



A University For
The Excellence

Jurnal Karya Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang

P-ISSN : 2339-2444
E-ISSN : 2549-8401

HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

Ekspерimen Media Zep Quiz Dan *Flashcard* Dalam Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Nur Hidayati^{1*}, Wiwin Astuti², Suyatman³, Ari Wibowo⁴

^{1,2,4} Tadris Matematika, UIN Raden Mas Said Surakarta

³ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta

hnur02643@gmail.com *¹ wiwinastuti@staff.uinsaid.ac.id ² suyatman@staff.uinsaid.ac.id ³

ariwibowo@staff.uinsaid.ac.id ⁴

Abstrak

Kata Kunci: flashcard, motivasi belajar, TGT, ZEP Quiz

Motivasi belajar menjadi aspek esensial siswa agar dapat memaksimalkan pembelajaran. Namun, motivasi belajar siswa di kelas VIII MTsN 4 Klaten masih belum mencapai hasil maksimal, mengindikasikan pentingnya media pembelajaran yang mengoptimalkan keterlibatan siswa. Penelitian ini mengkaji perbedaan: (1) motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah eksperimen media ZEP Quiz dalam model TGT; (2) motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah eksperimen media *flashcard* dalam model TGT; serta (3) motivasi belajar siswa sesudah eksperimen media ZEP Quiz dan *flashcard* dalam model pembelajaran TGT. Metode kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu *nonequivalent control group design* digunakan dalam penelitian ini. Sebanyak 167 siswa kelas VIII MTsN 4 Klaten menjadi populasi penelitian, sedangkan sampel ditetapkan melalui teknik *cluster random sampling* yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B. Validitas dan reliabilitas diujikan pada angket motivasi belajar untuk mengumpulkan data. Analisis data mencakup analisis deskriptif, pengujian normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis mencakup *paired* dan *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis dinyatakan: adanya perbedaan motivasi belajar setelah eksperimen media ZEP Quiz dan *flashcard* dalam model pembelajaran TGT, namun tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan media ZEP Quiz maupun kelas yang menggunakan media *flashcard* dalam model pembelajaran TGT.

Abstract

Keyword: flashcard, learning motivation, TGT, ZEP Quiz

Learning motivation was an essential aspect for students to optimize their learning outcomes. However, the learning motivation of eighth-grade students at MTsN 4 Klaten had not reached optimal levels, indicating the need for instructional media that enhanced student engagement. This study examined: (1) the differences in students' learning motivation before and after the integration of ZEP Quiz within the Teams Games Tournament (TGT) model; (2) the differences in students' learning motivation before and after the integration of flashcard within the TGT model; and (3) the differences in students' learning motivation after the integration of both media within the TGT model. A quasi-experimental nonequivalent control group design was used within a quantitative framework. The population consisted of 167 eighth-grade students, while the samples were selected using cluster random sampling, namely classes VIII A and VIII B. Data were collected using a valid and reliable learning motivation questionnaire. The data analysis included descriptive analysis, tests of normality and homogeneity, and hypothesis testing was conducted using paired and independent sample t-tests. The results indicated that both ZEP Quiz and flashcard media improved students' learning motivation, but no significant difference was found between the two media within the TGT model.

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar menjadi aspek esensial untuk menjalani pembelajaran secara maksimal (Arigiyati et al., 2025). Keberadaan motivasi belajar dapat membantu siswa menentukan arah dan tujuan dalam belajar (Nidawati, 2025). Motivasi belajar dipandang sebagai kekuatan yang berasal dari aspek personal maupun konteks lingkungan yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar sehingga tercapai suatu tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Herwati et al., 2023; Muhammedi et al., 2017; Saptadi et al., 2023).

