

**IMPLEMENTASI *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS ZEPQUIZ UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS TEKS NARATIF UNTUK
MURID KELAS VII C SMPN 6 MADIUN**

Fitriana Nur Budiati¹, Ermi Adriani Meikayanti², Eriana Widya Rahmawati³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun

³SMPN 6 Madiun

[1fitriana.nur.b@gmail.com](mailto:fitriana.nur.b@gmail.com), [2ermiadriani@unipma.ac.id](mailto:ermiadriani@unipma.ac.id), [3erianawidya@gmail.com](mailto:erianawidya@gmail.com).

ABSTRACT

Students' understanding of learning materials is not only influenced by how students receive the material, but also by how the teacher presents it. In Indonesian language learning, students still find it difficult to analyze narrative texts, especially in terms of analyzing text and pictures in picture books. This situation causes students to lack concentration and have difficulty identifying story elements, which affects learning outcomes. This study aims to improve the ability to analyze narrative texts that focus on analyzing the emotions of characters in picture books in the VII grade of SMPN 6 Madiun by implementing the Discovery Learning model with the help of the ZepQuiz media. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two sessions. The participants of the study were 30 students in the VII grade of SMPN 6 Madiun with a minimum final criterion (KKM) of 75. Each session consists of a planning stage, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques use student achievement documents and observation sheets. The data are analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively. The results show that the use of discovery learning, based on ZepQuiz, can improve students' analytical skills. The percentage of those who completed traditional learning increased from 13% (4 students) in the pre-primary level with an average grade of 60.53 per class, to 37% (11 students) in the first level with an average grade of 71.53, and reached a maximum of 93% (28 students) in the second level with an average grade of 86.40. These results indicate that this learning model is effective in creating a meaningful and enjoyable deep learning experience for students to achieve narrative reading proficiency.

Keywords: *discovery learning, zepquiz, narrative text*

ABSTRAK

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh bagaimana siswa menerima materi tersebut, tetapi juga oleh bagaimana cara materi tersebut disajikan oleh guru. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menganalisis teks naratif khususnya dalam aspek menganalisis teks dan gambar dalam buku bergambar masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang fokus dan mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi komponen cerita sehingga berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menganalisis teks naratif yang memiliki fokus pada analisis emosi tokoh dalam buku bergambar di kelas VII C SMPN 6 Madiun melalui implementasi model *Discovery Learning* berbantuan media *ZepQuiz*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VII C SMPN 6 Madiun dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumen hasil belajar siswa dan lembar observasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Discovery Learning* berbasis *ZepQuiz* mampu meningkatkan kemampuan analisis siswa. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 13% (4 siswa) pada tahap pra-siklus dengan rata-rata kelas 60,53, menjadi 37% (11 siswa) pada siklus I dengan rata-rata 71,53, dan mencapai keberhasilan optimal sebesar 93% (28 siswa) pada siklus II dengan rata-rata nilai melesat hingga 86,40. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar mendalam (*deep learning*) yang bermakna dan membahagiakan bagi siswa dalam mencapai kompetensi membaca teks naratif.

Kata Kunci: discovery learning, zepquiz, teks naratif

A. Pendahuluan

Efektivitas pencapaian kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia modern tidak sekedar bertumpu pada transfer pengetahuan secara linier, melainkan pada bagaimana stimulus instruksional dikemas dan dialami langsung oleh peserta didik. Peran guru sekarang bukan satu-satunya namun guru harus mampu memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran lain yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Nuraini, 2022). Kendati demikian, realitas pedagogis di lapangan menunjukkan bahwa dominasi metode konvensional seperti ceramah satu arah dan presentasi statis berbasis *PowerPoint* masih menjadi pilihan utama dalam transfer

materi. Keterbatasan variasi penyajian ini memicu stagnasi motivasi, di mana siswa cenderung memposisikan diri sebagai penerima informasi pasif yang berujung pada rendahnya retensi pemahaman konsep. Menurut (Rozi dkk., 2025) pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat menengah esensinya diarahkan untuk mengasah keterampilan berbahasa siswa. Kegiatan belajar mengajar tersebut difokuskan pada penguasaan empat aspek kemampuan berbahasa yang utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, serta menulis.

