


## Pemanfaatan Media Digital Zep Quiz dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir

Muhammad Irwansyah<sup>1\*</sup>, Ahmad Reza Munawar<sup>2</sup>, Dzaky Hammad Lazzuardy<sup>3</sup>, Farhan Al Harits<sup>4</sup>, Muhammad Yanuwar Aditiya Rachman<sup>5</sup>, Praptiningsih<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Islam Mambaul Ulum, Jl. Yos Sudarso, Sriwedari, Laweyan, Surakarta

E-mail: [muhammadirwansyah1708@gmail.com](mailto:muhammadirwansyah1708@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4921>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 02 Dec 2025

Revised: 20 Dec 2025

Accepted: 05 Jan 2026

#### Kata Kunci:

ZEP Quiz, digital media, Informatics learning, Merdeka Curriculum.

#### Keywords:

ZEP Quiz, media digital, pembelajaran Informatika, Kurikulum Merdeka.

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media digital ZEP Quiz dalam pembelajaran Informatika berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir. Fokus utama penelitian ini adalah menelaah bagaimana penggunaan ZEP Quiz dapat meningkatkan motivasi, keikutsertaan, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan satu guru Informatika dan dua puluh tiga siswa kelas VIII sebagai subjek. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ZEP Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar secara real-time. Faktor pendukung utama meliputi kesiapan guru, dukungan fasilitas sekolah, dan evaluasi berkelanjutan. Adapun kendala yang muncul berkaitan dengan keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran digital yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan mendukung pembentukan pelajar yang adaptif serta literat digital.

*This study aims to analyze the utilization of ZEP Quiz digital media in Informatics learning based on the Merdeka Curriculum at SMP Islam Nurussalam Al Khoir. The main focus of the research is to examine how the use of ZEP Quiz can enhance students' motivation, participation, and learning outcomes in student-centered learning. This study employs a descriptive qualitative approach involving one Informatics teacher and twenty-three eighth-grade students as research subjects. Data were collected through observation and in-depth interviews, then analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that ZEP Quiz is able to create an interactive and enjoyable learning environment, increase student engagement, and assist teachers in conducting real-time assessment of learning outcomes. Supporting factors include teacher readiness, school facility support, and continuous evaluation. Meanwhile, the obstacles encountered relate to limited devices and internet connectivity. This study contributes to the development of digital learning practices aligned with the principles of the Merdeka Curriculum and supports the formation of adaptive and digitally literate learners.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Muhammad Irwansyah, et al (2025). Pemanfaatan Media Digital Zep Quiz dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir, 4(3) 16533-16538. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4921>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan pada era digital telah mempengaruhi proses pembelajaran, dari model satu arah dari guru ke peserta didik menjadi interaksi yang lebih dinamis, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Di Indonesia, kebijakan Kurikulum Merdeka menegaskan kebutuhan akan praktik pembelajaran yang fleksibel, berorientasi pada capaian kompetensi, serta memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, kolaborasi, dan berpikir kritis. (Amalia dkk., 2024) Dalam konteks pembelajaran Informatika, tantangan praktis yang sering muncul adalah bagaimana menjaga agar siswa aktif terlibat, melakukan penilaian formatif yang cepat dan bermakna, serta membantu guru menyesuaikan pembelajaran secara berdiferensiasi. Media kuis digital yang menggabungkan elemen gamifikasi dan analitik pembelajaran muncul sebagai salah satu solusi potensial untuk menjawab tantangan tersebut.

ZEP Quiz adalah sebuah platform kuis edukatif yang resmi hadir di pasar Indonesia pada bulan Maret 2025. Platform ini menghadirkan fitur pembuatan kuis cepat, akses via kode QR, elemen gamifikasi (avatar, *leaderboard*, ruang virtual), serta laporan hasil *real-time* yang mendukung evaluasi formatif. (Widyaningrum dkk., 2025)

Kehadiran platform baru ini membuka peluang penelitian empiris terkait seberapa efektif platform tersebut digunakan dalam konteks kurikulum dalam negeri, khususnya bagaimana ZEP Quiz dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

Berbagai penelitian sebelumnya mengkaji pemanfaatan aplikasi kuis digital serupa, seperti Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Studi Hidayati & Aslam (2021) menemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara daring berdampak positif terhadap perkembangan kognitif siswa. Kajian lain oleh Fadlilah & Ma'rifah (2022) menunjukkan bahwa fitur audio pada Quizizz efektif meningkatkan keterampilan mendengarkan pada pembelajaran bahasa.

