

Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Media ZepQuiz dalam Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa Sekolah Dasar pada Materi Tokoh Proklamasi Kemerdekaan

***Anisa Nurul Fajriah, Nafila Fauziyah, Yona Wahyuningsih**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: anisanurulfajraiah200@upi.edu, nafilafauziyah.12@upi.edu, yonawahyuningsih@upi.edu

DOI: <https://doi.org/10.63142/educompassion.v2i4.393>

Received: 14 Agustus 2025	Revised: 21 November 2025	Accepted: 22 November 2025	Published: 22 November 2025
---------------------------	---------------------------	----------------------------	-----------------------------

Abstract:

The level of historical knowledge among elementary school students is still low, especially regarding the material on the Proclamation of Independence. Students tend to only memorize facts and do not understand the importance of history because social studies learning is still conventional. The purpose of this study is to examine the role of ZepQuiz interactive digital media in improving elementary school students' historical knowledge related to the material on the Proclamation of Independence. Interactive digital media such as ZepQuiz is believed to increase student motivation, engagement, and understanding through interesting quizzes and direct feedback. This study used the Systematic Literature Review (SLR) method. Literature searches were conducted using Google Scholar, and the inclusion criteria were articles discussing ZepQuiz, social studies learning, interactive digital media, and historical knowledge at the elementary school level. The SLR results showed that ZepQuiz and similar digital quizzes were effective in increasing learning motivation, concept mastery, and critical thinking skills. The strongest positive impact was seen when ZepQuiz was combined with reflective learning. ZepQuiz is not only an evaluation tool, but also a means of developing historical knowledge and national values. Its effective implementation depends on the willingness of teachers to formulate questions that require advanced reasoning and facilitate a deep understanding of history. Therefore, ZepQuiz can be considered an innovation in social studies education that can strengthen elementary school students' knowledge of history and national values.

Keywords: *ZepQuiz, Historical Literacy, Social Studies Learning.*

Abstrak:

Tingkat pengetahuan sejarah siswa sekolah dasar masih rendah, terutama terkait materi Proklamasi Kemerdekaan. Siswa cenderung hanya menghafal fakta dan tidak memahami pentingnya sejarah karena pada pembelajaran IPS masih bersifat konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji peran media digital interaktif *ZepQuiz*, dalam meningkatkan pengetahuan sejarah siswa sekolah dasar terkait materi Proklamasi Kemerdekaan. Media digital interaktif seperti *ZepQuiz* diyakini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui kuis yang menarik dan umpan balik langsung. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Pencarian literatur dilakukan menggunakan Google Scholar, dan kriteria inklusi berupa artikel yang membahas *ZepQuiz*, pembelajaran IPS, media digital interaktif, dan pengetahuan sejarah di tingkat sekolah dasar. Hasil SLR menunjukkan bahwa *ZepQuiz* dan kuis digital serupa efektif meningkatkan motivasi belajar, penguasaan konsep, dan keterampilan berpikir kritis. Dampak positif terlihat ketika *ZepQuiz* dikombinasikan dengan pembelajaran reflektif. *ZepQuiz* bukan hanya alat evaluasi, tetapi juga sarana pengembangan pengetahuan sejarah dan nilai-nilai kebangsaan. Implementasinya yang efektif bergantung pada kemauan guru untuk merumuskan pertanyaan yang membutuhkan penalaran tingkat lanjut dan memfasilitasi pemahaman sejarah yang mendalam. Oleh karena itu, *ZepQuiz* dapat dianggap sebagai inovasi dalam pendidikan IPS yang dapat memperkuat pengetahuan sejarah dan nilai-nilai kebangsaan pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *ZepQuiz, Literasi Sejarah, Pembelajaran IPS.*

PENDAHULUAN

Generasi muda harus mampu dalam menghadapi tantangan zaman yang menjadi sarana utama yaitu pendidikan, karena dapat membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar menjadi peran penting yang tidak hanya berfokus pada pengetahuan yang bersifat fakta, tetapi memiliki fungsi untuk menanamkan karakter bangsa, sosial, dan moral sejak usia sekolah dasar (Oktaviani et al., 2022). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai jati diri bangsa, menumbuhkan apresiasi terhadap perjuangan para pahlawan, serta menumbuhkan rasa nasionalisme dan tanggung jawab warga negara.