Hambatan serupa secara spesifik mengemuka dalam domain pembelajaran kebahasaan dan literasi. Fenomena ini terkonfirmasi melalui observasi awal yang dilaksanakan di kelas VII C SMPN 6

Madiun. Permasalahan krusial teridentifikasi pada subbab kompetensi teks naratif, khususnya Tujuan Pembelajaran (TP) menganalisis emosi tokoh dalam buku bergambar. Peserta didik mengalami hambatan serius saat diminta mengidentifikasi, menghubungkan, serta membedah dinamika ekspresi visual tokoh dengan narasi kontekstual yang menyertainya. Lemahnya fokus dan rendahnya atensi siswa selama pemaparan materi berbasis ceramah berbanding lurus dengan capaian prasiklus. Dari total 30 siswa kelas VII C, data awal menunjukkan hanya 13% siswa yang mampu menembus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dengan perolehan nilai rata-rata klasikal yang ada di angka 60,53.

Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar tersebut, guru perlu mengubah strategi mengajar dengan menerapkan model pembelajaran aktif dan media teknologi yang interaktif. (Santoso dkk., 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital berbasis game yang dirancang dengan baik mampu menarik perhatian, menumbuhkan kemauan, serta memicu daya kritis siswa. Sejalan dengan itu, (Putri dkk.,

2025) menambahkan bahwa platform interaktif dapat mengubah penyampaian materi yang rumit menjadi visualisasi nyata yang lebih mudah dipahami siswa secara mandiri. Prinsip ini diperkuat oleh (Fariyah dkk., 2026) yang menyatakan bahwa suasana evaluasi digital yang dikemas secara menantang sekaligus menyenangkan dapat mengubah ruang kelas menjadi lingkungan belajar yang interaktif dan mendalam.

Atas dasar itulah, penggunaan model Discovery Learning yang dipadukan dengan platform kuis digital ZepQuiz memiliki peran yang sangat strategis. Model Discovery Learning menuntun siswa untuk menemukan pengetahuan secara mandiri melalui beberapa tahapan, mulai dari pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, pembuktian, hingga penarikan kesimpulan. Ketika proses penemuan mandiri ini didukung oleh ZepQuiz sebagai media evaluasi yang interaktif, siswa tidak hanya sekadar menjawab kuis, melainkan benar-benar mengalami proses pemahaman konsep analisis visual emosi tokoh secara bermakna.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. (Ariyani dkk., 2025) menerapkan kolaborasi model discovery learning dan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi berbasis YouTube pada materi cerita fantasi untuk siswa sekolah menengah dan memperoleh hasil bahwa model tersebut efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal yang melesat dari 15% pada pra-siklus menjadi 79% pada siklus akhir serta meraih rata-rata nilai 91. Selain itu, (Rozi dkk., 2025) menemukan bahwa penggunaan model discovery learning mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar yang ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan klasikal dari 31,25% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 100% pada pertemuan ketiga siklus II. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman maupun hasil belajar siswa secara signifikan.

Meskipun efektivitas model Discovery Learning dan visualisasi digital telah banyak dikaji dalam beberapa literatur di atas, eksplorasi spesifik mengenai implementasi Discovery Learning berbantuan media gamifikasi ZepQuiz untuk melatih kemampuan penalaran visual—khususnya membedah emosi tokoh dalam buku bergambar tingkat SMP—masih sangat terbatas dan belum diteliti. Celah (gap) penelitian inilah yang melandasi dilaksanakannya studi ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model Discovery Learning berbasis ZepQuiz guna meningkatkan kemampuan menganalisis teks naratif serta dapat mendongkrak hasil belajar siswa kelas VII C SMPN 6 Madiun. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik dalam merancang inovasi media berbasis kuis digital yang interaktif, sekaligus menawarkan alternatif solusi dalam menciptakan iklim pembelajaran Bahasa Indonesia yang progresif, menyenangkan, dan berorientasi pada kedalaman pemahaman siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Arikunto, 2012) PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, PTK lebih fokus pada upaya guru untuk menemukan solusi nyata atas masalah belajar yang dihadapi siswa, sehingga nilai dan kualitas belajar mereka bisa meningkat secara bertahap.

Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, 2012) menyatakan bahwa setiap siklus dalam PTK mencakup empat langkah pokok yang saling terkait dan berputar secara berkelanjutan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran yang disesuaikan dengan kendala nyata di kelas. Rancangan tersebut kemudian diterapkan pada tahap pelaksanaan tindakan, yang berjalan beriringan dengan kegiatan pengamatan untuk mengumpulkan data proses dan hasil

belajar. Data yang terkumpul kemudian dibedah pada tahap refleksi sebagai bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Berdasarkan alur tersebut, PTK dapat disimpulkan sebagai penelitian sistematis yang dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus melalui tindakan tertentu demi memperbaiki kualitas dan proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII C SMPN 6 Madiun pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 30 peserta didik. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Maret hingga April yang meliputi tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini adalah penerapan model Discovery Learning berbasis media ZepQuiz. Media ini merupakan platform kuis digital interaktif yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi sekaligus menguji kemampuan siswa pada indikator "Murid mampu menganalisis teks dan gambar dalam buku bergambar" dengan fokus pada TP 2 yaitu Menganalisis Emosi Tokoh dalam Buku Bergambar. Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 75.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Tes tertulis digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman murni siswa dalam menganalisis emosi tokoh. Sementara itu, observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran serta perkembangan keaktifan siswa selama penerapan model Discovery Learning berbasis ZepQuiz. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari rekapitulasi nilai evaluasi siswa untuk melihat nilai rata-rata kelas, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar observasi untuk mendeskripsikan dinamika keaktifan belajar siswa pada setiap siklus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan utama mengoptimalkan capaian belajar kognitif siswa kelas VII C SMPN 6 Madiun yang berjumlah 30 orang melalui penerapan model Discovery

Learning berbantuan ZepQuiz. Pemilihan kelas ini didasarkan pada kondisi awal siswa yang menunjukkan kesulitan nyata dalam membedah teks naratif, terutama ketika harus menyelaraskan pemahaman kalimat dengan ekspresi emosi tokoh yang digambarkan pada ilustrasi visual buku bergambar.

Menurut (Apriyani dkk., 2016) Pembelajaran itu sangat penting dalam sebuah kegiatan belajar. Proses belajar tidak hanya mempengaruhi hasilnya saja, tapi juga sangat berpengaruh bagi ketercapaian komponen-komponen dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu komponen yang paling penting adalah siswa. Siswa diharapkan dapat mengembangkan keberibadian mereka melalui proses pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi sangat berharga bagi siswa dalam mengembangkan diri mereka.

Kombinasi antara model Discovery Learning dengan media ZepQuiz dirancang untuk menciptakan ruang kelas yang interaktif. Dalam pelaksanaannya, siswa diarahkan mengikuti sintaks penemuan yang dimulai dari penyerapan stimulus berupa tayangan

lembar cerita bergambar, mengidentifikasi pokok masalah, mengumpulkan informasi, hingga mengolah data secara berkelompok. Selanjutnya, siswa menggunakan chromebook masing-masing untuk mengakses ZepQuiz sebagai sarana pembuktian (verification) atas materi yang sudah didiskusikan dengan menjawab tantangan soal analitis secara real-time. Melalui model yang diintegrasikan dengan gamifikasi ini, siswa dituntut untuk aktif bergerak, melatih fokus, mengasah daya ingat, berani berpendapat, serta mempertajam penalaran kritis saat membedah unsur intrinsik teks narasi.

1. Tahap Pra Siklus

Sebelum memberikan tindakan, peneliti terlebih dahulu mengamati kondisi awal kelas melalui tahap pra-siklus. Berdasarkan pengamatan langsung, mayoritas peserta didik kelas VII C terlihat kurang bersemangat, pasif, dan enggan merespons stimulus pelajaran. Suasana pasif ini terjadi karena guru mata pelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah satu arah berbantuan slide presentasi statis. Sesuai dengan penuturan (Pane & Darwis Dasopang, 2017) proses pembelajaran

konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) cenderung membatasi ruang gerak berpikir siswa, sehingga membuat mereka menjadi penonton pasif di dalam kelas.