Motivasi dalam kegiatan belajar secara umum terdiri dari dua aspek meliputi intrinsik dan ekstrinsik (Abdul Azid et al., 2021; Amirah et al., 2025; Thakar & Yadav, 2024). Hamalik dalam Rais et al., (2019) menjabarkan bahwa motivasi intrinsik dinyatakan sebagai kekuatan belajar bersumber pada faktor internal untuk

membantu siswa akan tujuan pribadi atau memenuhi kebutuhan mereka. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik dinyatakan sebagai kekuatan belajar yang dipicu oleh rangsangan lingkungan luar, bukan karena kemauan individu.

Motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator. Hamzah B. Uno dalam Lestari (2020), mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari ambisi untuk mencapai keberhasilan, kebutuhan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, orientasi terhadap cita-cita masa depan, penerimaan penghargaan, minat terhadap kegiatan belajar, serta kondisi lingkungan yang mendukung proses pembelajaran. Indikator-indikator tersebut mencerminkan kondisi motivasi belajar siswa. Akan tetapi, motivasi belajar siswa berdasarkan wawancara kepada guru matematika kelas

VIII MTsN 4 Klaten belum optimal. Keadaan tersebut ditunjukkan oleh siswa kurang semangat dalam belajar, tidak

mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, pasif saat guru memberikan pertanyaan, tidak mengulas kembali pembelajaran saat di rumah, dan cepat bosan dengan pembelajaran.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dapat melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan dukungan media pembelajaran yang interaktif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi pilihan model pembelajaran yang sesuai. Model ini mengelompokkan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang kemudian berkompetisi melalui kuis dengan menggunakan sistem skor antar perwakilan kelompok (Ariningtyas & Sholehuddin, 2024; Simamora et al., 2024). Sintaks pembelajaran model ini diantaranya ada beberapa tahap yaitu: (1) persiapan pembelajaran (2) persiapan kelas (3) belajar dalam kelompok (4) turnamen dan (5) penghargaan dalam kelompok (Fadly, 2022). Model TGT mendorong kerjasama antarsiswa dalam kelompok serta berkompetisi secara sehat sehingga menciptakan suasana belajar yang partisipatif (Rahmawati, 2025).

Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penerapan model pembelajaran, tetapi juga berkaitan dengan media pembelajaran yang tepat (Ali et al., 2025). Pelaksanaan model TGT dapat didukung dengan media konkret, salah satunya media *flashcard* (Safitri et al., 2025). Berdasarkan wawancara kepada guru, model TGT dengan media *flashcard* sudah pernah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, namun motivasi belajar siswa masih belum optimal. Penggunaan *flashcard* tersebut masih terbatas pada penyajian soal yang sederhana. Hal ini mendorong perlunya inovasi yang lebih atraktif, seperti penggunaan media digital dalam pembelajaran. Syafaatussalamah et al., (2025) dan Hartanti, (2019) menyatakan dampak menguntungkan pada motivasi belajar dengan media digital. Berbagai media digital seperti Wayground, Wordwall, dan Kahoot banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran karena mampu menghadirkan unsur gamifikasi dan kompetisi yang menarik bagi

siswa (Kuron et al., 2025; Supriadi & Pramuditya, 2023). Implikasinya, media digital dalam model TGT berpotensi untuk lebih mengoptimalkan motivasi belajar siswa.

Berbagai penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran TGT yang diintegrasikan ke dalam media interaktif terhadap motivasi belajar siswa yaitu: kajian oleh Nurfadhyla et al., (2024) menyatakan bahwa model TGT berbantuan Quiziz berdampak menguntungkan terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Tahir et al., (2024) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan adanya sinergi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran TGT berbantuan Genially. Rokhmaniyah et al. (2024) melalui penelitiannya menghasilkan media Word Wall dalam model pembelajaran TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