Selain itu, penelitian mengenai implementasi Kurikulum Merdeka menyajikan gambaran praktik di lapangan dan tantangan yang dihadapi sekolah penggerak, yang relevan untuk memahami konteks adopsi teknologi pendidikan baru. (Sumarsih dkk., 2022) Walau demikian, kajian empiris yang mengkaji platform ZEP Quiz masih sangat terbatas di literatur Indonesia saat ini. Hal tersebut disebabkan oleh ZEP Quiz yang dapat difokuskan pada pembelajaran Informatika serta memiliki keterkaitan langsung dengan capaian kompetensi Kurikulum Merdeka

Gap penelitian tersebut menjadi dasar rasional riset ini. Pertama, mayoritas studi terdahulu mengkaji platform kuis yang lebih lama dan berbeda fitur, seperti Quizizz, sehingga temuan mereka tidak serta-merta bisa digeneralisasi ke ZEP Quiz yang menggabungkan unsur metaverse dan fitur AI pembuatan soal. Kedua, sedikit penelitian yang mengaitkan penggunaan media kuis digital secara eksplisit dengan capaian kompetensi Kurikulum Merdeka dalam ranah Informatika pada tingkat SMP di lingkungan sekolah Islam. Ketiga, kajian yang memetakan faktor pendukung dan penghambat, seperti kesiapan guru, infrastruktur, dan strategi pedagogis dalam konteks penggunaan ZEP Quiz pada praktik pembelajaran Informatika belum tersedia, sehingga praktik rekomendatif berbasis bukti masih terbatas.

Kebaruan (*novelty*) riset ini terletak pada tiga aspek: (1) fokus empiris pada ZEP Quiz sebagai platform baru di Indonesia, yakni menguji efeknya pada motivasi, partisipasi, dan penguasaan konsep Informatika, bukan generalisasi dari platform lain; (2) keterkaitan langsung antara penggunaan ZEP Quiz dan pencapaian kompetensi Kurikulum Merdeka, sehingga penelitian ini menilai aspek pedagogis dan kurikuler, bukan sekadar efektivitas teknis; dan (3) pendekatan holistik yang memadukan analisis dampak pembelajaran dengan pemetaan faktor pendukung dan penghambat serta rekomendasi implementasi praktis bagi sekolah berbasis Islam, yang selama ini kurang dijelajahi dalam studi sebelumnya.

Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan memperkaya literatur tentang teknologi pembelajaran dan implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya memberikan bukti empiris mengenai bagaimana platform kuis berbasis gamifikasi dan metaverse dapat mendukung capaian kompetensi Informatika di tingkat sekolah menengah pertama. Secara praktis, temuan riset ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru Informatika, kepala sekolah, dan pengembang kebijakan pendidikan dalam merancang pelatihan, alokasi infrastruktur, serta strategi pembelajaran berdiferensiasi yang memanfaatkan ZEP Quiz secara optimal. Khususnya di lingkungan sekolah Islam seperti SMP Islam Nurussalam Al Khoir, hasil penelitian dapat menghasilkan pedoman adaptasi pedagogis yang mempertimbangkan karakteristik siswa, nilai-nilai sekolah, serta tujuan kurikulum nasional.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam pemanfaatan media digital ZEP Quiz dalam pembelajaran Informatika berbasis Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menelusuri proses, makna, serta pengalaman guru dan siswa dalam konteks pembelajaran nyata di sekolah.

Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Nurussalam Al Khoir, Surakarta, pada 29 Oktober 2025, dengan subjek satu guru Informatika dan tiga puluh siswa kelas VIII. Kegiatan penelitian meliputi observasi awal, penerapan ZEP Quiz dalam beberapa pertemuan pembelajaran, dan pengumpulan data pasca-implementasi. Media utama yang digunakan adalah platform ZEP Quiz yang diakses melalui laptop dan smartphone dengan dukungan jaringan internet sekolah.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan, respons siswa, serta efektivitas media. Variabel utama penelitian ini adalah pemanfaatan media digital ZEP Quiz, yang dioperasionalkan melalui indikator: keterlibatan siswa, motivasi belajar, efektivitas guru dalam evaluasi, dan pemahaman konsep Informatika.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode. Dengan rancangan ini, penelitian diharapkan menghasilkan gambaran komprehensif mengenai efektivitas ZEP Quiz dalam mendukung pembelajaran Informatika yang interaktif dan sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital ZEP Quiz dalam pembelajaran Informatika di SMP Islam Nurussalam Al Khoir memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan observasi, penerapan ZEP Quiz dilakukan pada beberapa pertemuan pembelajaran dengan model student-centered learning sesuai prinsip Kurikulum Merdeka. Guru menggunakan ZEP Quiz untuk kegiatan evaluasi formatif dan penguatan konsep, terutama pada materi dasar algoritma, logika pemrograman, dan pengenalan sistem komputer.

Respon siswa terhadap penggunaan ZEP Quiz sangat baik. Sebagian besar siswa tampak lebih aktif dan antusias selama pembelajaran, terutama ketika mengikuti sesi kuis interaktif yang menampilkan peringkat skor secara real-time. Aktivitas belajar yang semula pasif menjadi lebih kompetitif namun tetap menyenangkan. Guru menyatakan bahwa ZEP Quiz mempermudah pemantauan hasil belajar, karena sistemnya secara otomatis menampilkan analisis nilai dan kesalahan siswa.

Selain itu, faktor pendukung keberhasilan penerapan media ini antara lain kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, dukungan fasilitas sekolah berupa proyektor dan akses internet, serta kolaborasi antar guru dalam berbagi pengalaman penggunaan media digital. Namun, terdapat pula beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat komputer, koneksi internet yang tidak stabil, serta waktu tambahan yang diperlukan untuk mempersiapkan soal kuis digital. Meskipun demikian, hambatan tersebut tidak mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan, melainkan menjadi masukan bagi sekolah untuk memperbaiki sarana dan pelatihan guru ke depan.

### ***Pembahasan***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital ZEP Quiz memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Informatika di SMP Islam Nurussalam Al Khoir. Penggunaan ZEP Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kolaborasi siswa. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional di mana guru menjadi pusat informasi berubah menjadi pembelajaran aktif dan kompetitif, di mana siswa berperan sebagai subjek pembelajaran yang eksploratif.

Dari hasil observasi, tampak bahwa ZEP Quiz mampu menumbuhkan semangat belajar melalui suasana yang menyenangkan dan menantang. Siswa terlibat aktif dalam menjawab soal, memperhatikan peringkat skor, dan berusaha memperbaiki kesalahan pada babak selanjutnya. Guru juga terbantu karena dapat langsung melihat capaian kompetensi siswa secara real-time dan menyesuaikan strategi pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang menjadi ciri utama Kurikulum Merdeka, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mengakomodasi kebutuhan dan kemampuan belajar yang beragam.

Temuan ini, secara teoretis mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky adalah teori yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. (Retnaningsih, 2024) Dalam konteks ini, ZEP Quiz menciptakan ruang kolaboratif di mana siswa berinteraksi dengan rekan sekelas dalam suasana kompetisi sehat, sambil tetap berfokus pada pencapaian konsep yang dipelajari. Selain itu, unsur gamifikasi yang dihadirkan, seperti leaderboard dan avatar virtual, berperan sebagai motivator intrinsik yang memperkuat rasa keterlibatan dan tanggung jawab terhadap hasil belajar.

Hasil ini memiliki beberapa kesamaan sekaligus perbedaan penting jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Hidayati & Aslam (2021) melaporkan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik dan hasil belajar karena memberikan umpan balik instan dalam suasana belajar yang menyenangkan. (Hidayati & Aslam, 2021). Demikian pula, Fadlilah & Ma'rifah (2022) menemukan bahwa fitur audio dalam aplikasi kuis digital membantu memperkuat aspek pemahaman dan retensi informasi siswa. (Fadlilah & Ma'rifah, 2022)

Penelitian ini menunjukkan kecenderungan serupa dalam hal peningkatan motivasi belajar dan hasil akademik, namun menambahkan temuan baru bahwa ZEP Quiz memiliki tingkat interaktivitas lebih tinggi melalui ruang virtual dan avatar 3D yang belum ditemukan pada platform sebelumnya.

