



# Analisis implementasi pembelajaran mendalam menggunakan Gamifikasi Zep Quiz sebagai alat evaluasi pembelajaran

Reni Rama Yenni\*, Ruth Devi Elisa Putri, Widya Sary, Erlisnawati, Charlina, Muhammad Yogi Riyantama Isjoni

Universitas Riau, Indonesia

\*reniramayenni.zayyan@gmail.com

## Abstract

*This study aimed to analyze the implementation of deep learning using Zep Quiz gamification as an evaluation tool in Social Studies learning at SMP Negeri 4 Pekanbaru. The study employed a descriptive qualitative approach involving one Social Studies teacher and 44 seventh-grade students of class VII.6 as research participants. Data were collected through non-participant observation, semi-structured interviews, and documentation. The research was conducted over three meetings on the topic of social interaction. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of deep learning using Zep Quiz gamification was conducted through integrated stages of planning, implementation, and evaluation involving group discussions, social case analysis, reflective learning activities, and digital-based evaluation. During the planning stage, the teacher prepared teaching modules, student worksheets, and evaluation instruments based on cognitive levels C1 to C4 using the Zep Quiz platform. During the implementation stage, students actively participated in discussions, presentations, and analysis of social phenomena related to daily life. The use of gamification features such as leaderboards, avatars, automatic scoring, and real-time feedback created a more interactive, competitive, and student-centered learning atmosphere. In addition, gamified evaluation helped teachers monitor students' understanding directly while encouraging active student engagement throughout the learning process. This study shows that the implementation of deep learning using Zep Quiz gamification supports the creation of more contextual, collaborative, and interactive Social Studies learning.*

**Keywords:** Deep Learning; Gamification; Zep Quiz; Learning Evaluation; Social Studies.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi pembelajaran mendalam menggunakan Gamifikasi Zep Quiz sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian terdiri atas satu guru IPS dan 44 peserta didik kelas VII.6. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pada materi interaksi sosial. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam menggunakan Gamifikasi Zep Quiz dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang terintegrasi dengan aktivitas diskusi kelompok, analisis kasus sosial, refleksi pembelajaran, dan evaluasi berbasis digital. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar, LKPD, serta instrumen evaluasi berbasis tingkat kognitif C1 sampai C4 menggunakan platform Zep Quiz. Pada tahap pelaksanaan,

peserta didik terlibat aktif dalam diskusi, presentasi, dan analisis fenomena sosial yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan fitur *Gamifikasi* seperti *leaderboard*, avatar, skor otomatis, dan *feedback realtime* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, evaluasi berbasis *Gamifikasi* membantu guru memantau pemahaman peserta didik secara langsung serta mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan interaktif.

**Kata kunci:** Pembelajaran Mendalam; *Gamifikasi*; *Zep Quiz*; Evaluasi Pembelajaran; IPS

## Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang SMP memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai fenomena kehidupan masyarakat. Pada pembelajaran abad ke-21, proses pembelajaran IPS tidak lagi berorientasi pada penguasaan materi secara hafalan, tetapi menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan analisis, diskusi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan terhadap persoalan sosial yang kontekstual. Dalam kajian yang dilakukan Supriatna (2025), penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPS terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan karena materi pembelajaran dikaitkan langsung dengan kehidupan sosial peserta didik. Penguatan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran juga dijelaskan oleh Hidayatulloh dkk. (2024) yang menyatakan bahwa kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis dapat berkembang melalui pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, Karabulut (2012) menegaskan bahwa pembelajaran IPS perlu diarahkan pada aktivitas diskusi, refleksi, dan analisis kritis agar peserta didik mampu memahami fenomena sosial secara lebih mendalam. Pada pembelajaran digital, Green dkk. (2014) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong peserta didik menjadi pembelajar yang lebih aktif serta mandiri. Sejalan dengan hal tersebut, Rahayu dkk. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran digital *multimodal* berbasis konteks lokal mampu meningkatkan pemahaman kontekstual dan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih reflektif dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran IPS abad ke-21 membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan kognitif peserta didik secara lebih mendalam melalui aktivitas belajar yang aktif, kontekstual, dan partisipatif.

Namun, kondisi pembelajaran IPS di berbagai sekolah masih menunjukkan kecenderungan pembelajaran yang belum mengarah pada pembelajaran mendalam. Proses pembelajaran masih banyak didominasi metode ceramah sehingga peserta didik lebih sering menerima informasi dibandingkan terlibat aktif dalam kegiatan analisis, diskusi, dan pemecahan masalah. Akibatnya, keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyampaikan pendapat, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal. Menurut Moyo (2024) menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran berpusat pada peserta didik masih menghadapi berbagai hambatan, terutama keterbatasan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran interaktif dan

kontekstual. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam diskusi, aktivitas pemecahan masalah, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS. Selain itu, (Teglbjærg 2024) menjelaskan bahwa praktik dialogis dalam pembelajaran IPS belum diterapkan secara optimal karena guru masih lebih fokus pada transfer materi dibandingkan membangun dialog kritis di kelas. Akibatnya, peserta didik memiliki ruang yang terbatas untuk menyampaikan pendapat, mengembangkan argumentasi, dan membangun pemahaman kritis terhadap fenomena sosial yang dipelajari.

