google Form* yang cenderung lebih statis membuat murid kurang terstimulasi untuk terlibat secara aktif selama asesmen, sehingga pengaruhnya terhadap motivasi dan minat belajar relatif lebih rendah (Febryana et al., 2023).



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar 1. Statistik Deskriptif Motivasi, Minat Belajar, dan Hasil Asesmen

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Samarinda secara keseluruhan pada hasil statistik deskriptif dan visualisasi grafik menunjukkan kecenderungan yang konsisten bahwa penggunaan *Zep Quiz* memberikan pengalaman asesmen yang lebih mendukung keterlibatan belajar murid dibandingkan *Google Form*. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa

asesmen digital yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas dan keterlibatan emosional berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar murid (Maulidiyah et al., 2025).

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Tabel 2. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item	Rentang Corrected Item – Total Correlation	Keterangan Validitas	Cronbach's Alpha	Keterangan Reliabilitas
Motivasi Belajar	21	0.333 – 0.758	Valid	0.931	Sangat Reliabel
Minat Belajar	28	0.398 – 0.749	Valid	0.943	Sangat Reliabel

Sumber: Data Penelitian SPSS Tahun 2026

Berdasarkan tabel 2 hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pada instrumen motivasi dan minat belajar memiliki nilai korelasi antar-item lebih besar dari 0,30. Nilai tersebut menandakan bahwa setiap butir mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara memadai, sehingga instrumen dinyatakan valid secara konstruk. Keakuratan ini penting karena memastikan bahwa data pada variabel yang dianalisis pada bagian sebelumnya benar-benar mencerminkan kondisi motivasi dan minat belajar murid di SMA Negeri 4 Samarinda.

Konsistensi internal nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,931 untuk instrumen motivasi dan 0,943 untuk instrumen minat belajar menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Angka tersebut berada jauh di atas standar minimal 0,70, sehingga instrumen dapat dianggap stabil dan menghasilkan data yang konsisten pada berbagai kondisi. Tingkat reliabilitas yang kuat ini memperkuat keyakinan bahwa perbedaan skor yang ditemukan antara pengguna *Zep Quiz* dan *Google Form* bukan disebabkan oleh kelemahan alat ukur, tetapi benar-benar mencerminkan perbedaan pengalaman belajar pada kedua media asesmen tersebut.

Hasil Uji *Mann-Whitney U*

Tabel 3. Ranks Uji *Mann-Whitney U*

Variabel	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motivasi	Zep Quiz	80	105.26	8420.50
Belajar	Google Form	79	54.42	4299.50
Minat	Zep Quiz	80	99.03	7922.00
Belajar	Google Form	79	60.73	4798.00
Hasil	Zep Quiz	80	100.61	8048.50
Asesmen	Google From	79	59.13	4671.50

Sumber: Data Penelitian SPSS Tahun 2026

Berdasarkan tabel 3 Hasil perhitungan pada bagian *Ranks Whitney U Test* menunjukkan bahwa kelompok yang mengikuti asesmen menggunakan *Zep Quiz* memperoleh *Mean Rank* lebih tinggi pada seluruh variabel dibandingkan kelompok yang menggunakan *Google Form*. Pada variabel motivasi belajar, kelompok *Zep Quiz* mencatat *Mean Rank* 105.26, sedangkan *Google Form* hanya mencapai 54.42. Pola serupa tampak pada minat belajar, di mana *Zep Quiz* memperoleh *Mean Rank* 99.03 dan *Google Form* 60.73. Pada variabel hasil asesmen pun *Zep Quiz* tetap unggul dengan *Mean Rank* 100.61, dibandingkan 59.13 pada kelompok *Google Form*.

