Vol. 22, No. 2, November 2026 *p-ISSN: 2087-3476*
Jurnal Pepatuzdu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakat *e-ISSN: 2541-5700*
DOI: http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v22i2.7842

EKSPLORASI KEARIFAN LOKAL DALAM MENUMBUHKAN PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING BERBASIS ZEP QUIZ

Asep Anggi Dikarsa*, Pat Kurniati, Ade Suherman, Annisa Nurrohimah, Nopita Ardani
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Institut Pendidikan Indonesia Garut
***Email: : adikarsa@institutpendidikan.ac.id**

ABSTRACT

This study aimed to develop a Deep Learning teaching module based on the exploration of local wisdom through the Experiential Learning model and supported by the digital learning medium ZEP Quiz, as well as to describe teachers' responses to the developed products. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), involving 14 teachers from SMPN 1 Peundeuy, Garut Regency. The developed products consisted of a Deep Learning teaching module integrating local wisdom with the Experiential Learning approach, as well as the digital learning medium ZEP Quiz. Data were collected using a five-point Likert-scale teacher response questionnaire consisting of 15 statements and were analyzed descriptively using percentage scores. The teaching module was designed to include learning components aligned with the Merdeka Curriculum, while ZEP Quiz was used as an interactive medium to support the stages of the learning process. The results of the teacher responses were categorized as very good across all aspects, namely local wisdom and joyful learning (90%), the Experiential Learning teaching module (95%), the ZEP Quiz medium (93%), and implementation feasibility (91%). These findings indicate that the integration of local wisdom through the Experiential Learning model supported by ZEP Quiz has strong potential to facilitate contextual, interactive, and enjoyable learning. Nevertheless, its implementation still faces challenges related to limited digital infrastructure.

Keywords: education; experiential learning zep quiz; joyful learning; local wisdom.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang kontekstual menjadi salah satu kebutuhan penting dalam proses pendidikan karena memungkinkan peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata di lingkungan sekitarnya.

Namun, integrasi konteks kehidupan peserta didik dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu konteks yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar adalah kearifan lokal. Kearifan lokal sebagai khazanah nilai dan praktik yang diwariskan secara turun-temurun memiliki potensi sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna (Annisha, 2024). Sejumlah penelitian juga menunjukkan pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan peserta didik (Alaudin & Nurjanah, 2024).

Kurikulum Merdeka melalui Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 menekankan pembelajaran yang mendukung pengembangan peserta didik, termasuk pengenalan dan penghargaan terhadap keberagaman serta kearifan lokal (Kemendikbudristek, 2024). Dalam konteks tersebut, kearifan lokal dapat dihadirkan bukan hanya sebagai materi pengetahuan, tetapi sebagai bagian dari pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik memahami nilai dan praktik budaya di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata peserta didik.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Experiential Learning* yang dikembangkan oleh Kolb. *Experiential Learning* menawarkan siklus pembelajaran yang terdiri atas empat tahap, yaitu *concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization,* dan *active experimentation* (Kolb, 2021). Melalui tahapan tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman langsung, melakukan refleksi terhadap pengalaman, membangun konsep, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Pendekatan ini relevan dalam mengintegrasikan kearifan lokal karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami dan merefleksikan nilai-nilai yang terdapat dalam kehidupan dan budaya di lingkungan mereka. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan *Experiential Learning* dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman konseptual, dan sikap positif peserta didik (Hajjah et al., 2022; Kurniati et al., 2025; Wadu et al., 2024).

Selain pembelajaran berbasis pengalaman, pembelajaran juga memerlukan aktivitas yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif. Pendekatan *Deep Learning* menekankan tiga prinsip pembelajaran, yaitu *mindful learning, meaningful learning,* dan *joyful learning* (Kemendikbudristek, 2024; Prasetiya et al., 2025). *Joyful learning* memberikan penekanan pada terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan keterlibatan emosional positif peserta didik.

Untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, pemanfaatan media digital berbasis gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif. ZEP *Quiz* merupakan *platform* evaluasi digital berbasis gamifikasi

yang mengintegrasikan elemen permainan dalam aktivitas kuis pembelajaran secara *real-time*. Gamifikasi dalam pembelajaran dapat mendukung motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Deterding et al., 2011; Alim Nur Khafidh et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, integrasi kearifan lokal melalui *Experiential Learning* yang didukung media digital seperti ZEP *Quiz* memiliki potensi untuk menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Namun, integrasi ketiga unsur tersebut memerlukan perangkat pembelajaran yang dapat memberikan panduan sistematis bagi guru dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan Modul Ajar *Deep Learning* berbasis *Experiential Learning* dan ZEP *Quiz* yang mengintegrasikan kearifan lokal sebagai alternatif perangkat pembelajaran yang mendukung pembelajaran bermakna, sadar, dan menyenangkan.

Penelitian ini merupakan bagian dari Program Hibah Penelitian Internal Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut Tahun 2026. Tujuan penelitian adalah: (1) mengembangkan Modul Ajar *Deep Learning* berbasis *Experiential Learning* dan media ZEP *Quiz* yang mengintegrasikan kearifan lokal; dan (2) mendeskripsikan respons guru terhadap pendekatan pembelajaran yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sugiyono, 2013). Model ADDIE digunakan sebagai kerangka sistematis dalam proses pengembangan Modul Ajar *Deep Learning* berbasis kearifan lokal yang mengintegrasikan model *Experiential Learning* dan media digital ZEP *Quiz*.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)
   Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang berkaitan dengan pemanfaatan kearifan lokal, penerapan pembelajaran *Experiential Learning*, dan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Analisis juga mempertimbangkan karakteristik SMPN 1 Peundeuy, Kabupaten Garut, Jawa Barat, yang berada di wilayah dengan kekayaan kearifan lokal Sunda. Hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan isi dan karakteristik modul yang dikembangkan.
2. Tahap *Design* (Perancangan)
   Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun struktur Modul Ajar Deep Learning yang mengintegrasikan kearifan lokal, *Experiential Learning*, dan ZEP *Quiz*. Perancangan mencakup identitas modul, kesiapan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, profil lulusan,

capaian pembelajaran, keterkaitan lintas mata pelajaran, tujuan pembelajaran, materi kontekstual, kerangka pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan asesmen.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)
   Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi Modul Ajar *Deep Learning*. Produk dikembangkan dengan mengintegrasikan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran, tahapan *Experiential Learning*, serta ZEP *Quiz* sebagai media pembelajaran digital. Pada tahap ini juga disiapkan aktivitas dan instrumen ZEP *Quiz* yang meliputi pertanyaan, kelas, laporan, pemain, dan peringkat.
4. Tahap *Implementation* (Implementasi)
   Tahap implementasi dilakukan dengan melibatkan 14 guru SMPN 1 Peundeuy, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Guru diberikan kesempatan untuk menelaah produk yang dikembangkan dan memberikan respons terhadap modul. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket respons guru dengan skala Likert yang terdiri atas 15 butir pernyataan yang mencakup empat dimensi, yaitu kearifan lokal dan *joyful learning*, modul *Experiential Learning*, ZEP *Quiz*, dan kelayakan implementasi.
5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)
   Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis respons guru terhadap produk yang dikembangkan serta mengidentifikasi masukan dan kendala dalam penerapannya. Evaluasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai penerimaan guru terhadap modul dan aspek yang masih perlu diperhatikan.

Data respons guru dianalisis menggunakan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{ Skor Perolehan}}{\Sigma \text{ Skor Maksimal}} \times 100\ \%$$

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria 81–100% (Sangat Baik), 61–80% (Baik), 41–60% (Cukup Baik), 21–40% (Kurang Baik), dan 0–20% (Tidak Baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan

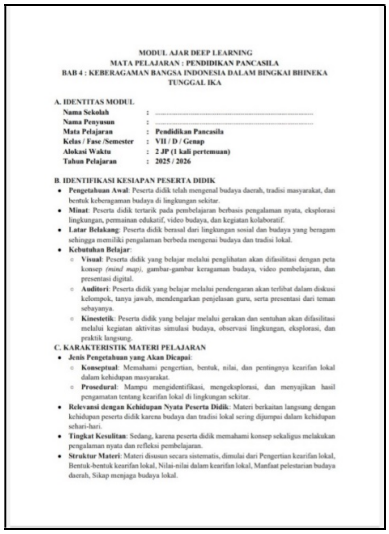
1) Produk Modul Ajar *Deep Learning*

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Modul Ajar *Deep Learning* berbasis kearifan lokal yang mengintegrasikan model *Experiential Learning* dan media digital ZEP *Quiz*. Modul dirancang secara lintas mata pelajaran dengan menempatkan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran sehingga materi tidak hanya disampaikan secara konseptual, tetapi dikaitkan

dengan pengalaman dan lingkungan peserta didik.