Salah satu pokok bahasan penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar adalah materi tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia, seperti Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta. Materi ini memiliki nilai pendidikan yang tinggi karena mengandung semangat perjuangan, nasionalisme, dan keteladanan moral bagi peserta didik. Namun, hasil observasi di lapangan serta berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa minat belajar dan literasi sejarah peserta didik sekolah dasar masih rendah. Sebagian besar peserta didik hanya mampu mengingat nama tokoh dan tanggal peristiwa sejarah tanpa memahami nilai perjuangan yang terkandung didalamnya (Febrian & Safitri, 2024).

Rendahnya literasi sejarah tersebut disebabkan oleh penggunaan pendekatan pembelajaran konvensional. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tertulis tanpa mendorong partisipasi aktif peserta didik (Saputri, 2025). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton, kurang interaktif, dan tidak mampu menumbuhkan empati peserta didik terhadap peristiwa sejarah. Akibatnya, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sering dianggap membosankan dan sekedar hafalan, bukan sebagai media pembentukan pemahaman terhadap nilai dan karakter kebangsaan.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, menuntut guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Peserta didik yang tergolong sebagai generasi digital (*digital natives*) cenderung lebih menyukai proses pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan (*game-based learning*). *ZepQuiz* menjadi salah satu media digital yang banyak dimanfaatkan karena menyediakan fitur kuis interaktif seperti soal pilihan ganda, benar-salah, maupun teka-teki interaktif (Dola et al., 2025).

Media *ZepQuiz* dianggap efektif karena dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan kompetisi yang positif di antara peserta didik, dan memperdalam pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama dalam pokok bahasan sejarah, *ZepQuiz* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pertanyaan yang berkaitan langsung dengan peristiwa sejarah dan tokoh proklamasi kemerdekaan (Dola et al., 2025). Peserta didik tidak hanya menjawab, tetapi dapat menerima umpan balik secara langsung dari sistem, sehingga dapat memperbaiki dan memperdalam pemahaman secara mandiri.

Selain itu, *ZepQuiz* dapat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis literasi yang menjadi salah satu fokus Kurikulum Merdeka (Dola et al., 2025). Literasi sejarah tidak hanya mengajarkan kemampuan membaca fakta sejarah, tetapi dapat meningkatkan kemampuan menafsirkan kata, memahami teks, dan menarik makna dari peristiwa masa lalu. Media digital seperti *ZepQuiz* dapat membantu guru dalam mengembangkan literasi sejarah peserta didik melalui integrasi teknologi, nilai, dan keterampilan berpikir kritis (Andrianto & Romadi, 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kuis digital seperti, *Kahoot*,

Quizizz, dan *ZepQuiz* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, dan menumbuhkan kerja sama antar peserta didik. Pembelajaran sejarah yang dikemas dalam bentuk kuis digital mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan fakta sejarah dengan konteks sosial pada masa kini (Maulidiyah & Sari, 2023). Hal ini, diperkuat dengan gagasan bahwa penggunaan *ZepQuiz* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan kemerdekaan membuat peserta didik lebih antusias, aktif, dan mudah memahami makna perjuangan para tokoh bangsa (Rusmana et al., 2025).

Meski demikian, penelitian yang secara khusus menyoroti peran *ZepQuiz* dalam meningkatkan literasi sejarah pada materi proklamasi kemerdekaan di sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar studi lebih menekankan pada motivasi belajar atau pencapaian kognitif, sedangkan dimensi literasi sejarah belum banyak diteliti secara mendalam. Padahal, literasi sejarah penting untuk membangun karakter kebangsaan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meninjau secara sistematis hasil-hasil penelitian terkait inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *ZepQuiz* dalam meningkatkan literasi sejarah siswa sekolah dasar, dengan fokus pada materi tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Metode yang digunakannya adalah *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode kajian pustaka yang tersusun secara sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan penelitian terdahulu secara sistematis dan objektif (Triandini et al., 2019). SLR berbeda dengan kajian pustaka konvensional karena mencakup langkah-langkah terencana seperti pencarian data, seleksi artikel berdasarkan kriteria tertentu, dan analisis tematik (Priharsari, 2022).