Hambatan lain juga muncul dari padatnya kurikulum dan keterbatasan sumber belajar yang mendukung pembelajaran kontekstual. Costes Onishi (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *inquiry* pada bidang humaniora dan IPS sering mengalami kendala akibat tekanan penyelesaian materi dan minimnya inovasi pedagogis di sekolah. Situasi tersebut membuat guru lebih memilih metode pembelajaran tradisional yang dianggap lebih cepat dalam mencapai target kurikulum dibandingkan mengembangkan aktivitas kolaboratif dan investigatif di kelas. Selain itu, Magill dan Blevins (2020) mengungkapkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara teori pembelajaran kritis dengan praktik pembelajaran di kelas karena banyak guru belum memperoleh pelatihan yang memadai dalam menerapkan pembelajaran berbasis dialog, berpikir kritis, maupun pendekatan transformasional. Selanjutnya Ross (2017) juga menjelaskan bahwa sistem evaluasi pendidikan yang masih berorientasi pada hafalan dan capaian tes akademik membuat guru lebih fokus pada penyampaian materi dibandingkan pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran IPS abad ke-21 yang seharusnya berpusat pada peserta didik dengan praktik pembelajaran di kelas yang masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran IPS belum sepenuhnya menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 4 Pekanbaru menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penjelasan guru secara langsung tanpa melibatkan peserta didik secara optimal dalam kegiatan diskusi maupun analisis materi pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik terlihat pasif dan cenderung hanya mencatat materi yang disampaikan guru. Dari 44 peserta didik, hanya sekitar 9 peserta didik yang aktif bertanya atau menyampaikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil evaluasi harian pada materi interaksi sosial menunjukkan bahwa hanya 18 peserta didik yang mampu mencapai nilai di atas KKM 75, sedangkan 26 peserta didik lainnya masih berada di bawah ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik masih mengalami kesulitan ketika menjawab soal berbasis analisis dan menghubungkan materi IPS dengan fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang berlangsung belum sepenuhnya mendukung keterlibatan kognitif dan aktivitas berpikir kritis peserta didik secara mendalam. Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, pembelajaran mendalam menjadi salah satu pendekatan yang dinilai mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran mendalam menekankan keterlibatan kognitif peserta didik melalui aktivitas analisis, refleksi,

kolaborasi, serta pengaitan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga memahami, mengevaluasi, dan menghubungkan konsep pembelajaran dengan berbagai persoalan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran IPS memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu strategi yang mulai berkembang dalam pembelajaran digital adalah penggunaan *Gamifikasi* melalui platform evaluasi digital seperti *Zep Quiz*. Implementasi *Gamifikasi* melalui platform evaluasi digital penting dikaji karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, dan pengalaman belajar secara lebih interaktif. Menurut Dabare dkk. (2025) menjelaskan bahwa elemen *Gamifikasi* seperti poin, tantangan, dan papan peringkat mampu meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dalam perspektif konstruktivisme, Candel dkk. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi berbasis *Gamifikasi* membantu peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Melalui platform seperti *Zep Quiz*, peserta didik menerima materi sekaligus terlibat dalam proses analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan selama pembelajaran IPS berlangsung.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik juga dapat berkembang melalui penerapan *Gamifikasi* dalam evaluasi pembelajaran. Menurut Gacus (2026) menemukan bahwa lingkungan belajar berbasis *Gamifikasi* mampu meningkatkan kemampuan interpretasi, analisis, dan penalaran peserta didik secara signifikan. Pada pembelajaran IPS, kondisi tersebut penting karena peserta didik dituntut memahami berbagai fenomena sosial, menganalisis masalah masyarakat, serta mengembangkan solusi berdasarkan fakta dan data yang dipelajari. Selain meningkatkan aspek kognitif, platform digital seperti *Zep Quiz* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan kolaboratif. *Gamifikasi* dapat memperkuat interaksi sosial dan menciptakan lingkungan belajar kolaboratif melalui aktivitas berbasis permainan (Mitchell 2024). Fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, dan analitik pembelajaran pada *Zep Quiz* membantu guru memantau perkembangan peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan inklusif. Temuan tersebut diperkuat oleh Gyedu dkk. (2026) yang menyimpulkan bahwa *Gamifikasi* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan kepuasan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Alharbi (2020) menjelaskan bahwa *Gamifikasi* dalam pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa *Gamifikasi* berkontribusi positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penelitian Zainuddin (2020) menemukan bahwa penggunaan *gamified e-quizzes* mampu meningkatkan keterlibatan dan performa belajar peserta didik dibandingkan evaluasi konvensional. Selain itu, Sari (2026) menunjukkan bahwa penerapan *Gamifikasi* adaptif dapat meningkatkan interaksi peserta didik dengan aktivitas pembelajaran sehingga mendorong keterlibatan yang lebih tinggi. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada aspek

motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar secara umum. Kajian yang secara khusus mendeskripsikan implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) dengan memanfaatkan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi digital dalam pembelajaran IPS masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada kajian implementasi pembelajaran mendalam melalui penggunaan *Zep Quiz* sebagai media evaluasi digital pada pembelajaran IPS, yang belum banyak diteliti pada penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian terkait penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran IPS pada jenjang SMP juga masih relatif terbatas dibandingkan platform *Gamifikasi* lainnya seperti *Quizizz* dan *Kahoot*. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Pekanbaru sehingga dapat memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta pengalaman belajar yang terbentuk selama pembelajaran berlangsung.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Pekanbaru. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengungkapan fenomena pembelajaran secara alamiah melalui pengamatan terhadap aktivitas belajar, interaksi peserta didik, serta pengalaman belajar yang terbentuk selama proses pembelajaran berlangsung Creswell (2016). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* dalam konteks pembelajaran IPS secara mendalam dan kontekstual. Penelitian dilaksanakan di kelas VII.6 SMP Negeri 4 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan kelas VII.6 dilakukan secara *purposive* karena kelas tersebut telah menerapkan penggunaan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi digital pada pembelajaran IPS serta menunjukkan karakteristik peserta didik yang beragam dalam tingkat partisipasi belajar. Penelitian dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 80 menit pada setiap pertemuan. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah interaksi sosial yang meliputi pengertian interaksi sosial, syarat interaksi sosial, bentuk interaksi sosial, dan faktor-faktor interaksi sosial.

Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru IPS dan 44 peserta didik kelas

VII.6. Guru IPS dipilih karena berperan langsung dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz*. Sementara itu, peserta didik dipilih karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan penggunaan evaluasi digital berbasis *Gamifikasi* selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas peserta didik, keterlibatan dalam diskusi, interaksi antar peserta didik, respons terhadap penggunaan fitur *Gamifikasi*, serta kemampuan peserta didik dalam menjawab soal berbasis analisis. Observasi juga difokuskan pada penggunaan fitur *Zep Quiz* seperti *leaderboard*, *avatar*, sistem skor, dan umpan balik langsung selama kegiatan evaluasi berlangsung.



Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada satu guru IPS dan delapan peserta didik yang dipilih berdasarkan tingkat partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dengan guru difokuskan pada proses perencanaan pembelajaran, penggunaan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi, pengalaman selama pelaksanaan pembelajaran, serta kendala yang dihadapi selama penggunaan *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPS. Sementara itu, wawancara dengan peserta didik diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, tingkat keterlibatan selama pembelajaran, respons terhadap penggunaan *Zep Quiz*, serta kesulitan yang dialami selama mengikuti evaluasi berbasis *Gamifikasi*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi modul ajar IPS, perangkat pembelajaran, kisi-kisi soal evaluasi, hasil tugas peserta didik, tangkapan layar penggunaan *Zep Quiz*, hasil kuis peserta didik, serta foto kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Dokumentasi tersebut digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara terkait implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz*. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti yang berperan langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data. Untuk mendukung proses penelitian, peneliti menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian. Pedoman observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan respons informan terhadap implementasi *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPS.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis data kualitatif (Moleong 2018) yang dilakukan secara sistematis melalui proses pengorganisasian, pengelompokan, penafsiran, dan penarikan makna terhadap data penelitian. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terlebih dahulu diklasifikasikan sesuai fokus penelitian, kemudian direduksi untuk memilih data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk mempermudah proses interpretasi serta identifikasi pola dan keterkaitan antar temuan penelitian. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan kesimpulan berdasarkan hasil interpretasi data yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta *member check* sebagaimana dikemukakan oleh Lincoln (1985). Triangulasi sumber diwujudkan dengan membandingkan informasi yang berasal dari guru dan peserta didik, sementara triangulasi teknik dilakukan melalui pengecekan silang antara data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun *member check* dilaksanakan dengan meminta para informan meninjau ulang hasil interpretasi data guna memastikan kesesuaiannya dengan kondisi faktual di lapangan. Di samping itu, aspek etika penelitian juga mendapat perhatian, yang tercermin dari adanya persetujuan tertulis dari partisipan serta upaya menjaga kerahasiaan identitas informan sepanjang proses penelitian berlangsung.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses observasi non partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi terhadap implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPS di

kelas VII.6 SMP Negeri 4 Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pada materi interaksi sosial dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 80 menit pada setiap pertemuan. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi keterlibatan peserta didik, aktivitas diskusi, interaksi pembelajaran, penggunaan fitur *Gamifikasi*, serta proses evaluasi berbasis digital selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada satu guru IPS dan delapan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan pembelajaran, pengalaman belajar, respons terhadap penggunaan *Zep Quiz*, serta kendala yang muncul selama proses implementasi pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi penelitian meliputi modul ajar, perangkat pembelajaran, kisi-kisi soal evaluasi, hasil kuis peserta didik, tangkapan layar penggunaan *Zep Quiz*, dan foto kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menggambarkan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* pada pembelajaran IPS.

#### **A. Perencanaan pembelajaran berbasis *Gamifikasi* menggunakan *Zep Quiz***

Sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung, guru IPS di SMP 4 Pekanbaru terlebih dahulu menyusun modul ajar yang disesuaikan dengan prinsip pembelajaran mendalam dan karakteristik peserta didik kelas VII.6 SMP Negeri 4 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi perangkat pembelajaran, penyusunan modul ajar dilakukan dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan analisis, diskusi kelompok, refleksi pembelajaran, dan evaluasi menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz*. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran dirancang agar peserta didik mampu memahami konsep interaksi sosial secara teoritis sekaligus menghubungkan materi dengan fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Proses perencanaan tersebut diarahkan untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih kontekstual, interaktif, dan berpusat pada aktivitas peserta didik.

Modul ajar yang disusun memuat beberapa komponen utama, yaitu tujuan pembelajaran, pemetaan materi, aktivitas pembelajaran mendalam, LKPD, instrumen evaluasi, serta penggunaan media digital berbasis *Gamifikasi*. Pada tahap apersepsi, guru mengaitkan materi interaksi sosial dengan contoh situasi sosial yang sering dialami peserta didik di lingkungan sekolah maupun media sosial. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk melakukan diskusi kelompok, menganalisis contoh kasus sosial, dan menyampaikan hasil diskusi secara kolaboratif di depan kelas. Aktivitas tersebut dirancang untuk mendorong keterlibatan kognitif peserta didik melalui proses berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan refleksi pembelajaran. Selain itu, guru juga menyiapkan aktivitas tanya jawab dan eksplorasi materi agar peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil dokumentasi, evaluasi pembelajaran dirancang menggunakan platform *Zep Quiz* dengan memanfaatkan fitur *leaderboard*, *avatar*, sistem skor otomatis, dan *feedback real-time*. Guru menyusun sebanyak 20 butir soal evaluasi yang terdiri atas soal tingkat C1 hingga C4 berdasarkan Taksonomi Bloom. Soal tingkat C1 dan C2 digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep interaksi sosial, sedangkan soal tingkat C3 dan C4 digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan dan menganalisis fenomena sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penyusunan soal secara bertahap tersebut menunjukkan bahwa evaluasi

pembelajaran diarahkan untuk mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik melalui soal berbasis analisis dan pemecahan masalah sosial. Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan soal berbasis analisis bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik serta menciptakan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan evaluasi konvensional.