Keunggulan lain ZEP Quiz terletak pada fleksibilitasnya dalam mendukung evaluasi formatif berbasis data. Guru dapat memantau kemajuan siswa melalui laporan digital yang menampilkan tingkat kesulitan soal, waktu pengerjaan, serta rasio jawaban benar dan salah. Temuan ini menegaskan pentingnya media berbasis game learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui refleksi terhadap kesalahan dan umpan balik langsung. (Yusup & Mastoah, 2025) Dengan demikian, penggunaan ZEP Quiz tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mendukung proses metakognitif siswa dalam memahami kesalahan dan memperbaikinya.

Namun, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan kontekstual yang belum banyak diulas dalam penelitian sebelumnya, yaitu keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah Islam menengah pertama. Keterbatasan perangkat komputer dan jaringan internet yang tidak stabil menjadi kendala teknis dalam pelaksanaan pembelajaran digital. Meskipun guru memiliki motivasi tinggi untuk berinovasi, keterbatasan fasilitas seperti inilah yang sering menjadi penghambat optimalisasi teknologi. (Febrian dkk., 2024) Dengan demikian, penelitian ini menekankan bahwa keberhasilan integrasi ZEP Quiz sangat bergantung pada dukungan kelembagaan berupa pelatihan guru dan pengadaan sarana teknologi yang memadai.

Dari sisi pedagogis, penggunaan ZEP Quiz selaras dengan konsep Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi bernalar kritis, mandiri, dan kolaboratif. Melalui kegiatan kuis digital, siswa berlatih berpikir logis, menganalisis kesalahan, dan belajar dari pengalaman temannya. Suasana kompetisi yang positif juga menumbuhkan nilai sportivitas, tanggung jawab, dan rasa percaya diri. Pembelajaran Informatika berbasis yang berbasis teknologi digital seperti ini tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan kecakapan abad ke-21. (Maylitha dkk., 2022)

Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi peran guru sebagai faktor krusial dalam keberhasilan pemanfaatan media digital. Guru yang memiliki keterampilan teknologi dan kemauan berinovasi mampu memanfaatkan ZEP Quiz secara maksimal untuk merancang pembelajaran yang menarik dan relevan. Kesiapan guru dalam Kurikulum Merdeka dipengaruhi oleh faktor kompetensi digital, motivasi internal, dan dukungan kelembagaan. (Al Arsyadhi dkk., 2024) Di sekolah ini, dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru berperan besar dalam menciptakan budaya belajar yang terbuka terhadap inovasi digital.

Dari perspektif kurikulum, ZEP Quiz dapat dianggap sebagai sarana konkret penerapan merdeka belajar, di mana siswa bebas mengeksplorasi materi secara mandiri namun tetap dalam bimbingan guru. Aktivitas kuis menstimulasi berpikir cepat, pengambilan keputusan, serta refleksi hasil belajar. Hal ini memperkuat teori bahwa pembelajaran abad ke-21 perlu memadukan aspek teknologi dan kreativitas untuk menumbuhkan pelajar yang adaptif terhadap perubahan zaman. (Karimah Nursaya'bani dkk., 2025)

Hasil ini memberikan dua kontribusi penting dalam konteks penelitian. Pertama, secara empiris, penelitian ini memperluas cakupan kajian tentang media pembelajaran digital dengan menghadirkan bukti baru mengenai efektivitas ZEP Quiz dalam pembelajaran Informatika di sekolah Islam berbasis Kurikulum Merdeka, yang mana merupakan sesuatu yang belum banyak dikaji sebelumnya. Kedua,

secara teoretis, temuan ini memperkaya wacana tentang integrasi teknologi dan pedagogi dalam pendidikan yang berada di sekolah Islam, menunjukkan bahwa inovasi digital dapat berjalan seiring dengan nilai-nilai karakter dan spiritualitas peserta didik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat teori bahwa media digital berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menegaskan pentingnya pendekatan holistik yang menggabungkan teknologi, pedagogi, dan karakter. ZEP Quiz, dalam konteks ini, bukan sekadar alat bantu evaluasi, melainkan sarana strategis untuk menginternalisasikan semangat merdeka belajar, di mana siswa belajar dengan gembira, reflektif, dan berorientasi pada penguasaan kompetensi.