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran *ZepQuiz* sebagai inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang efektif dalam meningkatkan literasi sejarah, termasuk faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat implementasinya, serta strategi yang dapat digunakan guru untuk mengaplikasikannya secara optimal di sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis digital, tetapi juga kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran yang menarik dan bermakna, sekaligus menanamkan kesadaran sejarah dan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yaitu metode yang digunakan untuk meninjau secara sistematis hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis media *ZepQuiz* dalam meningkatkan literasi sejarah siswa sekolah dasar pada materi tokoh proklamasi kemerdekaan.

SLR merupakan metode kajian pustaka yang terstruktur dan bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, serta mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan secara sistematis dan objektif (Triandini et al., 2019). Berbeda dengan tinjauan pustaka konvensional, SLR mencakup langkah-langkah yang lebih terencana, mulai dari pencarian literatur, seleksi artikel berdasarkan kriteria tertentu, hingga analisis dan sintesis tematik terhadap data (Priharsari, 2022).

Penerapan metode SLR dalam penelitian ini mengikuti panduan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), yang mencakup empat tahapan utama, yaitu identifikasi, seleksi, penyaringan, serta analisis dan sintesis data. (1) Tahap identifikasi menelusuri berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan fokus penelitian. Proses penelusuran artikel berlangsung pada bulan Oktober sampai

November melalui sumber terpercaya, yaitu *Google Scholar*. Pencarian dilakukan dengan menggunakan beberapa kombinasi kata kunci seperti, *ZepQuiz*, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD, Literasi Sejarah, Media Digital Interaktif, dan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan. Proses ini merupakan pencarian awal dari artikel yang berpotensi relevan dengan topik penelitian.

(2) Tahap seleksi untuk memastikan artikel yang sesuai dengan fokus kajian yang dianalisis lebih lanjut. Proses seleksi mengacu pada pedoman PRISMA dengan dua kriteria yakni, inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi merupakan artikel ilmiah yang membahas mengenai Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Sejarah di sekolah dasar, *ZepQuiz*, *Kahoot*, *Quizizz*, serta studi yang meneliti berbagai aspek hasil belajar, motivasi dan literasi sejarah. Sedangkan kriteria eksklusi merupakan artikel ilmiah yang berfokus pada jenjang menengah dan tinggi, tulisan non-empiris seperti opini, dan publikasi yang tidak relevan yang topik yang sedang diteliti.

(3) Tahap penyaringan yang merupakan bagian untuk menelaah bagian abstrak, pendahuluan dan hasil penelitian untuk memastikan kesesuaian isi dengan topik penelitian. Sehingga proses ini, dapat mengurangi lagi jumlah artikel yang relevan menjadi lebih sedikit dan mendalam sesuai dengan topik penelitian.

(4) Tahap analisis dan sintesis data dilakukan dengan menggunakan metode *content analysis* untuk mengidentifikasi pola dan tema utama dari keseluruhan artikel terpilih. Hasil sintesis menghasilkan tiga tema utama, yaitu: (1) efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah; (2) peningkatan literasi sejarah peserta didik melalui penggunaan kuis digital yang mendorong kemampuan berpikir kritis; dan (3) peran guru serta tantangan penerapan media digital, mencakup keterbatasan fasilitas TIK, kesiapan digital, dan kebutuhan pelatihan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kuis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian teori yang dihimpun dari berbagai sumber, berikut rangkuman temuan penelitian terdahulu.

Tabel 1. Ringkasan Artikel yang dikaji

No.	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Media Metode	Hasil Utama
1.	(Jong & Tacoh, 2024)	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	<i>Quizizz</i>	Media <i>Quizizz</i> interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar.
2.	(Maulidiyah & Sari, 2023).	Pembelajaran Sejarah Berbasis Sosial Digital dalam Meningkatkan Daya Tarik Gen Milenial Terhadap Sejarah	Media Digital	Penerapan media digital dalam membantu peserta didik berpikir kritis dan memahami arti peristiwa sejarah.
3.	(Hadijah, Azis, & Afifah, 2025).	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di	<i>Kahoot</i>	Menumbuhkan keaktifan serta antusiasme peserta didik terhadap

		MA Darul Ulum Palangka Raya		pelajaran sejarah.
4.	(Rusmana et al., 2025)	Pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL dengan bantuan media pembelajaran zep quis terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar kelas tinggi	<i>ZepQuiz</i>	Media <i>ZepQuiz</i> berperan efektif dalam memperkuat literasi sejarah dan semangat belajar peserta didik pada materi kemerdekaan.
5.	Istiqomah et al., (2025)	Pendampingan Penggunaan Media Interaktif ZepQuiz kepada Guru SDN Palrejo	<i>ZepQuiz</i> pada pelatihan guru	Melalui program pendampingan, guru memperoleh pemahaman tentang penggunaan <i>ZepQuiz</i> sebagai media interaktif dan mengalami peningkatan keterampilan digital.
6.	(Lestari & Sunanto, 2025).	Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Zep Quiz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar	Pengembangan media <i>ZepQuiz</i>	Media <i>ZepQuiz</i> terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik kelas V sekolah dasar, karena dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.