Rendahnya keterlibatan siswa tersebut berdampak langsung pada hasil belajar kognitif materi analisis emosi tokoh yang tergolong masih sangat rendah. Detail capaian nilai pada tahap pra-siklus ini ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Postes Pra Siklus
Siswa Kelas VII C SMPN 6 Madiun**

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas (≥ 75)	4	13%
2.	Tidak Tuntas (≤ 75)	26	87%
	Jumlah	30 Siswa	100%

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, terlihat hanya terdapat 4 siswa (13%) yang menunjukkan ketuntasan belajar dari total 30 siswa kelas VII C. Sebaliknya, mayoritas siswa yaitu sebanyak 26 anak (87%) dinyatakan belum mencapai ketuntasan karena perolehan nilai mereka masih di bawah KKM 75. Data empiris tersebut membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis teks naratif serta membedah emosi tokoh dalam buku bergambar masih sangat

kurang. Rendahnya capaian ini menjadi alasan utama bagi peneliti untuk melakukan tindakan intervensi demi memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar di kelas tersebut.

Selain mengacu pada nilai murni hasil belajar, peneliti juga telah melakukan pengamatan awal terkait proses pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dilakukan siswa secara konvensional. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap proses tersebut, siswa mengalami kesulitan besar ketika diminta menuangkan analisis mereka ke dalam LKPD karena petunjuk visual yang diberikan guru selama ini kurang mendalam. Selama proses pembelajaran, siswa terbiasa menerima materi hanya melalui metode ceramah satu arah dan pengisian LKPD tulis yang monoton. Hal ini memicu rasa bosan, menurunkan daya tarik materi, dan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.

Kondisi tersebut menjadi akar permasalahan di kelas VII C untuk menentukan tindakan perbaikan yang paling tepat. Kurangnya pemahaman siswa terjadi karena metode mengajar guru yang kaku berpusat pada penjelasan searah, sehingga

pengerjaan LKPD pun menjadi tidak optimal dan sekadar formalitas pengisian tanpa pemahaman yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu membimbing siswa secara interaktif. Atas dasar inilah peneliti menerapkan kombinasi model Discovery Learning berbasis kuis digital ZepQuiz yang diintegrasikan langsung ke dalam perancangan LKPD digital baru, guna membantu murid meningkatkan kemampuan menganalisis emosi tokoh dalam buku bergambar secara mendalam dan menyenangkan.

2. Tahap Siklus 1

Tindakan pada Siklus I diterapkan untuk mengubah iklim belajar yang pasif serta mendongkrak daya serap materi siswa yang masih rendah pada tahap pra-siklus. Pada tahap ini, materi ajar disajikan melalui langkah-langkah penemuan terbimbing yang dikombinasikan dengan kuis interaktif ZepQuiz. Setelah tindakan diberikan, hasil evaluasi siswa pada akhir siklus I menunjukkan grafik kenaikan yang cukup baik, seperti yang terlihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Postes Siklus I

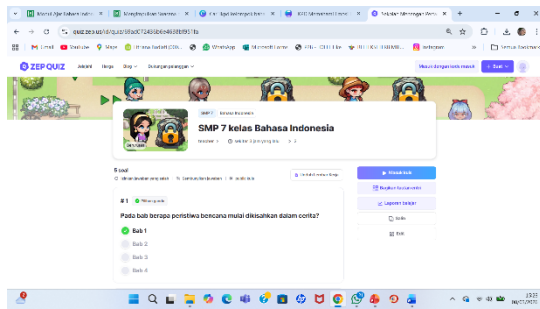
Siswa Kelas VII C SMPN 6 Madiun			
No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas (≥ 75)	11	37%
2.	Tidak Tuntas (≤ 75)	19	63%
	Jumlah	30 Siswa	100%

Berdasarkan data Tabel 2, kehadiran media ZepQuiz sukses memberikan suasana baru yang menarik atensi siswa. Nilai rata-rata klasikal kelas mengalami peningkatan yang cukup baik menjadi 71,53 jika dibandingkan dengan tahap pra siklus. Selain itu, nilai tertinggi yang diraih siswa melompat hingga mencapai angka 94 walaupun nilai terendah di kelas masih berada di angka 50. Dari segi kuantitas, jumlah siswa yang berhasil mencapai batasan ketuntasan naik menjadi 11 anak (37%) sedangkan siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 19 anak (63%).

