

**PEMANFAATAN ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMAN 8 BANJARMASIN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Teknologi Pendidikan**



Disusun Oleh :

**Berliana Aulia Adinda
2210130220002**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

**Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai Media Interaktif untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
di SMAN 8 Banjarmasin**

Disusun oleh

**Nama Mahasiswa : Berliana Aulia Adinda
NIM : 2210130220002
Jurusan : Teknologi Pendidikan**

Banjarmasin, 20 Oktober 2025
Telah disetujui oleh Dosen
Pengampu Mata Kuliah Sempro,



Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP 199008042023211016

HALAMAN PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

HALAMAN PENGESAHAN PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

**PEMANFAATAN ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMAN 8 BANJARMASIN**

Disusun oleh :
Berliana Aulia Adinda
2210130220002

Telah di Seminarkan dan Disetujui oleh Dosen Penguji Seminar Proposal Penelitian untuk
Penilaian Mata Kuliah Seminar Proposal (AKPP5702) Prodi Teknologi Pendidikan

TIM PENGUJI SEMINAR PROPOSAL

Nama / NIP	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji I Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd 195811111984031005		21 November 2025
Penguji II Mastur M.Pd 198707152019031013		21 November 2025

Mengetahui,
Dosen Pengampu Mata Kuliah Seminar Proposal



Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP. 199008042023211016

LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL

LEMBAR PERSETUJUAN
PEMANFAATAN ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMAN 8 BANJARMASIN.

Disusun oleh :

Berlana Aulia Adinda

2210130220002

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Seminar

Hasil bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Agus Hadi Utama, S.Pd M.Pd.
NIP. 199008042023211016

Dosen Pembimbing II

Sulistyo Rini, A.Md S.Pd M.Pd.
NIP. 199007062024212001

Mengetahui

Ketua Jurusan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN SEMINAR HASIL

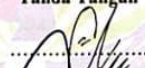
HALAMAN PENGESAHAN

PEMANFAATAN ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMAN 8 BANJARMASIN.

Disusun oleh :
Berliana Aulia Adinda
2210130220002

Telah disetujui Seminar Hasil pada tanggal:
Dan dilanjutkan untuk Sidang Skripsi

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing 1 /Ketua Penguji Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd.		9 Juni 2026
Penguji Utama Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.		8 Juni 2026
Pembimbing 2 /Anggota Penguji Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd.		9 Juni 2026

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

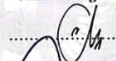
HALAMAN PENGESAHAN

PEMANFAATAN ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMAN 8 BANJARMASIN.

Disusun oleh :
Berliana Aulia Adinda
2210130220002

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 11 Juni 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd.		25 JUN 2026
Penguji Utama Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.		27 JUN 2026
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd.		22 JUN 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bertiana Aulia Adinda

NIM : 2210130220002

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 8 Banjarmasin.

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 8 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Bertiana Aulia Adinda

NIM. 2210130220002

**Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai Media Interaktif
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X
pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 8 Banjarmasin**

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang kurang kompetitif serta rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 8 Banjarmasin berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Pemanfaatan teknologi pendidikan melalui media interaktif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pemanfaatan media interaktif ZEP Quiz, menganalisis hasil belajar peserta didik, dan mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif ZEP Quiz pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi kelas X SMAN 8 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode True Experimental Design pada desain Pretest-Post-test Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas kelas X-8 (33 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan kelas X-9 (30 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis hasil belajar dilakukan melalui perbandingan nilai pretest, post-test, gain score, dan N-Gain, sedangkan efektivitas media diukur menggunakan angket respon peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pemanfaatan media interaktif ZEP Quiz dilaksanakan melalui tahapan model ASSURE yang meliputi *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Technology, Media and Materials, Require Learner Participation*, serta *Evaluate and Revise*. Pelaksanaan setiap tahapan berjalan sesuai perencanaan sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara sistematis dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 72,20 pada pretest menjadi 77,84 pada post-test, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 70,43 menjadi 75,24. Nilai *gain score* kelas eksperimen sebesar 5,64 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 4,81. Selain itu, nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,212 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,169.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif ZEP Quiz mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Efektivitas penggunaan media juga didukung oleh hasil angket respon peserta didik yang memperoleh persentase sebesar 85,5% dengan kategori efektif. Dengan demikian, ZEP Quiz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 8 Banjarmasin.