Perbedaan tersebut menunjukkan kecenderungan yang konsisten bahwa murid yang mengikuti asesmen melalui *Zep Quiz* memiliki tingkat motivasi, minat, dan capaian asesmen yang lebih baik. Kondisi ini tidak terlepas dari adanya elemen gamifikasi, tampilan yang lebih interaktif, serta umpan balik langsung yang membuat proses pengerjaan terasa lebih menarik bagi murid (Sidiropoulou & Antonis, 2024). Sejumlah penelitian juga mengemukakan bahwa asesmen digital berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berdampak positif pada performa akademik (Pérez-Navío et al., 2024). Di sisi lain, *Google Form* yang bersifat lebih statis cenderung kurang memberikan ruang bagi keterlibatan belajar yang mendalam (Nurbaiti & Nurhadi, 2022). Secara keseluruhan, kecenderungan *Mean Rank* dalam penelitian ini memberikan indikasi bahwa *Zep Quiz* menunjukkan kecenderungan keunggulan yang lebih menonjol *dalam konteks penelitian ini*.

Tabel 4. Test Statistics Mann-Whitney U Test

Statistik	Skor Motivasi	Skor Minat Belajar	Hasil Asesmen
Mann-Whitney U	1139.500	1638.000	1511.500
Wilcoxon W	4299.500	4798.000	4671.500
Z	-6.968	-5.246	-5.813
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000

Sumber: Data Penelitian SPSS Tahun 2026

Berdasarkan tabel 4 hasil *uji Mann-Whitney* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000 pada ketiga variabel, yaitu motivasi belajar, minat belajar, dan hasil asesmen. Nilai signifikansi yang berada di bawah 0.05 ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara murid yang menggunakan *Zep Quiz* dan murid yang menggunakan *Google Form*. Nilai Z yang negatif -6.968 pada motivasi, -5.246 pada minat belajar, dan -5.813 pada hasil asesmen menguatkan bahwa perbedaan skor cenderung mengarah pada kelompok *Zep Quiz* yang memiliki nilai lebih tinggi.

Secara keseluruhan, hasil *uji Mann-Whitney U* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara penggunaan *Zep Quiz* dan *Google Form* pada motivasi belajar, minat belajar, dan hasil asesmen siswa. Nilai signifikansi yang konsisten pada ketiga variabel mengindikasikan bahwa perbedaan skor yang muncul bukan bersifat kebetulan secara statistik, melainkan berkaitan dengan perbedaan karakteristik media asesmen yang digunakan. Temuan ini memperkuat hasil analisis sebelumnya bahwa asesmen digital yang dirancang lebih interaktif berpotensi mendorong keterlibatan murid selama proses evaluasi, yang tercermin pada capaian motivasi, minat, dan hasil asesmen (Nurusshofa et al., 2023).

Analisis Effect Size

Tabel 5. Analisis Effect Size

Variabel	Z	$R=Z/\sqrt{N}$	Interpretasi
Motivasi	-6.968	0.55	Efek besar
Minat Belajar	-5.246	0.42	Efek sedang–besar
Hasil Asesmen	-5.813	0.46	Efek sedang–besar

Sumber: Data Penelitian SPSS Tahun 2026

Berdasarkan tabel 5 penelitian ini menggunakan perhitungan *effect size* untuk mengetahui kekuatan pengaruh perbedaan hasil antara kelompok *Zep Quiz* dan *Google Form* setelah dilakukan *uji Mann-Whitney U*. Rumus ini digunakan untuk menentukan tingkat kekuatan pengaruh perbedaan hasil statistik. Interpretasi nilai *effect size* dikategorikan sebagai $r \geq 0.50$ = Efek Besar $0.30 < r < 0.50$ = Efek Sedang ≤ 0.30 = Efek Kecil (McMaster

et al., 2023). Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar memiliki nilai $r = 0,55$ yang termasuk dalam kategori efek besar, sedangkan minat belajar ($r = 0,42$) dan hasil asesmen ($r = 0,46$) berada pada kategori efek sedang-besar. Temuan ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara penggunaan *Zep Quiz* dan *Google Form* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang cukup kuat terhadap motivasi, minat, dan capaian asesmen murid (Mahdi & Junaedi, 2025).