Penelitian (Jong & Tacoh, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran IPS. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Lestari & Sunanto, 2025), yang mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *ZepQuiz* dan menunjukkan peningkatan minat dan prestasi akademik siswa sekolah dasar kelas lima. Kuis digital ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan. Selain meningkatkan motivasi belajar, media digital juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan literasi sejarah. (Maulidiyah & Sari, 2023) menjelaskan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan sejarah membantu siswa berpikir kritis dan memahami makna peristiwa sejarah secara lebih mendalam. Temuan ini didukung oleh penelitian (Rusmana et al., 2025) yang menemukan bahwa mengintegrasikan *ZepQuiz* ke dalam pembelajaran IPS, terutama mengenai tokoh-tokoh kemerdekaan, efektif memperkuat pengetahuan sejarah dan meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Mengenai partisipasi pembelajaran, (Hadijah, Azis, & Afifah, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sejarah dapat mendorong keterlibatan

dan antusiasme siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kuis yang menantang dan menarik, sehingga mencegah monoton. Selain berdampak pada siswa, penggunaan *ZepQuiz* juga berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru. Berkat program pendampingan, guru memahami cara menggunakan media interaktif dan mengembangkan keterampilan digital mereka dalam desain instruksional (Istiqomah et al., 2025).

Hasil dari beberapa penelitian yang membahas mengenai penggunaan media kuis digital untuk pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial di sekolah dasar khususnya pada *ZepQuiz*, menunjukkan tersebut memiliki peluang untuk meningkatkan literasi khususnya pada mata pelajaran sejarah pada peserta didik. Pada beberapa penelitian berfokus pada meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep belajar, dan pandangan siswa serta guru pada penggunaan media kuis digital dalam pembelajaran sejarah. Secara umum, menghasilkan bahwa dengan menggunakan *ZepQuiz* mampu meningkatkan motivasi belajar dan melibatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih antusias dan semangat pada pembelajaran sejarah dikarenakan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Sejalan dengan pendapat (Widyaningrum et al., 2025) yaitu *ZepQuiz* merupakan kuis interaktif yang dirancang dalam membantu proses evaluasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Melalui representasi visual dan elemen permainan yang ada, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal fakta sejarah, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital dapat meningkatkan penguasaan fakta-fakta dasar, seperti nama tokoh, tanggal penting, dan peristiwa sejarah. Namun, keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menafsirkan makna pertempuran, memahami nilai-nilai nasionalisme, dan menghubungkan peristiwa masa lalu dan masa kini, masih terbatas jika pembelajaran hanya dilakukan melalui kuis tanpa latihan refleksi tambahan. Studi yang menggabungkan *ZepQuiz* dengan diskusi atau refleksi setelah kuis menunjukkan hasil yang lebih signifikan dalam meningkatkan pengetahuan sejarah. Melalui diskusi, siswa dapat menjelaskan alasan jawaban mereka, menafsirkan makna peristiwa, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hal ini menunjukkan bahwa kuis digital akan lebih efektif jika dirancang tidak hanya untuk menguji pengetahuan faktual tetapi juga untuk merangsang keterampilan berpikir historis siswa. Oleh karena itu, guru memainkan peran kunci dalam merancang pertanyaan yang tidak hanya membahas "apa" dan "kapan" tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana" suatu peristiwa sejarah dan signifikansinya bagi nilai-nilai kebangsaan saat ini. Mengenai strategi pembelajaran, penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan kuis dengan diskusi yang dipimpin guru merupakan pendekatan yang paling efektif. Guru dapat menggunakan hasil kuis untuk merangsang diskusi tentang nilai-nilai perjuangan, moralitas, dan nasionalisme. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa menerapkan transisi bertahap dari berpikir faktual ke berpikir analitis terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir historis secara bertahap.