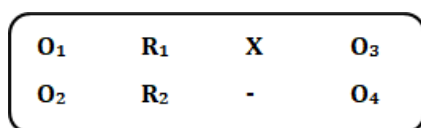
Meskipun penelitian-penelitian yang disebutkan telah memberikan wawasan mengenai pelaksanaan TGT dan pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar, namun penggunaan ZEP Quiz belum dieksplorasi. Penelitian ini dirancang untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan menggabungkan model pembelajaran TGT dan *platform* ZEP Quiz dalam satu desain pembelajaran. Dilansir dari blog *official* dari ZEP Quiz, ZEP Quiz dikembangkan sebagai layanan interaktif untuk aktivitas kuis yang memungkinkan pengguna menyusun peta kuis secara instan dengan kualitas optimal. ZEP Quiz dapat diakses melalui <https://quiz.zep.us/en>. ZEP Quiz menyediakan berbagai fitur seperti berbagai pilihan tipe soal, batasan waktu, umpan balik langsung, serta papan peringkat yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain (Rahmah & Agustin, 2025).

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dikemukakan, diperlukan optimalisasi motivasi belajar siswa melalui penerapan model dan media pembelajaran yang tepat. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan: (1) motivasi belajar siswa

sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen media ZEP Quiz dalam model pembelajaran TGT; (2) motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen media *flashcard* dalam model pembelajaran TGT; dan (3) motivasi belajar siswa sesudah penggunaan media ZEP Quiz dan *flashcard* dalam model pembelajaran TGT.

2. METODE

Pendekatan kuantitatif dipilih dalam penelitian ini dengan menerapkan rancangan eksperimen semu melalui desain *nonequivalent control group design*. Implementasi perlakuan dilakukan pada dua kelas eksperimen dimana kelas eksperimen 1 didukung media ZEP Quiz dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas eksperimen 2 memanfaatkan media *flashcard* dalam model serupa. Berikut disajikan gambar design penelitian yang akan dilakukan:



Gambar 1. *Nonequivalent control group design*

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Kegiatan penelitian dilaksanakan di MTsN 4 Klaten pada bulan Januari – Februari 2026. Populasi penelitiannya meliputi 167 siswa kelas VIII MTsN 4 Klaten mulai dari kelas A hingga F Tahun Ajaran 2025/2026. Melalui teknik cluster random sampling dengan mengundi kelas, penelitian ini melibatkan komposisi sampel yang terdiri dari dua kelas, diantaranya kelas VIII A (35 siswa) dan kelas VIII B (21 siswa) yang ditetapkan sebagai eksperimen 1 dan 2. Angket motivasi yang teruji validitas dan reliabilitasnya digunakan untuk pengumpulan data. Analisis data melalui analisis deskriptif, pengujian prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis dengan menggunakan uji t yaitu *paired sample t test* dan *independent sample t test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur penelitian dimulai dengan *pretest*, kemudian dilanjutkan implementasi media ZEP Quiz dalam model TGT pada kelas eksperimen 1 dan implementasi media *flashcard* dalam model TGT pada kelas eksperimen 2, sebelum akhirnya diadakan *posttest* pada keduanya. Data *pretest* dan *posttest* kedua kelas dianalisis pada tabel:

Tabel 1. Tabel Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	N	Mean	Min	Max	Std. Deviasi
Pretest_E1	35	88,510	70	100	7,924
Posttest_E1	35	94,570	73	117	11,510
Pretest_E2	21	91,240	78	107	7,416
Posttest_E2	21	94,240	72	111	10,029

Keterangan:

E1: Kelas Eksperimen 1

E2: Kelas Eksperimen 2

Tabel 1 memperlihatkan rerata kelas eksperimen 1 sebelum perlakuan yaitu 88,510 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimalnya 100. Setelah dilakukan perlakuan rata-rata menjadi 94,570 dimana nilai minimumnya 73 dan nilai maksimalnya 117. Sedangkan pada kelas eksperimen 2, rerata sebelum diberikan perlakuan yaitu 91,240 dimana nilai minimum 78 dan nilai maksimalnya 107. Setelah dilakukam perlakuan rata-rata menjadi 94,240 dimana nilai minimumnya 72 dan nilai maksimalnya 111.