Eksplorasi kearifan lokal dalam produk dilakukan dengan menjadikan konteks budaya dan kehidupan masyarakat setempat sebagai bagian dari materi dan aktivitas pembelajaran. Kearifan lokal digunakan sebagai konteks untuk menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik. Integrasi nilai-nilai lokal dalam pembelajaran dapat menjadi sarana untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih dekat dengan lingkungan peserta didik (Annisha, 2024; Irsan et al., 2024).

Modul yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu identitas modul, kesiapan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, profil lulusan, capaian pembelajaran, keterkaitan lintas mata pelajaran, tujuan pembelajaran, topik kontekstual, kerangka pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan asesmen. Struktur tersebut dirancang untuk membantu guru mengimplementasikan pembelajaran secara sistematis sekaligus memberikan ruang untuk mengintegrasikan konteks kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran.



MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN PANCASILA
BAB 4 : KEBERAGAMAN BANGSA INDONESIA DALAM BINGKAI BHINEKA TUNGGAL IKA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	:	.....
Nama Penyusun	:	.....
Mata Pelajaran	:	**Pendidikan Pancasila**
Kelas / Fase /Semester	:	**VII / D / Genap**
Alokasi Waktu	:	**2 JP (1 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran	:	**2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal**: Peserta didik telah mengenal budaya daerah, tradisi masyarakat, dan bentuk keberagaman budaya di lingkungan sekitar.
- **Minat**: Peserta didik tertarik pada pembelajaran berbasis pengalaman nyata, eksplorasi lingkungan, permainan edukatif, video budaya, dan kegiatan kolaboratif.
- **Latar Belakang**: Peserta didik berasal dari lingkungan sosial dan budaya yang beragam sehingga memiliki pengalaman berbeda mengenai budaya dan tradisi lokal.
- **Kebutuhan Belajar**:
  - **Visual**: Peserta didik yang belajar melalui penglihatan akan difasilitasi dengan peta konsep *(mind map)*, gambar-gambar keragaman budaya, video pembelajaran, dan presentasi digital.
  - **Auditori**: Peserta didik yang belajar melalui pendengaran akan terlibat dalam diskusi kelompok, tanya jawab, mendengarkan penjelasan guru, serta presentasi dari teman sebayanya.
  - **Kinestetik**: Peserta didik yang belajar melalui gerakan dan sentuhan akan difasilitasi melalui kegiatan aktivitas simulasi budaya, observasi lingkungan, eksplorasi, dan praktik langsung.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**:
  - **Konseptual**: Memahami pengertian, bentuk, nilai, dan pentingnya kearifan lokal dalam kehidupan masyarakat.
  - **Prosedural**: Mampu mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan menyajikan hasil pengamatan tentang kearifan lokal di lingkungan sekitar.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi berkaitan langsung dengan kehidupan peserta didik karena budaya dan tradisi lokal sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang, karena peserta didik memahami konsep sekaligus melakukan pengalaman nyata dan refleksi pembelajaran.
- **Struktur Materi**: Materi disusun secara sistematis, dimulai dari Pengertian kearifan lokal, Bentuk-bentuk kearifan lokal, Nilai-nilai dalam kearifan lokal, Manfaat pelestarian budaya daerah, Sikap menjaga budaya lokal.

Gambar 1. Halaman depan modul

Berdasarkan hasil pengembangan, modul ajar deep learning yang telah dihasilkan telah memuat komponen-komponen pembelajaran yang sistematis sesuai dengan kurikulum Merdeka.