Secara keseluruhan, nilai *effect size* yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* dalam konteks penelitian ini cenderung memberikan dampak praktis yang lebih besar dibandingkan *Google Form*. Hal ini diduga berkaitan dengan karakteristik asesmen berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid selama proses evaluasi berlangsung (Naimah et al., 2025). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kuis digital interaktif berkontribusi positif terhadap fokus dan capaian akademik peserta didik (Aziz & Taqwa, 2025).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan serta memiliki implikasi praktis yang cukup kuat, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Dalam penggunaan *Zep Quiz* sebagai media asesmen yang relatif baru bagi sebagian murid berpotensi menimbulkan *novelty effect*, sehingga peningkatan motivasi dan minat belajar mungkin dipengaruhi oleh unsur kebaruan media. Pengukuran motivasi dan minat belajar menggunakan instrumen angket *self-report* memungkinkan adanya bias subjektif, seperti kecenderungan murid memberikan jawaban yang dianggap positif atau sesuai harapan peneliti. Serta penelitian ini dilaksanakan pada satu sekolah, satu jenjang kelas, dan satu mata pelajaran, sehingga hasil penelitian perlu digeneralisasikan secara hati-hati ke konteks pembelajaran yang lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Zep Quiz* sebagai media asesmen digital menunjukkan pengaruh yang lebih positif dibandingkan *Google Form* terhadap motivasi belajar, minat belajar, dan hasil asesmen geografi murid kelas X SMA Negeri 4 Samarinda. Keunggulan *Zep Quiz* tidak hanya terletak pada aspek teknis, tetapi juga pada penerapan unsur gamifikasi seperti tampilan visual interaktif, sistem poin, dan umpan balik langsung yang mampu meningkatkan keterlibatan murid secara kognitif dan afektif selama proses asesmen. Kondisi tersebut mendorong murid untuk lebih fokus, antusias, dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas asesmen sehingga berdampak pada peningkatan hasil asesmen.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan serta memiliki implikasi praktis yang cukup kuat, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Peningkatan motivasi dan minat belajar murid pada penggunaan *Zep Quiz* kemungkinan dipengaruhi oleh karakteristik media yang masih relatif baru bagi sebagian murid, sehingga temuan penelitian ini belum sepenuhnya mencerminkan dampak penggunaan jangka panjang. Selain itu, pengukuran motivasi dan minat belajar menggunakan instrumen angket *self-report* memungkinkan adanya bias subjektif. Desain penelitian yang tidak menggunakan random assignment serta pelaksanaan penelitian pada satu sekolah, satu jenjang kelas, dan satu mata pelajaran menyebabkan hasil penelitian perlu digeneralisasikan secara hati-hati ke konteks pembelajaran yang lebih luas. Faktor guru sebagai fasilitator pembelajaran dan asesmen juga berpotensi memengaruhi hasil penelitian, meskipun materi, indikator soal, dan alokasi waktu telah diseragamkan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dengan karakteristik sekolah yang beragam serta menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat, seperti randomisasi kelompok. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji efek jangka panjang penggunaan media asesmen digital berbasis gamifikasi terhadap hasil asesmen dan retensi belajar murid. Penelitian selanjutnya

juga dapat membandingkan *Zep Quiz* dengan platform gamifikasi lain untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas berbagai media asesmen digital dalam pembelajaran geografi.