Pengujian normalitas data *pretest* dan *posttest* memanfaatkan SPSS 26.0 *for windows*. Data dianggap memenuhi kriteria apabila hasil signifikansi lebih besar dari α , dimana nilai $\alpha = 0,05$. Hasil uji tersebut disajikan dalam tabel 2:

Tabel 2. Tabel Uji Normalitas

Data	Sig.	Keputusan Uji	Keterangan
Pretest_E1	0.127	$> \alpha$	Normal
Posttest_E1	0.742	$> \alpha$	Normal
Pretest_E2	0.521	$> \alpha$	Normal

Data	Sig.	Keputusan Uji	Keterangan
Posttest_E2	0.438	$> \alpha$	Normal

Nilai signifikansi normalitas melalui uji Shapiro-Wilk, baik data *pretest* dan *posttest* melebihi 0,05. Kelas eksperimen 1 data *pretest* tercatat 0,109 dan data *posttest* 0,330, sementara nilai signifikansi kelas eksperimen 2 tercatat 0,509 untuk *pretest* dan 0,084 untuk *posttest*. Dengan demikian data *pretest* dan *posttest* kedua kelas tersebut memenuhi asumsi normalitas.

Pengujian homogenitas kemudian dilakukan dengan keputusan uji didasarkan pada nilai signifikansi yang melebihi $\alpha(0,05)$. Hasilnya disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keputusan Uji	Keterangan
Pretest	0,524	$> \alpha$	Homogen
Posttest	0,553	$> \alpha$	Homogen

Nilai signifikansi uji homogenitas dengan uji Levene menunjukkan nilai sig. *pretest* mencapai 0,524 dan 0,553 untuk data *posttest*. Seluruh nilai tersebut melampaui taraf signifikansi yaitu 0,05 pada kedua data maka kedua kelas eksperimen memenuhi asumsi homogenitas.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dimana kriteria pengambilan keputusan didasarkan kepada nilai signifikansi (*Sig.*) $< \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak yang mengindikasikan perbedaan yang signifikan. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (*Sig.*) $> \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima yang mengindikasikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Kedua kelas diuji *paired sample t test* dan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Uji *Paired Sample T Test*

Data	Sig, (2 tailed)	Keputusan Uji	Keterangan
Pretest_E1 - Posttest_E1	0.001	$< \alpha$	Ada Perbedaan
Pretest_E2 - Posttest_E2	0.031	$< \alpha$	Ada Perbedaan

Kelas eksperimen 1 menunjukkan nilai sig. sebesar $0,001 < \alpha(0,05)$, maka dinyatakan H_0 ditolak sementara H_1 diterima. Ini berarti “motivasi belajar siswa berbeda secara signifikan setelah dilakukan eksperimen media ZEP Quiz dalam model TGT”. Kemudian melihat dari rerata nilai *posttest* yang lebih besar daripada nilai rerata *pretest*, maka terjadi peningkatan motivasi belajar siswa melalui media ZEP Quiz dalam model TGT.

Selanjutnya, pada kelas eksperimen 2, diperoleh nilai sig. sebesar $0,031 < \alpha(0,05)$, maka H_0 ditolak. Ini berarti “motivasi belajar siswa berbeda secara signifikan setelah dilakukan eksperimen media *flashcard* dalam model TGT”. Kemudian melihat dari rerata *posttest* yang melebihi rerata *pretest*, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar siswa melalui media *flashcard* dalam model TGT.

Adapun hasil uji *posttest* kedua kelas eksperimen dengan menggunakan uji *t independent sample t test* sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Uji *Independent Sample T Test*

Data	Sig. (2-tailed)	Keputusan Uji	Keterangan
Posttest_E1-Posttest_E2	0.913	$> \alpha$	Tidak Ada Perbedaan

Nilai signifikansi $0,913 > \alpha(0,05)$ yang tercantum dalam tabel 5, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa tidak berbeda secara signifikan antara media ZEP Quiz maupun media *flashcard* dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT”).