Kenaikan persentase ketuntasan dari 13% ke 37% ini membuktikan bahwa stimulus visual lewat kuis interaktif mampu memicu fokus siswa dalam membedah bacaan bergambar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mardiyah, 2026) yang menyatakan bahwa pemanfaatan platform digital berbasis game

interaktif terbukti efektif meningkatkan perhatian dan motivasi siswa karena melibatkan unsur permainan (*game-based learning*) serta dapat membangun interaksi dua arah antara guru dan siswa dibandingkan media presentasi searah yang cenderung monoton. Namun, karena tingkat ketuntasan klasikal pada Siklus I (37%) belum mampu melampaui target indikator keberhasilan penelitian ($\geq 85\%$), dan masih ada hambatan berupa siswa yang kehabisan waktu pengerjaan kuis serta dominasi siswa tertentu dalam kelompok, maka dilakukan refleksi untuk memperbaiki tindakan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif ZepQuiz mampu meningkatkan kemampuan menganalisis teks naratif meskipun belum optimal. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam kuis, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibanding sebelum tindakan dilakukan.



Gambar 1 Media Pembelajaran ZepQuiz

3. Tahap Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus 1. Fokusnya mengoptimalkan pengelolaan kelas agar ruang kolaborasi antarsiswa berjalan lebih seimbang, sehingga tidak ada lagi siswa yang mendominasi atau tertinggal dalam kelompoknya. Langkah perbaikan ini terbukti berhasil memicu iklim kompetisi yang sehat dan meningkatkan antusiasme belajar di dalam kelas. Capaian belajar kognitif siswa pada Siklus II dirangkum dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Postes Siklus II
Siswa Kelas VII C SMPN 6 Madiun

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas (≥ 75)	28	93%
2.	Tidak Tuntas (≤ 75)	2	7%
	Jumlah	30 Siswa	100%

Melihat data pada Tabel 3 terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan. Capaian rata-rata klasikal

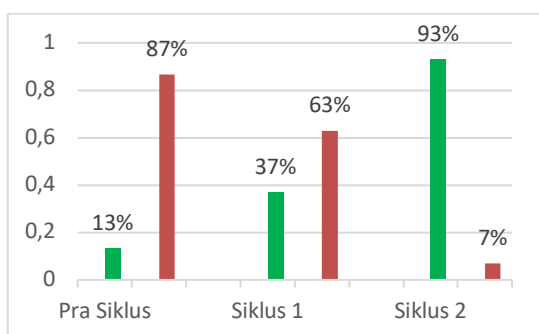
kelas VII C sukses melampaui target sasaran dengan bertengger di angka 86,40. Nilai tertinggi yang diraih siswa mampu bertahan di angka 94 dan yang paling krusial nilai terendah di kelas berhasil didongkrak naik secara signifikan hingga menyentuh angka 70. Dari segi kuantitas, jumlah peserta didik yang mencapai batas ketuntasan belajar melonjak tajam menjadi 28 siswa (93%) dan hanya menyisakan 2 siswa (7%) yang tercatat belum tuntas.

Hal ini mengonfirmasi bahwa alur pembelajaran penemuan yang dikemas sesuai karakteristik psikologis siswa dapat memperkuat retensi pemahaman secara mendalam. Guru tidak lagi menjadi penceramah tunggal, melainkan siswa yang aktif mengeksplorasi makna teks dan gambar secara mandiri. Hal ini selaras dengan Permata dan Sari (dalam Mardiyah, 2026) bahwa penggunaan teknologi digital melalui variasi media pembelajaran yang interaktif dan adaptif membantu mempermudah siswa dalam menyerap dan membedah materi pelajaran yang rumit. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif ZepQuiz pada siklus II telah

berhasil meningkatkan kemampuan menganalisis teks naratif serta mampu meningkatkan minat belajar siswa secara optimal. Hasil yang diperoleh telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ZepQuiz

Penerapan kolaborasi model Discovery Learning berbasis media kuis ZepQuiz pada materi analisis teks naratif buku bergambar di kelas VII C telah berjalan secara optimal. Terjadi peningkatan grafik ketuntasan belajar yang konsisten dan positif mulai dari tahap awal hingga akhir siklus. Peta perkembangan persentase ketuntasan belajar siswa digambarkan secara jelas melalui grafik di bawah ini:



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Menganalisis Teks Naratif Siswa

Grafik pada Gambar 1 mempertegas keberhasilan perubahan paradigma mengajar dari yang awalnya kaku dan

berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi iklim penemuan yang interaktif (*student-centered*). Lompatan persentase dari 13% ke 37% pada Siklus I menunjukkan betapa pentingnya stimulus visual digital yang segar untuk menarik fokus belajar siswa generasi Z. Ketika strategi operasional diperbaiki pada Siklus II, ketuntasan kelas melejit hingga 93%. Seluruh siswa terlibat aktif, saling bekerja sama, dan mampu melatih kepekaan membaca emosi tokoh cerita lewat ilustrasi visual. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai wadah kosong yang hanya menerima materi ceramah, melainkan sebagai subjek pembelajar aktif yang membangun pengetahuannya sendiri secara mendalam dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbasis media gamifikasi ZepQuiz efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VII C SMPN 6 Madiun pada materi analisis emosi tokoh. Pada tahap pra-siklus, kondisi awal belajar siswa masih sangat kurang dengan nilai rata-rata 60,53 dan

tingkat ketuntasan hanya 13% (4 siswa tuntas) karena metode ceramah yang monoton. Setelah diterapkan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 71,53 dengan ketuntasan 37% (11 siswa tuntas). Puncaknya pada Siklus II, melalui perbaikan pengelolaan kelompok, hasil belajar siswa melonjak masif dengan nilai rata-rata mencapai 86,40 dan ketuntasan klasikal melesat hingga 93% (28 siswa tuntas). Capaian akhir ini berhasil melampaui target keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 85\%$). Kombinasi model dan media interaktif ini terbukti sukses mengubah kelas menjadi lebih aktif, seru, serta mempertajam penalaran visual siswa secara mendalam.

Sebagai saran perbaikan, guru yang ingin menerapkan model ini diharapkan lebih cermat dalam mengatur manajemen waktu kuis dan memastikan pembagian peran anggota kelompok agar kolaborasi berjalan merata sejak awal. Bagi sekolah, penyediaan fasilitas internet yang stabil sangat diperlukan untuk mendukung kelancaran media digital di kelas. Sementara bagi peneliti lanjutan, disarankan untuk mengembangkan kombinasi model ini pada cakupan jenis teks lain yang

lebih luas atau mengujinya pada tingkatan kelas yang berbeda guna melihat konsistensi efektivitas platform gamifikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, I., Abdussamad, & Sanulita, H. (n.d.). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Menggunakan Metode Pemodelan dan Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas VII F. *Jurnal UNTAN*.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Fariyah, U., Akhid, N., Khususna, D., & Sholikhah, S. (2026). Transformasi Evaluasi Digital: Website-Based Assessment Zepquiz Pada. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(5), 39–43.
- Lisa Ariyani, Rini Utami, S., & Lestari, L. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Teks Cerita Fantasi Melalui Discovery Learning Dan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Youtube. *Satya Widya*, 41(2), 169–182.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i2.p169-182>
- Mardiyah, S. Z. (2026). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Zee Quiz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 6(2), 415–428.
- Nuraini. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Siak Hulu Materi Descriptive Text Bahasa Inggris melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Yang Inovatif. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 2(2), 1–8.
<https://doi.org/10.31004/joecy.v2i>

2.29

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Putri, L. S., Maulana, & Sunaengsih, C. (2025). *Pengaruh Penggunaan Zepquiz Dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut Di Sekolah Dasar*. 13(2), 540–554.
- Rozi, P., Marlia, A., Martaliza, Y., Sarmiita, D., & Widyawati, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Peserta Didik Kelas IV SDN 95/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci. *Januari*, 3, 574–583.
- Santoso, D. R., Tamara, P. R., Nabhila, C. A., Ningsih, A. W., Sujarwo, G. D., & Fadlilah, N. L. Q. (2025). ZepQuiz Game-Based Learning for Improving Students' Narrative Reading Skills: ZepQuiz: Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Naratif Siswa ZepQuiz: *Academia Open*, 1–16.