**Tabel 1.** Hasil Analisis perencanaan pembelajaran menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz*

| Aspek Perencanaan                      | Indikator yang Diamati                                | Temuan Hasil Observasi dan Dokumentasi                                                                                                                      | Dampak terhadap Pembelajaran                                                        |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Penyusunan modul ajar                  | Kesesuaian tujuan, materi, dan aktivitas pembelajaran | Modul ajar memuat tujuan pembelajaran, aktivitas diskusi, penggunaan media digital, LKPD, refleksi pembelajaran, dan evaluasi menggunakan <i>Gamifikasi</i> | Pembelajaran menjadi lebih terarah, sistematis, dan mendukung pembelajaran mendalam |
| Pendekatan pembelajaran                | Penerapan pembelajaran mendalam                       | Guru menggunakan pertanyaan kontekstual, diskusi kelompok, analisis kasus sosial, dan refleksi pembelajaran                                                 | Peserta didik lebih aktif memahami konsep dan terlibat dalam proses berpikir kritis |
| Integrasi media digital                | Penggunaan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran         | Guru memanfaatkan <i>Zep Quiz</i> sebagai media kuis interaktif selama proses pembelajaran                                                                  | Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik                                   |
| Penyusunan soal                        | Tingkatan kognitif soal                               | Soal disusun bertahap mulai dari tingkat C1 sampai C4 berdasarkan Taksonomi Bloom                                                                           | Peserta didik terdorong mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis        |
| Aktivitas peserta didik                | Kegiatan yang dirancang dalam pembelajaran            | Terdapat aktivitas diskusi kelompok, tanya jawab, presentasi, dan kuis <i>real-time</i>                                                                     | Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran                    |
| Fitur <i>Gamifikasi</i>                | Pemanfaatan elemen permainan                          | Guru menggunakan <i>leaderboard</i> , <i>avatar</i> , skor otomatis, dan sistem peringkat                                                                   | Meningkatkan motivasi belajar dan suasana kompetitif yang positif                   |
| Strategi pengelolaan kelas             | Peran guru selama pembelajaran                        | Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing diskusi, dan pengarah aktivitas belajar                                                                       | Interaksi pembelajaran menjadi lebih aktif dan komunikatif                          |
| Kesesuaian materi dengan konteks siswa | Pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari         | Materi IPS dikaitkan dengan pengalaman sosial peserta didik di lingkungan sekolah dan media sosial                                                          | Mempermudah peserta didik memahami konsep pembelajaran                              |
| Persiapan evaluasi                     | Bentuk dan mekanisme penilaian                        | Evaluasi dilakukan melalui kuis digital, observasi aktivitas peserta didik, dan <i>feedback real-time</i>                                                   | Guru lebih mudah memantau pemahaman dan keterlibatan peserta didik                  |
| Kesiapan teknis pembelajaran           | Persiapan perangkat dan akses digital                 | Guru memastikan perangkat gawai, jaringan internet, dan akses <i>Zep Quiz</i> dapat digunakan sebelum pembelajaran dimulai                                  | Proses pembelajaran berjalan lebih lancar dan minim hambatan teknis                 |

Tabel 1. menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran disusun secara sistematis mulai dari penyusunan modul ajar, aktivitas pembelajaran mendalam, penggunaan media digital, hingga persiapan evaluasi menggunakan *Zep Quiz*. Seluruh aktivitas pembelajaran dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan diskusi, analisis kasus sosial, refleksi pembelajaran, dan evaluasi berbasis *Gamifikasi*. Selain itu, guru juga mempersiapkan berbagai perangkat pendukung seperti LKPD, jaringan internet, dan perangkat gawai agar proses pembelajaran dapat



berlangsung lebih interaktif dan minim hambatan teknis. Pada tahap evaluasi, guru menyusun instrumen penilaian berdasarkan tingkat kognitif Taksonomi Bloom mulai dari C1 hingga C4. Penyusunan soal dilakukan secara bertahap agar evaluasi mampu mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, menerapkan materi, hingga menganalisis fenomena sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Distribusi tingkat kognitif soal evaluasi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Distribusi tingkat kognitif soal evaluasi C1-C4

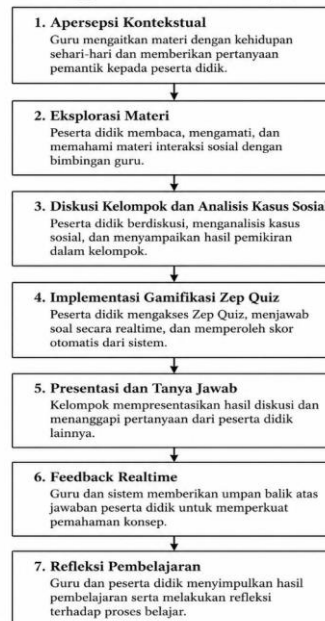
| Level Kognitif                 | Deskripsi Kemampuan                                                                                                  | Jumlah Soal |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| C1 (Mengingat Konsep)          | Peserta didik mampu mengingat kembali fakta, istilah, definisi, atau konsep dasar yang telah dipelajari.             | 5           |
| C2 (Memahami Konsep)           | Peserta didik mampu menjelaskan ide atau konsep dengan kata-kata sendiri, menginterpretasi, dan meringkas informasi. | 6           |
| C3 (Menerapkan Konsep)         | Peserta didik mampu menggunakan konsep yang telah dipelajari dalam situasi atau permasalahan baru.                   | 5           |
| C4 (Menganalisis Kasus Sosial) | Peserta didik mampu menguraikan informasi, mencari hubungan, serta menganalisis kasus sosial secara mendalam.        | 4           |
| Total                          | Evaluasi disusun secara bertahap dari kemampuan dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).               | 20          |

Tabel 2. menunjukkan bahwa distribusi soal evaluasi disusun secara bertahap mulai dari kemampuan mengingat konsep hingga kemampuan menganalisis kasus sosial. Dominasi soal pada tingkat C2 dan C3 menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran diarahkan untuk memperkuat pemahaman konsep dan kemampuan penerapan materi IPS dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keberadaan soal C4 memperlihatkan bahwa evaluasi pembelajaran telah mengarah pada pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui analisis fenomena sosial. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk diskusi kelompok, presentasi, dan tanya jawab memperlihatkan bahwa pembelajaran telah mengarah pada *student centered learning* dengan guru berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran. Persiapan perangkat pembelajaran, penyusunan soal berbasis tingkat kognitif, serta simulasi penggunaan *Zep Quiz* sebelum pembelajaran dimulai menunjukkan bahwa guru telah mempersiapkan implementasi pembelajaran secara matang agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan minim hambatan teknis. Temuan tersebut diperkuat melalui hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa penggunaan *Zep Quiz* membantu menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih aktif, interaktif, dan mampu mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