### **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital ZEP Quiz dalam pembelajaran Informatika di SMP Islam Nurussalam Al Khoir terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa. Penggunaan ZEP Quiz membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan melalui fitur gamifikasi seperti leaderboard dan avatar virtual, yang memicu keterlibatan aktif siswa. Guru juga terbantu dalam melakukan evaluasi formatif karena sistem menyediakan umpan balik dan analisis hasil belajar secara real-time.

Secara pedagogis, penerapan ZEP Quiz sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan teori konstruktivisme sosial yang menekankan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Media ini mampu menumbuhkan semangat belajar mandiri, bernalar kritis, dan kolaboratif sebagaimana dimensi Profil Pelajar Pancasila. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan ZEP Quiz sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan fasilitas, serta budaya sekolah yang terbuka terhadap inovasi digital.

Selain memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas media gamifikasi, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa ZEP Quiz dapat menjadi media pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital di sekolah Islam yang tidak hanya meningkatkan hasil kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan kecakapan abad ke-21. Dengan demikian, ZEP Quiz dapat dijadikan alternatif strategis dalam mewujudkan pembelajaran Informatika yang adaptif, kreatif, dan sejalan dengan semangat Merdeka Belajar.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan naskah artikel.

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru Informatika, serta seluruh peserta didik kelas VIII SMP Islam Nurussalam Al Khoir yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi aktif dalam kegiatan penelitian. Kerja sama yang baik selama proses observasi, wawancara, dan implementasi pembelajaran berbasis media digital ZEP Quiz sangat membantu kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Institut Islam Mambaul Ulum Surakarta atas dukungan akademik, fasilitas, dan lingkungan ilmiah yang kondusif selama proses penelitian dan penulisan artikel. Penulis juga menghargai berbagai masukan, saran, dan bantuan dari rekan sejawat yang telah berkontribusi dalam penyempurnaan artikel ini, sehingga dapat disajikan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dan layak untuk dipublikasikan.

### **REFERENSI**

- Al Arsyadhi, N. L., Dewi, L., & Hernawan, A. H. (2024). Evaluation of teacher readiness in implementing Kurikulum Merdeka in elementary schools. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 1149–1160. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i2.64113>
- Amalia, N. I., Mutmainnah, S. R., & Nurmisa, I. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Kompetensi Abad 21 dalam Pembelajaran PGMI di Era Digital. *Shibyan: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 95–106.
- Fadlilah, A., & Ma'rifah, U. (2022). Enhancing Students' Listening Skill Through Quizizz Audio

***Pemanfaatan Media Digital Zep Quiz dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir, Muhammad Irwansyah, Ahmad Reza Munawar, Dzaky Hammad Lazzuardy, Farhan Al Harits, Muhammad Yanuwar Aditiya Rachman, Praptiningsih*** 16538

- Feature In Online Learning At Jiarawanon-Utis 4 School. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 13(1), 91–102. <https://doi.org/10.26877/eternal.v13i1.10883>
- Febrian, F. T., Kamilah, I. P., & Sari, M. Y. (2024). Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Pemahaman Dan Penerapan Kurikulum Merdeka Oleh Guru. *Education Journal: General and Specific Research*, 4(3), 508–517.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Karimah Nursaya'bani, K., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109–116. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6470>
- Maylitha, E., Hikmah, S. N., & Hanifa, S. (2022). Pentingnya Information and Communication Technology bagi Siswa Sekolah Dasar dalam Menghadapi Abad 2. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8051–8062.
- Retnaningsih, A. P. (2024). Relevansi Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky terhadap Kurangnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Moral Anak di Indonesia. *SophiaDharma: Jurnal Filsafat, Agama Hindu, dan Masyarakat*, 7(1), 44–58.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika Di Smp. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 200–211.
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 231–247.