Kata Kunci: Pemanfaatan, ZEP Quiz; Media Interaktif; Hasil Belajar; Bahasa Indonesia

**Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai Media Interaktif
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X
pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 8 Banjarmasin**

ABSTRACT

The use of less competitive learning media and the low level of student participation in Indonesian language learning at SMAN 8 Banjarmasin have contributed to suboptimal learning outcomes. The utilization of educational technology through interactive media is considered an alternative approach to increasing student engagement in the learning process. This study aimed to describe the utilization strategy of ZEP Quiz as an interactive learning medium, analyze students' learning outcomes, and determine the effectiveness of using ZEP Quiz in teaching negotiation texts to tenth-grade students at SMAN 8 Banjarmasin.

This study employed a quantitative approach using a True Experimental Design with a Pretest–Posttest Control Group Design. The sample consisted of Class X-8 (33 students) as the experimental group and Class X-9 (30 students) as the control group. Data were collected through tests, questionnaires, observations, and documentation. Learning outcomes were analyzed by comparing pretest scores, post-test scores, gain scores, and N-Gain values, while the effectiveness of the media was measured through student response questionnaires.

The findings revealed that the utilization strategy of ZEP Quiz was implemented through the stages of the ASSURE model, namely Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Technology, Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and Revise. The implementation of each stage was carried out as planned, enabling the learning process to be conducted systematically and encouraging active student participation. The results also showed that the average score of the experimental group increased from 72.20 on the pretest to 77.84 on the post-test, while the control group increased from 70.43 to 75.24. The experimental group obtained a gain score of 5.64, which was higher than the control group's gain score of 4.81. Furthermore, the N-Gain value of the experimental group (0.212) was higher than that of the control group (0.169).

Based on the findings, it can be concluded that the utilization of ZEP Quiz as an interactive learning medium was able to improve students' learning outcomes in Indonesian language learning. The effectiveness of the media was further supported by the results of the student response questionnaire, which achieved a percentage score of 85.5% and was categorized as effective. Therefore, ZEP Quiz can serve as an effective alternative interactive learning medium for improving the learning outcomes of tenth-grade students at SMAN 8 Banjarmasin.

Keyword: *utilizing, ZEP Quiz; Interactive Learning Media; Learning Outcomes; Indonesian Language*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang dimana berkat Rahmat, Taufik, Hidayah, dan Karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan dalam skripsi ini. Tujuan dari adanya penyusunan skripsi ini tidak lain dan tidak bukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh sidang skripsi guna memperoleh gelar S1 pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Teknologi Pendidikan. Pada penulisan skripsi ini peneliti mengambil topik dengan judul “Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 8 Banjarmasin.”.

Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan dalam penulisan ini tidak luput dari kekurangan dan belum sempurna, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi semua pihak yang berkenan membaca dan memanfaatkannya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan dan ketulusan hati peneliti mengucapkan terima kasih sebesarbesarnya kepada yang terhormat Bapak/Ibu/Saudara (i):

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes, AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A. selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd. selaku penguji utama yang telah membantu memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan penelitian ini.
5. Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penelitian ini.

6. Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penelitian ini.
7. Seluruh Dosen Pengajar dan Staff Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah banyak membantu dalam bidang akademik maupun administrative.
8. Muhammad Rafi, S.Pd. selaku validator ahli instrumen dan juga pendidik Bahasa Indonesia yang telah membantu berjalannya proses penelitian ini.
9. Kepala Sekolah, staff, dan seluruh peserta didik kelas X SMAN 8 Banjarmasin atas izin yang telah diberikan untuk meneliti di SMAN 8 Banjarmasin.
10. Terima kasih kepada kedua orang tua penulis Alm. Anang Rahman dan Tri Astutik serta kakak penulis Rina Aprilia yang sangat membantu penulis baik secara mental dan fisik pada saat pengerjaan skripsi ini.
11. Terima kasih kepada Muhammad Razimmi selaku orang spesial yang sangat membantu penulis baik secara mental maupun fisik dari awal penyusunan penelitian sampai dengan saat ini.
12. Terima kasih kepada teman-teman POS seperti Annida Zulfa, Alya Shahana, dan Dwi Noor Hasanah yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini dari awal seminar proposal sampai dengan saat ini, terima kasih juga kepada Gina Maulidia selaku teman penulis mulai dari PKKMB sampai dengan saat ini yang juga sangat membantu dalam penulisan penelitian ini.