## B. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada peserta didik kelas VII.6 SMP Negeri 4 Pekanbaru dalam materi interaksi sosial pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam dengan memanfaatkan *Gamifikasi Zep Quiz* sebagai media evaluasi dan penguatan aktivitas belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap berbagai aktivitas peserta didik untuk melihat tingkat keterlibatan, interaksi pembelajaran, penggunaan fitur *Gamifikasi*, motivasi belajar, serta respons serta didik selama mengikuti pembelajaran IPS. Tahapan pelaksanaan pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* disajikan pada Gambar 1 berikut.

**Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam  
Menggunakan Gamifikasi Zep Quiz**



**Gambar 1.** tahapan pelaksanaan pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* pada mata pelajaran IPS.

Selama proses diskusi berlangsung, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk membahas bentuk dan syarat interaksi sosial berdasarkan contoh kasus yang diberikan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mulai aktif menyampaikan pendapat dan memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain. Aktivitas pembelajaran mendalam terlihat ketika peserta didik mulai menghubungkan konsep interaksi sosial dengan pengalaman yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga memberikan pertanyaan reflektif untuk mendorong peserta didik melakukan analisis sederhana terhadap dampak interaksi sosial di lingkungan masyarakat. Pada tahap evaluasi, guru menggunakan platform *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis *Gamifikasi*. Sebelum kuis dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan cara mengakses QR Code, penggunaan fitur permainan, serta sistem skor dan *leaderboard* yang terdapat pada *Zep Quiz*.



**Gambar 2.** Peserta Didik Mengakses QR Code *Zep Quiz* pada Evaluasi Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat antusias ketika proses evaluasi berlangsung karena tampilan kuis yang interaktif dan adanya sistem peringkat secara

*realtime*. Selama evaluasi berlangsung, peserta didik tampak fokus memperhatikan soal yang muncul pada layar gawai masing-masing serta beberapa peserta didik terlihat berdiskusi singkat sebelum menentukan jawaban pada soal berbasis analisis.

**Tabel 3.** Hasil observasi implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz*

| Aspek Observasi                    | Indikator Pengamatan                                    | Pertemuan 1      | Pertemuan 2      | Pertemuan 3      | Temuan Lapangan                                                                                                       |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------|------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Keterlibatan peserta didik         | Peserta didik aktif bertanya                            | 8 peserta didik  | 15 peserta didik | 19 peserta didik | Peserta didik mulai berani bertanya setelah guru menggunakan diskusi kelompok dan evaluasi berbasis <i>Gamifikasi</i> |
| Aktivitas diskusi                  | Peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok           | 24 peserta didik | 36 peserta didik | 39 peserta didik | Diskusi lebih aktif ketika guru memberikan kasus interaksi sosial yang berkaitan dengan lingkungan sekolah            |
| Aktivitas berpikir kritis          | Peserta didik mampu menganalisis kasus sosial           | 12 peserta didik | 27 peserta didik | 31 peserta didik | Sebagian peserta didik mulai mampu menghubungkan materi dengan fenomena sosial sehari-hari                            |
| Penggunaan fitur <i>Gamifikasi</i> | Peserta didik memperhatikan <i>leaderboard</i> dan skor | 38 peserta didik | 42 peserta didik | 44 peserta didik | Fitur <i>leaderboard</i> memunculkan suasana kompetitif selama evaluasi berlangsung                                   |
| Interaksi antar peserta didik      | Peserta didik saling membantu saat kuis                 | 16 peserta didik | 29 peserta didik | 34 peserta didik | Peserta didik terlihat berdiskusi singkat sebelum menjawab soal analisis                                              |
| Fokus pembelajaran                 | Peserta didik fokus mengikuti evaluasi                  | 30 peserta didik | 40 peserta didik | 42 peserta didik | Peserta didik terlihat lebih fokus ketika soal muncul secara <i>realtime</i> pada gawai masing-masing                 |
| Respons terhadap <i>feedback</i>   | Peserta didik memperhatikan umpan balik jawaban         | 18 peserta didik | 33 peserta didik | 37 peserta didik | Peserta didik langsung membandingkan jawaban setelah <i>feedback</i> muncul pada layar                                |
| Penyelesaian soal analisis         | Peserta didik mampu menyelesaikan soal C3-C4            | 14 peserta didik | 25 peserta didik | 32 peserta didik | Peserta didik masih mengalami kesulitan pada soal analisis di pertemuan awal                                          |
| Motivasi belajar                   | Peserta didik antusias mengikuti evaluasi               | 35 peserta didik | 41 peserta didik | 43 peserta didik | Peserta didik terlihat bersemangat ketika skor dan <i>ranking</i> ditampilkan                                         |
| Kendala pembelajaran               | Kendala jaringan internet                               | 6 peserta didik  | 4 peserta didik  | 3 peserta didik  | Kendala jaringan menyebabkan beberapa peserta didik terlambat masuk kuis                                              |

Berdasarkan hasil observasi selama tiga kali pertemuan, implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Pada pertemuan pertama, sebagian peserta didik masih terlihat pasif dan belum terbiasa mengikuti evaluasi berbasis *Gamifikasi*. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya jumlah peserta didik yang aktif bertanya, terlibat dalam diskusi, maupun mampu menyelesaikan soal berbasis analisis. Selain itu, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami penggunaan fitur evaluasi digital dan membutuhkan arahan guru saat pelaksanaan kuis berlangsung. Namun, pada pertemuan kedua dan ketiga terlihat

perubahan aktivitas belajar peserta didik yang lebih aktif dan partisipatif. Peserta didik mulai berani menyampaikan pendapat, berdiskusi dalam kelompok, serta terlibat dalam proses analisis kasus sosial yang diberikan guru. Aktivitas pembelajaran mendalam terlihat ketika peserta didik mampu menghubungkan materi interaksi sosial dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekolah dan kehidupan sehari-hari. Dalam beberapa diskusi kelompok, peserta didik mulai memberikan argumentasi sederhana terkait bentuk interaksi sosial asosiatif dan disosiatif berdasarkan contoh kasus yang dibahas bersama.