Pembahasan

Hasil analisis kelas eksperimen 1 membuktikan keefektifan penggunaan media ZEP Quiz dalam model TGT terhadap perubahan motivasi belajar secara signifikan. Media ZEP Quiz dalam model pembelajaran TGT mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran yang berimplikasi pada perubahan motivasi belajar (Adinda et al., 2025; Amajida et al., 2025). Kondisi juga didukung oleh adanya unsur permainan

dan kompetisi dalam pembelajaran yang menumbuhkan keterlibatan siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat (Setyaningrum et al., 2025). Peningkatan motivasi belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik media tersebut yang interaktif dan berbasis visual. ZEP Quiz menyajikan kuis dalam bentuk visual yang menarik sehingga terwujud suasana belajar penuh dengan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran (Julia et al., 2025). ZEP Quiz juga didukung oleh fitur *leaderboard* yang memungkinkan siswa melihat hasil pengerjaan secara *real time* sehingga memunculkan rasa tertantang dalam diri siswa untuk berkompetisi menyelesaikan kuis (Santiaji et al., 2025). Adanya unsur kompetisi tersebut memfasilitasi siswa dalam memusatkan perhatian dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan dan memenangkan turnamen (Khairunnisa & Rahmat, 2026). Lebih lanjut, integrasi media digital interaktif ZEP Quiz dalam pembelajaran berkaitan dengan perubahan motivasi belajar siswa secara positif. Motivasi belajar siswa cenderung meningkat ketika didukung oleh media pembelajaran digital mengingat kegiatan pembelajaran yang variatif, menarik, dan mudah dipahami melalui penyajian soal yang visual dan interaktif (Bilqis et al., 2025).

Hasil analisis kelas eksperimen 2, media *flashcard* secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam model pembelajaran TGT. *Flashcard* dalam penelitian ini digunakan sebagai kartu soal yang memuat soal yang harus dijawab oleh siswa pada saat kegiatan turnamen akademik. *Flashcard* sebagai media pembelajaran interaktif mendorong respon antusias dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga motivasi siswa meningkat (Lathifah & Susanti, 2025). Selain itu, bentuk dari *flashcard* sendiri memudahkan siswa memahami pertanyaan atau materi (Rachwadi & Rezanita, 2025). Kemudian, peningkatan motivasi belajar siswa juga tidak terlepas dari penerapan model TGT yang menekankan aktivitas kerja sama persaingan antarkelompok

(Lailawati et al., 2025). Penggunaan *flashcard* sebagai kartu soal mendukung jalannya aktivitas tersebut karena memudahkan penyajian pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa selama turnamen akademik. Integrasi antara media *flashcard* dan model pembelajaran TGT memberikan ruang siswa untuk aktif berpartisipasi sehingga memotivasi siswa untuk belajar (Maharani et al., 2025).