Pembelajaran melalui kuis interaktif memungkinkan siswa untuk lebih memahami perjuangan para pahlawan, menumbuhkan rasa bangga nasional, dan empati terhadap tokoh sejarah. Namun, peningkatan nilai-nilai karakter ini semakin meningkat ketika guru memasukkan latihan reflektif setelah kuis, seperti diskusi tentang pentingnya perjuangan atau tugas menulis singkat tentang tokoh-tokoh nasional. Jika kegiatan pembelajaran hanya berfokus pada penilaian, tanpa refleksi nilai-nilai, dampaknya terhadap pengembangan karakter biasanya bersifat sementara. Dalam konteks kurikulum mandiri, penggunaan *ZepQuiz* sejalan dengan semangat mengajar yang menekankan literasi, karakter, dan keterlibatan aktif siswa. Media ini dapat membantu

guru menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat kebangsaan, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif.

Namun, untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal, guru harus memastikan bahwa pemanfaatan teknologi tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga berfungsi untuk memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai sejarah dan karakter bangsa. Secara keseluruhan, hasil studi SLR ini menunjukkan bahwa *ZepQuiz* efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman fakta siswa. Namun, efektivitasnya dalam mengembangkan pengetahuan sejarah yang lebih mendalam akan maksimal jika disertai dengan strategi pedagogis yang reflektif dan berorientasi nilai. Kesiapan guru dan sumber daya sekolah juga secara signifikan mempengaruhi keberhasilan implementasi. Oleh karena itu, penggunaan *ZepQuiz* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya merupakan perangkat teknologi yang menarik, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan memperkuat pengetahuan sejarah siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian mendapatkan kesimpulan bahwa media digital interaktif *ZepQuiz* memberikan dampak positif dalam meningkatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar, terutama dalam materi tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media *ZepQuiz* terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai dan peristiwa sejarah nasional. Pembelajaran yang berlangsung secara interaktif dan kompetitif menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam kemampuan kognitif, *ZepQuiz* berperan mengembangkan literasi sejarah dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dampaknya semakin optimal jika dipadukan dengan strategi pembelajaran reflektif, seperti diskusi, analisis peristiwa sejarah, dan penulisan reflektif yang dapat memperdalam pemahaman nilai perjuangan, karakter kebangsaan, dan nasionalisme. Namun, efektivitas penggunaan *ZepQuiz* bergantung pada kesiapan guru dalam memanfaatkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Dengan upaya tersebut, *ZepQuiz* akan dianggap sebagai inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial jika mendukung dalam meningkatkan hasil belajar, literasi sejarah, dan penanaman karakter nasionalisme di tengah perkembangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, A. D., & Romadi, R. (2025). Implementasi literasi digital pada pembelajaran sejarah dalam menghadapi dinamika persebaran informasi sejarah. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 523–537.
- Dola, D., Wardani, H., Siregar, N., & Warahma, A. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Zep Quiz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 527–535.
- Febrian, A. N., & Safitri, S. (2024). Pengaruh minat baca sejarah terhadap kegiatan pembelajaran peserta didik dalam aliran filsafat pendidikan konstruktivisme. *SUKMA: Jurnal Pendidikan*, 8(1).
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 555–567.
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (2025). Pendampingan penggunaan media interaktif Zep Quiz kepada guru SDN Palrejo. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2(3), 1–10.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Salatiga. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Zep Quiz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826.
- Maulidiyah, & Sari, F. (2023). Pembelajaran sejarah berbasis sosial digital dalam meningkatkan daya tarik gen milenial terhadap sejarah. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial PRODIKSEMA II* (pp. 99–104).
- Oktaviani, A. M., Marini, A., & Fitriyani, F. (2022). Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(2), 101–107.
- Rusmana, A., Maulidya, R. A., Awalludin, M. R., & Mulyanti, D. (2025). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL dengan bantuan media pembelajaran Zep Quiz terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar kelas tinggi. *Journal of Elementary Education*, 8(4), 774–780.
- Saputri, R. A. (2025). Peran pembelajaran IPS dalam membentuk sikap toleransi antar budaya pada siswa di sekolah dasar. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(3), 126–135.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63–77.
- Priharsari, D. (2022). Systematic literature review di bidang sistem informasi dan ilmu komputer. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(2), 263–268.