Penggunaan fitur *Gamifikasi* pada *Zep Quiz* juga memberikan pengaruh terhadap keterlibatan peserta didik selama evaluasi pembelajaran berlangsung. Fitur *leaderboard*, skor otomatis, *avatar*, dan *feedback realtime* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif. Sebagian besar peserta didik terlihat fokus memperhatikan hasil skor dan posisi peringkat yang muncul pada layar gawai masing-masing. Selain itu, peserta didik tampak lebih antusias mengikuti evaluasi dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang masih menggunakan lembar soal konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Gamifikasi* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi berlangsung. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal berbasis analisis mengalami perkembangan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan awal, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan ketika menjawab soal tingkat C3 dan C4 karena terbiasa dengan soal hafalan. Namun, setelah peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok dan memperoleh *feedback* langsung melalui *Zep Quiz*, kemampuan peserta didik dalam memahami dan menganalisis fenomena sosial mulai meningkat. Peserta didik tidak sekedar menjawab soal berdasarkan hafalan materi, tetapi mulai mampu mengaitkan konsep interaksi sosial dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala utama yang ditemukan adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga beberapa peserta didik mengalami keterlambatan saat mengakses kuis digital. Selain itu, beberapa peserta didik masih memerlukan pendampingan ketika menjawab soal berbasis analisis karena belum terbiasa dengan aktivitas berpikir kritis dalam evaluasi pembelajaran IPS. Namun secara keseluruhan, implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* mampu menciptakan proses pembelajaran IPS yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

### **C. Pelaksanaan evaluasi menggunakan *Zep Quiz***

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dilakukan menggunakan platform *Zep Quiz* melalui perangkat gawai peserta didik yang terhubung dengan jaringan internet sekolah. Evaluasi dirancang sebagai bagian dari pembelajaran mendalam untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap materi interaksi sosial sekaligus mengukur kemampuan berpikir kritis melalui soal berbasis analisis. Pada tahap evaluasi, guru menampilkan QR Code *Zep Quiz* menggunakan proyektor kelas agar peserta didik dapat mengakses kuis secara langsung melalui perangkat masing-masing. Sebelum evaluasi dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan mekanisme penggunaan *Zep Quiz*, sistem

pengerjaan kuis, aturan waktu, serta penggunaan fitur *leaderboard* dan skor otomatis selama evaluasi berlangsung.



**Gambar 3.** Peserta didik mengakses evaluasi menggunakan QR Code Zep Quiz

Setelah berhasil *login*, peserta didik mulai mengerjakan soal evaluasi secara *realtime* sesuai waktu yang telah ditentukan guru. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat fokus memperhatikan soal yang muncul pada layar gawai masing-masing. Selain itu, beberapa peserta didik tampak berdiskusi singkat sebelum menentukan jawaban pada soal berbasis analisis sosial. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami dan menganalisis materi pembelajaran IPS. Penggunaan fitur *Gamifikasi* pada Zep Quiz seperti *leaderboard*, *avatar*, skor otomatis, dan *feedback realtime* menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan kompetitif. Sebagian besar peserta didik terlihat antusias memperhatikan perubahan skor dan posisi peringkat yang muncul secara langsung selama evaluasi berlangsung. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih termotivasi untuk menyelesaikan kuis hingga selesai dan berusaha memperoleh hasil terbaik selama proses evaluasi berlangsung.

| Rank | Name    | Score    | Correct | Time  |
|------|---------|----------|---------|-------|
| 1    | Alsyah  | 9280 pts | 19 / 20 | 08:23 |
| 2    | Rafi    | 8720 pts | 18 / 20 | 08:47 |
| 3    | Dinda   | 8150 pts | 17 / 20 | 09:01 |
| 4    | Fauzan  | 7840 pts | 16 / 20 | 09:18 |
| 5    | Natolia | 7420 pts | 15 / 20 | 09:32 |
| 6    | Ricky   | 6980 pts | 14 / 20 | 09:45 |

**Gambar 4.** Tampilan *Leaderboard* pada evaluasi Zep Quiz

Gambar 4 menunjukkan tampilan *leaderboard* pada evaluasi pembelajaran menggunakan Zep Quiz yang menampilkan peringkat peserta didik secara *realtime* berdasarkan skor hasil pengerjaan kuis. *Leaderboard* tersebut memperlihatkan bahwa evaluasi pembelajaran tidak lagi berlangsung secara pasif, tetapi mendorong keterlibatan peserta didik melalui suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif. Selama evaluasi berlangsung, peserta didik terlihat aktif memperhatikan perubahan skor, posisi peringkat, serta jumlah jawaban benar yang muncul pada layar setelah



menyelesaikan soal evaluasi. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan *leaderboard* mampu memunculkan dinamika interaksi antar peserta didik selama proses evaluasi berlangsung. Beberapa peserta didik terlihat saling membandingkan skor, memberikan tanggapan terhadap hasil teman kelompok, serta berdiskusi singkat mengenai jawaban soal yang dianggap sulit. Selain itu, peserta didik juga tampak lebih fokus dan antusias ketika posisi peringkat berubah secara langsung setelah setiap soal selesai dikerjakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fitur *Gamifikasi* pada *Zep Quiz* membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran IPS.