REFERENSI

- Abdul, T., Amarullah, H., & Wiwita, R. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Media dan Inovasi Pembelajaran*, 9(3), 305–313.
- Amarta, M., Lestari, A., & Cahyani, I. (2024). Peranan dan fungsi kurikulum secara umum dan khusus. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–10.
- Anwar, Y. (2021). Pengaruh minat terhadap hasil belajar geografi menggunakan model discovery learning. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 3(2), 161–168.
- Aziz, I., & Taqwa, H. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam memotivasi belajar siswa pada materi pendidikan agama Islam. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 6(5), 522–528. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i5.20015>.
- Desi Rochmawati, S. (2023). The development of educational theories and its implementation on national education system in Indonesia. *Journal of Social Studies*, 7(1), 61–71. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Febryana, N. E. (2023). Implementasi media asesmen berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar biologi siswa MAN Kotawaringin Timur. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(2), 159–167.
- Ferantika, S., Jumhana, N., & Faroji, A. (2025). Model pembelajaran make a match dan mufradat: Pengaruhnya terhadap kontrol mufradat siswa. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 17(1), 93–102. <https://doi.org/10.32678/alittijah.v17i1.11414>.
- Fu, A., Bila, S., Putri, Z., & Rahmawati, Z. (2023). Potret penggunaan Google Form sebagai media evaluasi pembelajaran di SMA Al-Falah Bandung. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 274–287.
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh media game edukasi Zep Quiz terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(3), 940–947.
- Hussen, T. N., Fatimah, S. N., Puspa, N. D., Willenda, Z., & Megayani, W. (2024). Relevansi dasar pendidikan Ki Hajar Dewantara terhadap konsepsi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 4999–5006.
- Iswahyudi, D., Rizky, S., & Andarwati, L. (2025). Comparison of the effectiveness of Google Form and Quizizz on learning outcomes. *Journal of Educational Research and Learning*, 5(2), 68–78.
- Jia, O., Farhana, N., Mohamad, Z., & Abu, N. (2022). Student engagement, motivation, and achievement using gamified assessment in mathematics learning. *Sains Humanika*, 14(2).
- Mahdi, F. N., & Junaedi, A. (2025). The effect of the jigsaw cooperative learning model integrated with mind mapping on students' motivation and learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 11(5), 550–556. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i5.11438>.
- Manggaberani, A. A., & Darlis, A. M. (2024). The effectiveness of Google Forms in assessing and evaluating online learning outcomes: A meta-analysis study. *International Journal of Educational Research Review*, 5(10), 4561–4570.
- Mcmaster, N., Carey, M. D., Martin, D. A., & Martin, J. (2023). Raising primary school

- boys' and girls' awareness and interest in STEM-related activities. *Journal of Education Studies*, 12, 1–18. <https://doi.org/10.7821/naer.2023.1.1135>.
- Naimah, N. D., Tibyan, I. M., Khayruzaki, R. A., & Mahdi, F. N. (2025). Efektivitas penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 3(1), 98–110.
- Nurbaiti, W., & Nurhadi, M. (2022). Differences of learning outcomes between students assessed using Quizizz and Google Form. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kimia*, 3, 165–169. <https://doi.org/10.30872/pmsgk.v3i0.1767>.
- Nurusshofa, Z., Stujanna, E. N., Mawi, M., Putranti, R. A., & Sumartono, W. (2023). Google Form or Quizizz: Which is better? *Journal of Digital Learning and Education*, 6(1), 8–11.
- Pérez-Navío, E., Luque, A., & Rosa, D. (2024). Learner engagement, motivación académica y estrategias de aprendizaje de estudiantes universitarios. *Journal of Educational Psychology Research*, 27(1), 57–79.
- Sidiropoulou, L., & Antonis, A. (2024). Impact of gamification on students' learning outcomes and academic performance: A longitudinal comparative study. *Education Sciences*, 14(1), 1–28.
- Situmorang, E., & Sitorus, P. S. P. (2025). Peran teknologi pendidikan dalam membentuk kompetensi guru di era digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 11(2), 59–64. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v11i2.66776>.
- Sofya, A., Novita, N. C., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Survey methods: Explanatory survey and cross-sectional in quantitative research. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 4(3), 1695–1708.
- Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar: A systematic literature review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.8435>.
- Tapio, R. P. (2025). The role of data assumptions in selecting between parametric and nonparametric tests. *Journal of Applied Statistics and Research*, 27(11), 127–135.
- Traverso-Condori, L. C., Belé, S., Tinco-Tú, S. T., Reyes-Villalba, E., & Carpio-Ventura, J. R. (2024). Impact of the use of gamified online tools: A study with Kahoot and Quizizz. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.2033>.