Analisis terhadap hasil *posttest* pada kedua kelas eksperimen mengindikasikan tidak adanya perbedaan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan media ZEP Quiz dan *flashcard* dalam model pembelajaran TGT. Hal ini berarti kedua media baik ZEP Quiz maupun *flashcard* sama-sama efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kondisi tersebut dapat terjadi karena kedua media merupakan media interaktif yang sama-sama memotivasi siswa. Pemanfaatan media interaktif menunjukkan kemampuan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (A. Ali et al., 2025). Proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif karena dukungan kedua media interaktif yang digunakan sehingga berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa (Inaru, 2024; Kulsum et al., 2025). Kemudian, kedua media ini dilakukan dalam model TGT yang memiliki unsur kompetisi. Turnamen akademik dalam TGT menghadirkan dinamika kompetitif dan berkontribusi terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Ningsih et al., 2025). Aktivitas kerja sama kelompok dan kompetisi dalam turnamen tersebut meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Bandaso et al., 2023). Selain faktor media interaktif dan model TGT, ketiadaan kelas kontrol dalam desain penelitian diduga turut memengaruhi tidak munculnya perbedaan antara eksperimen kedua media tersebut. Temuan ini serupa kajian oleh Kharismawati & Nugraheni, (2025) dimana desain eksperimen tanpa kelompok kontrol menyebabkan kesimpulan efektivitas perlakuan masih terbatas dan belum dapat digeneralisasikan secara luas.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang didukung analisis data menunjukkan: motivasi belajar siswa berbeda secara signifikan setelah dilakukan eksperimen media pembelajaran ZEP Quiz dalam model pembelajaran TGT dimana nilai signifikansinya $0,001 < \alpha(0,05)$, sehingga penggunaan media ZEP Quiz dalam model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian, motivasi belajar siswa berbeda secara signifikan setelah dilakukan penerapan media pembelajaran *flashcard* dalam model pembelajaran TGT dengan nilai signifikansinya yaitu $0,031 < \alpha(0,05)$, sehingga penggunaan media *flashcard* dalam model pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian, motivasi belajar siswa tidak berbeda secara signifikan baik pada kelas yang menggunakan media ZEP Quiz maupun dengan kelas yang menggunakan media *flashcard* dalam model pembelajaran TGT dengan nilai signifikansinya yaitu $0,913 > \alpha(0,05)$.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azid, M. B. Bin, Mazalan, N. S., Munsif Wan Pa, W. A., Kamaruzaman, F. M., & Nazarudin, M. N. (2023). Intrinsic and Extrinsic Motivation in Sports. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(3), 261–265. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i3/18460>
- Adinda, C., Faisal, E. El, & Susilawati. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 268–276.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ali, M., Hartono, & Prastyo, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Ketangbilbul yang Valid untuk Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Cartesian: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 42–49. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v5i1.9935>
- Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). Efektivitas Media ZEP Quiz dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di PKBM Putra Bangsa Demak. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(2), 425–434. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v4i2.2944>
- Amirah, N., Nirwana, H., & Neviyarni. (2025). Konsep Dan Penerapan Motivasi Dalam Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(03), 406–410. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1989>
- Arigiyati, T. A., Agustio, D., & Febriana, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbasis Zoom Meeting Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 12(1), 67–78.
- Ariningtyas, L., & Sholehuddin. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 2(1), 23–27.
- Bandaso, H., Sinring, A., Priska, D., & Ero, E. L. (2023). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 10(2), 105–121. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>
- Bilqis, A. A. S., Astuti, W., & Hardi. (2025). The Role of Interactive Technology in

- Enhancing Student Engagement in Mathematics. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(1), 52–63. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jpm>
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka. Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). Motivasi dalam Pendidikan: Konsep – Teori – Aplikasi. In *PT. Literasi Nusantara Abadi Grup* (Vol. 11, Issue 1).
- Inaru, I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media Flash Card pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p60-67>
- Ine Febrian Maharani, Rahmawati, M. R., & Syailin Nichla Choirin Attalina. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Flash Card Materi Aksara Jawa di SDN 3 Jambu. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(2), 240–247. <https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i2.622>
- Julia, J., Chotimah, U., & Masito Mutiara, T. (2025). Enhancing Learning Motivation of Grade XI.9 Students Through Zep Quiz Media in Civics Education at SMA Negeri 3 Palembang. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(1), 156–166. <https://doi.org/10.22460/jpp.v4i1.27612>
- Khairunnisa, & Rahmat, T. (2026). Upaya Meningkatkan Semangat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran TIK di Kelas VII melalui Zep Quiz di MTs TI Bulaan Kamba. *Madaniya*, 7(1), 129–136.
- Kharismawati, A., & Nugraheni, N. (2025). Pengembangan Media Adobe Animate Berbasis PBL Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Cartesian: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v5i1.10072>
- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Media Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795–1805. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228>
- Kuron, M. A., Dungus, F., Komansilan, R., & Londa, T. K. (2025). *Gamifikasi dalam Evaluasi Pembelajaran: Kahoot, Wayground, dan Wordwall*. Tahta Media Group.
- Lailawati, N., Kholillah, S., Ferdiyansyah, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Mangkurat, U. L. (2025). Implementasi media Zep Quiz Berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin. *Journal of Character and Elementary Education*, 4(2), 21–36.
- Lathifah, H. N., & Susanti, A. D. (2025). Penggunaan Flashcard dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Akutansi pada Salah Satu SMK di Karanganyar. *Tata Arta*, 5(2), 344–350.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish Publisher.
- Muhammedi, Elfidayati, Kamallah, Dahlan, Z., Lubiz, S. A., Albinar, M., Harahap, F. A., & Hanum, L. (2017). *Psikologi Belajar*. Larispa Indonesia. <http://repository.uinsu.ac.id/16299/>
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3>.

- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran IPAS. *Pendas*, 10(September).
- QUIZ, Z. (n.d.). [ZEP Quiz] Cara membuat kuis lebih mudah dan sederhana. Retrieved March 24, 2025, from <https://blog.zep.us/id/zep-quiz/cara-membuat-kuis-lebih-mudah-dan-sederhana/>
- Rachwadi, D. A., & Rezanita, V. (2025). Flashcard Media as a Strategy to Strengthen Elementary Students' Learning Interest: Flashcard sebagai Strategi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(4), 1–20. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.1003>
- Rahmah, U. M., & Agustin, I. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). 2(5), 10–16.
- Rahmawati, A. F. (2025). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Perspektif Pendekatan Aktif Pendidikan: Analisis Literatur. 3, 1485–1494. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/download/14227/5067/>
- Rais, M., Sukmawati, & Hijriyah, U. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), 42–52.
- Rokhmaniyah, Pratama, D. A. W., Andriani, Azahro, A. I., & Utami, H. T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Word Wall di Kelas 4 SD Negeri Beskalan Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(4), 1–23.
- Safitri, W., Fatkhiyani, K., Andriani, R., & Dewi, K. (2025). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Flashcard Terhadap Minat Dan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4165–4179.
- Santiaji, N. A., Sukirwan, S., & Madawistama, S. T. (2025). Integrasi Ai Zep Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Aljabar Siswa Smp Boarding School. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 742–751. <https://doi.org/10.31537/laplace.v8i2.2708>
- Saptadi, N. T. S., Subroto, D. E., Nurlily, L., Latif, A., Loilatu, S. H., Rizqiyani, R., Evenddy, S. S., Fauzi, B. B. N., Aliyah, A., & Wibowo, M. A. (2023). *Psikologi Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=VlbPEAAAQBAJ>
- Setyaningrum, T. D., Saputro, H., & Apriani, D. R. (2025). Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Zep Quiz Media in Science Learning to Improve Students' Learning Motivation in Grade VIII at SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Proceedings of International Conference on Teacher Profession Education*, 3(1), 820–831. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ICoTPE/article/view/3451%0A> <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ICoTPE/article/download/3451/1949>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (p. 336). Alfabeta.
- Supriadi, I., & Pramuditya, S. A. (2023). Praktikalitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 51–58.

- Syafaatussalamah, A., Salsabilla, D. E., Jl, A., & Mojosari, R. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pembelajaran yang interakt. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11-24.
<https://share.google/YNSMu2cyWxBThRe22>
- Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraisy, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Thakar, D. R., & Yadav, V. (2024). Role Of Extrinsic And Intrinsic Motivational Factors In Shaping Holistic Development Of School Students. *International Journal of Advanced Research in Commerce, Management & Social Science (IJARCMSS)*, 07(03), 171-175.