Tampilan *leaderboard* juga memperlihatkan bahwa evaluasi menggunakan *Zep Quiz* berfungsi sebagai alat untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap materi interaksi sosial melalui skor, jumlah jawaban benar, dan kecepatan pengerjaan soal. Guru dapat memantau hasil evaluasi peserta didik secara langsung dan mengidentifikasi peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami soal berbasis analisis. Selain itu, *feedback realtime* yang muncul setelah evaluasi membantu peserta didik mengetahui kesalahan jawaban dan memperbaiki pemahaman terhadap materi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan evaluasi berbasis *Gamifikasi* mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih aktif dibandingkan evaluasi konvensional menggunakan lembar soal cetak. Peserta didik tidak sekedar terlibat dalam proses menjawab soal, tetapi juga aktif memperhatikan hasil evaluasi, berdiskusi dengan teman kelompok, dan mencoba meningkatkan hasil skor selama evaluasi berlangsung. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa implementasi *Zep Quiz* mendukung pembelajaran mendalam melalui peningkatan interaksi pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan penguatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS.

#### **D. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* pada mata pelajaran IPS mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik melalui aktivitas diskusi, analisis kasus sosial, refleksi pembelajaran, dan evaluasi berbasis digital. Pembelajaran diarahkan agar peserta didik terlibat aktif dalam memahami, menganalisis, dan menghubungkan konsep interaksi sosial dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas diskusi kelompok, kemampuan memberikan argumentasi sederhana, serta keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan soal berbasis analisis pada setiap pertemuan. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan reflektif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Mitchell (2024) yang menjelaskan bahwa penerapan *Gamifikasi* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran mendalam pada penelitian ini terlihat ketika peserta didik mulai mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Dalam beberapa kegiatan diskusi, peserta didik memberikan pendapat mengenai bentuk interaksi sosial asosiatif dan disosiatif

berdasarkan contoh kasus sosial yang diberikan guru. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya keterlibatan kognitif peserta didik melalui proses analisis, interpretasi, dan refleksi terhadap fenomena sosial yang dipelajari. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran IPS yang dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik membantu proses pemahaman materi menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Koseni dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa lingkungan sosial dan aktivitas analisis kontekstual berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penggunaan *Gamifikasi* pada *Zep Quiz* juga memberikan pengaruh terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur *leaderboard*, *avatar*, skor otomatis, dan sistem peringkat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif sehingga peserta didik lebih fokus mengikuti evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik terlihat aktif memperhatikan perubahan skor dan posisi peringkat selama evaluasi berlangsung. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan antusiasme lebih tinggi dibandingkan penggunaan evaluasi konvensional menggunakan lembar soal cetak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa elemen *Gamifikasi* membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Meskipun temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Mitchell (2024) yang menyatakan bahwa *Gamifikasi* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, penelitian ini menunjukkan temuan yang lebih spesifik. Peningkatan keterlibatan peserta didik tidak sekedar dipengaruhi oleh keberadaan elemen permainan seperti *leaderboard*, *avatar*, dan skor otomatis, tetapi juga oleh integrasi *Gamifikasi* dengan aktivitas pembelajaran mendalam berupa diskusi kelompok, analisis kasus sosial, presentasi, dan refleksi pembelajaran. Temuan ini berbeda dengan penelitian Zainuddin (2020) yang lebih menekankan peran *gamified e-quizzes* dalam meningkatkan keterlibatan dan performa belajar, karena dalam penelitian ini *Zep Quiz* digunakan sebagai bagian dari keseluruhan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik menghubungkan konsep interaksi sosial dengan fenomena kehidupan nyata. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa *Gamifikasi* berpotensi mendukung pembelajaran mendalam apabila diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hernanz dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Gamifikasi* pada aplikasi kuis digital mampu meningkatkan *engagement* dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain meningkatkan keterlibatan peserta didik, penggunaan *Gamifikasi* juga memengaruhi dinamika interaksi pembelajaran selama proses evaluasi berlangsung. Pada saat pengerjaan kuis, beberapa peserta didik terlihat saling berdiskusi singkat, membandingkan jawaban, serta membantu teman kelompok yang mengalami kesulitan memahami soal berbasis analisis. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berlangsung dalam suasana belajar kolaboratif yang melibatkan komunikasi dan pertukaran ide antar peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *Gamifikasi* membantu menciptakan lingkungan

belajar yang lebih aktif dan mendukung interaksi sosial selama proses evaluasi berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Campillo-Ferrer (2020) yang menjelaskan bahwa *Gamifikasi* mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat keterampilan sosial dan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *feedback realtime* pada *Zep Quiz* selama evaluasi pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat langsung memperhatikan hasil jawaban, skor, dan posisi peringkat setelah menyelesaikan soal evaluasi. *Feedback realtime* membantu peserta didik mengetahui kesalahan jawaban secara langsung sehingga mereka dapat memperbaiki pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, guru juga lebih mudah memantau pemahaman peserta didik melalui hasil evaluasi yang muncul secara otomatis pada sistem *Zep Quiz*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai proses refleksi dan penguatan pemahaman peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Alharbi (2020) yang menjelaskan bahwa *feedback realtime* pada pembelajaran berbasis *Gamifikasi* membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah pemantauan aktivitas belajar secara langsung.

Meskipun implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* menunjukkan berbagai temuan positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala utama yang ditemukan adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga beberapa peserta didik mengalami keterlambatan saat mengakses kuis digital. Selain itu, sebagian peserta didik masih memerlukan pendampingan ketika menyelesaikan soal berbasis analisis karena belum terbiasa dengan aktivitas berpikir kritis dalam pembelajaran IPS. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis *Gamifikasi* memerlukan kesiapan infrastruktur digital serta pembiasaan aktivitas berpikir analitis agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Temuan ini didukung oleh penelitian (Sari dkk. 2026) yang menjelaskan bahwa implementasi *Gamifikasi* dalam pembelajaran digital memerlukan kesiapan teknologi dan adaptasi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* mampu mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih interaktif, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Integrasi aktivitas diskusi, analisis kasus sosial, evaluasi berbasis *Gamifikasi*, dan *feedback realtime* membantu menciptakan keterlibatan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Zainudin (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Gamifikasi* pada pembelajaran berbasis kuis digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

## Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam menggunakan *Gamifikasi Zep Quiz* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Pekanbaru dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan

evaluasi pembelajaran yang terintegrasi dengan aktivitas diskusi, analisis kasus sosial, refleksi pembelajaran, serta evaluasi berbasis digital. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar, aktivitas pembelajaran mendalam, dan instrumen evaluasi berbasis tingkat kognitif C1 sampai C4 menggunakan platform *Zep Quiz*. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung melalui diskusi kelompok, analisis fenomena sosial, presentasi, dan evaluasi *realtime* menggunakan fitur *Gamifikasi* seperti *leaderboard*, avatar, skor otomatis, dan *feedback realtime*. Implementasi evaluasi menggunakan *Zep Quiz* menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik melalui keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan *feedback realtime* membantu guru memantau pemahaman peserta didik dan membantu peserta didik merefleksikan hasil evaluasi secara langsung selama pembelajaran berlangsung.