13. Teman-teman satu angkatan jurusan Teknologi Pendidikan 2022

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran maupun kritik demi kesempurnaan dan untuk memperbaiki sehingga akhirnya skripsi ini dapat menjadi suatu karya ilmiah yang dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Banjarmasin, 9 Juni 2026
Peneliti,

Berlianan Aulia Adinda
2210130220002

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL	iv
HALAMAN PENGESAHAN SEMINAR HASIL	v
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Hipotesis Penelitian	6
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Teori	7

1. Definisi Teknologi Pendidikan	7
2. ZEP Quiz.....	10
3. Media Interaktif	11
4. Hasil Belajar.....	14
5. Bahasa Indonesia	19
B. Penelitian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Pendekatan Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
D. Variabel Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Tahapan Pemanfaatan Berbasis Model ASSURE.....	34
G. Teknik Analisis Data	35
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
1. Strategi Pemanfaatan ZEP Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.....	42
2. Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda...	46
3. Uji Normalitas Soal Pretest dan Post-test.....	55
4. Uji Homogenitas.....	55
5. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Pembelajaran	56
6. Analisis Perubahan Skor (gain)	57

7. Uji Efektivitas.....	61
B. Pembahasan.....	62
BAB V.....	65
KESIMPULAN & SARAN	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Distribusi Level Kogitif Soal Pretest dan post-test.....	17
Tabel 2. 2. Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3. 1. Waktu Penelitian.....	27
Tabel 3. 2. Kisi-Kisi Soal Pretest-Post-test.....	30
Tabel 3. 3. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	32
Tabel 3. 4.Kisi-Kisi Observasi Kelas.....	33
Tabel 3. 5. Kategori N-Gain.....	40
Tabel 3. 6. Kategori Efektivitas Media ZEP QUIZ	41
Tabel 4. 1. Validitas Soal Pretest dan Post-test.....	46
Tabel 4. 2. Item Soal Valid	49
Tabel 4. 3. Tingkat Kesukaran Soal Pretest dan Post-test	51
Tabel 4. 4. Kriteria Kategori Daya Beda	52
Tabel 4. 5. Kelompok Atas dan Kelompok Bawah.....	53
Tabel 4. 6. Daya Beda Butir Soal Pretest dan Post-test	53
Tabel 4. 7. Gain Nilai per-Peserta Didik.....	57
Tabel 4. 8. Rata-rata Nilai Peserta Didik	59
Tabel 4. 9. Rata-rata Gain per-kelas	59
Tabel 4. 10. Efektivitas Media ZEP Quiz	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Bagan Visual AECT 2008.....	8
Gambar 2. 2. Lima Kawasan Teknologi Pendidikan	9
Gambar 2. 3. ZEP Quiz.....	10
Gambar 2. 4. Kerangka Berpikir	25
Gambar 4. 1. Reliabilitas Soal Pretest dan Post-test.....	49
Gambar 4. 2. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Post-test.....	55
Gambar 4. 3. Uji Homogenitas Pretest dan Post-test.....	56

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	56
Bagan 2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Pra-Penelitian.....	71
Lampiran 2. Surat Disposisi Pra-Penelitian	72
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	73
Lampiran 4. Surat Selesai Penelitian di SMAN 8 Banjarmasin	74
Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi	75
Lampiran 6. Validasi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	77
Lampiran 7. Validasi Angket Analisis Kebutuhan Pendidik	78
Lampiran 8. Instrumen Validasi Observasi.....	79
Lampiran 9. Lembar Validasi Butir Soal	82
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	91
Lampiran 11. Instrumen Wawancara Pra-Penelitian	94
Lampiran 12. Instrumen Observasi Pra-Penelitian	98
Lampiran 13. Instrumen Angket Pra-Penelitian Peserta Didik.....	102
Lampiran 14. Instrumen Angket Pra-Penelitian Pendidik	105
Lampiran 15. Instrumen Observasi Kelas.....	107
Lampiran 16. Instrumen Butir Soal Pretest dan Post-test	111
Lampiran 17. Hasil Pretest Peserta Didik	119
Lampiran 18. Hasil Post-test Peserta Didik	120
Lampiran 19. Hasil Belajar Peserta Didik	121
Lampiran 20. Instrumen Angket Respon Peserta Didik	122
Lampiran 21. RPP Pembelajaran	125
Lampiran 22. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	129