## Daftar Pustaka

- Alharbi, K., Alrajhi, L., Cristea, A. I., & Bittencourt, I. I. (2020). Data-driven analysis of engagement in gamified learning environments: A methodology for real-time measurement of MOOCs. *[Publication details not provided]*, 1–10.
- Candel, E. C., De Peña, C., & Chaves-yuste, B. (2022). Gamification and technological resources: Innovative experiences to motivate and optimize the learning process in university contexts. *[Publication details not provided]*, 188–208. <https://doi.org/10.1344/der.2026.48.188-208>
- Campillo-Ferrer, J.-M., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in higher education: Impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies. *Sustainability*, 12(12), 4822.
- Costes-Onishi, P., Baidon, M., & Aghazadeh, S. (2020). Moving inquiry-based learning forward: A meta-synthesis on inquiry-based classroom practices for pedagogical innovation and school improvement in the humanities and arts. *Asia Pacific Journal of Education*, 40(4), 552–575.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dabare, C., Wijegunasinghe, Y., Nethsara, R., Weerakoon, S., & Wickramaratne, J. (2025). EduNova: An adaptive gamification-driven framework for enhancing learner engagement and retention in digital education. In *ICAC 2025: 7th International Conference on Advancements in Computing: The Future of Computing; AI, Quantum, and Beyond*.
- Gacus, Q. H. D., & Juangco, G. D. (2026). Enhancing scientific concept retention and critical thinking skills in Grade 9 students through gamification. In A. Gokhale (Ed.), *Proceedings of the 11th International Conference on Frontiers of Educational Technologies 2025* (pp. 55–70). Singapore: Springer Nature Singapore.
- Green, T., Ponder, J., & Donovan, L. (2014). Educational technology in social studies education. In *Handbook of research on educational communications and technology* (4th ed., pp. 573–582).
- Gyedu, F. O., Partey, P. A., Bofo, F. A., & Agbo, D. D. (2026). Gamification effect: Enhancing student learning outcomes in higher education: A meta-analysis and policy implications. *SAGE Open*, 16(1). <https://doi.org/10.1177/21582440261421375>
- Hernanz, V., Latorre-Coscolluela, C., & Suárez, C. (2025). Comparing engagement and active participation with gamification in Quizizz applications: Influences on the

- teaching-learning process. *Technology, Pedagogy and Education*, 34(5), 659–674. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2025.2488320>
- Hidayatulloh, M. K. Y., Ashoumi, H., & Shofa, D. F. K. (2024). 21st-century skills 4C in vocational learning: A literature study. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 3145).
- Karabulut, Ü. S. (2012). How to teach critical-thinking in social studies education: An examination of three NCSS journals. *Eurasian Journal of Educational Research*, (49), 197–214.
- Koseni, M., Cenaj, E., Kalemi, R., & Ikonomi, M. (2025). The influence of the social environment on the development of critical thinking skills in young people: A study in the city of Durres, Albania. *International Journal of Education and Practice*, 13(1), 57–68. <https://doi.org/10.18488/61.v13i1.3942>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Magill, K. R., & Blevins, B. (2020). Theory–praxis gap: Social studies teaching and critically transformational dialogue. *Teachers College Record*, 122(7), 1–38.
- Mitchell, B. (2024). The impact of implementing gamification elements on motivation, engagement and academic achievement. In *Proceedings of the International Conference on Education Research 2024* (pp. 184–193). Academic Conferences and Publishing International Ltd.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.
- Moyo, M. D., & Namphande, P. N. (2024). Implementing learner-centred approaches for sustainable futures in the teaching of social studies in Malawian secondary schools. *Southern African Journal of Environmental Education*, 40(1).
- Rahayu, S., Sariyatun, S., Sutimin, L. A., & Ardianto, D. T. (2025). Multimodal digital learning and local indigenous frameworks to enhance critical thinking in history learning. *Ianna Journal of Interdisciplinary Studies*, 7(2), 804–818. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15601605>
- Ross, E. W. (2017). *Rethinking social studies: Critical pedagogy in pursuit of dangerous citizenship*. Bingley, England: Emerald Publishing Limited.
- Sari, R. P., Fudzee, M. F. M., Witarsyah, D., Kasim, S., Arshad, M. S., & Gusman, T. (2026). Exploring the impact of gamification elements in learning management systems on intrinsic and extrinsic student motivation: A systematic literature review. *International Journal on Informatics Visualization*, 10(1), 321–334. <https://doi.org/10.62527/joiv.10.1.5141>
- Supriatna, N., Winarti, M., & Wiyanarti, E. (2025). The effectiveness of using flipbooks as an interactive medium in social studies learning based on local wisdom to enhance critical thinking skills. *Review of Integrative Business and Economics Research*, 14(2), 603–618.
- Teglbjærg, J. H. (2024). Chasing deliberation in the social science classroom: A study of deliberative quality in whole-class, small group, and pair discussions. *The Social Studies*, 115(6), 299–322.
- Zainudin, Z. A., & Zulkipli, N. (2023). Gamification in learning: Students' motivation and cognitive engagement in learning business using Quizizz. *Asian Journal of University Education*, 19(4), 823–833.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.