2) Produk Zep *Quiz*

Selain Modul Ajar *Deep Learning*, produk yang dikembangkan juga dilengkapi dengan ZEP *Quiz* sebagai media digital pendukung pembelajaran. ZEP *Quiz* dirancang untuk menguatkan unsur interaktif dan *joyful learning* dalam

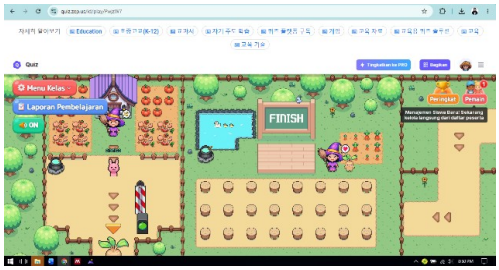
proses pembelajaran. Media ini digunakan untuk menyajikan aktivitas kuis dalam suasana yang menyerupai permainan melalui aktivitas yang lebih menarik dan kompetitif.

ZEP *Quiz* dalam produk yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyajikan soal, tetapi ditempatkan sebagai bagian yang terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran dalam modul. Pertanyaan dalam ZEP *Quiz* disusun berdasarkan materi dan konteks pembelajaran yang telah dirancang dalam Modul Ajar *Deep Learning*. Dengan demikian, penggunaan ZEP *Quiz* tetap diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, bukan sekadar sebagai aktivitas permainan.

Produk ZEP *Quiz* yang dikembangkan memiliki beberapa bagian penting, yaitu kelas, pertanyaan, pemain, laporan, dan peringkat. Bagian kelas digunakan untuk mengorganisasi aktivitas kuis dan peserta yang mengikuti pembelajaran. Bagian pertanyaan memuat soal atau aktivitas yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Bagian pemain menampilkan peserta yang mengikuti aktivitas kuis. Bagian laporan digunakan untuk melihat hasil aktivitas peserta, sedangkan bagian peringkat memberikan informasi mengenai posisi atau capaian peserta berdasarkan hasil permainan. Komponen tersebut mendukung guru dalam mengelola aktivitas kuis sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Integrasi ZEP *Quiz* dengan prinsip *joyful learning* terlihat melalui penggunaan unsur permainan, interaksi, dan kompetisi dalam aktivitas pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik ZEP *Quiz* sebagai media pembelajaran bergamifikasi yang menyediakan peta interaktif, avatar, serta kompetisi secara waktu nyata. Produk ZEP *Quiz* juga memberikan ruang bagi guru untuk memantau aktivitas peserta melalui informasi hasil dan peringkat. Dengan demikian, media ini dapat digunakan tidak hanya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga sebagai pendukung pemantauan hasil aktivitas pembelajaran. Fitur laporan dan statistik pada ZEP Quiz juga memungkinkan guru memperoleh informasi mengenai aktivitas dan hasil pengerjaan kuis.

Tautan produk ZEP Quiz: [https://quiz.zep.us/id/play/PwjzW7]

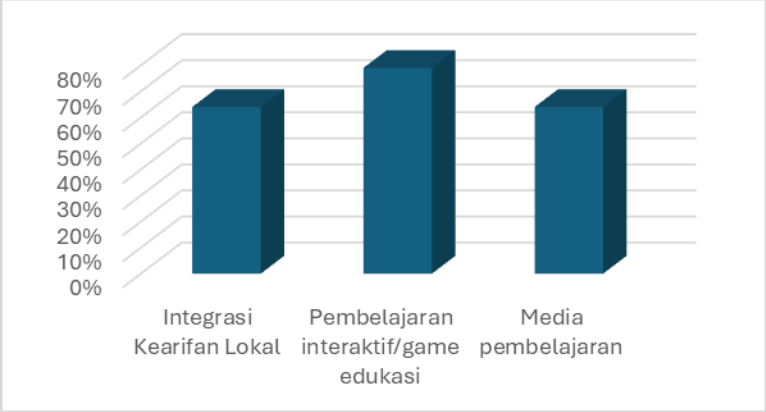


Gambar 2. Tampilan kuis

Vol. 22, No. 2, November 2026 *p-ISSN: 2087-3476*
Jurnal Pepatuzdu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakat *e-ISSN: 2541-5700*
DOI: http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v22i2.7842

Respon Guru

Berdasarkan hasil analisis mengenai respon guru terhadap Eksplorasi Kearifan Lokal dalam Menumbuhkan Pembelajaran *Joyful Learning* melalui Model Pembelajaran *Experiential Learning* berbasis Zep Quiz dapat interpretasikan pada gambar di bawah ini.



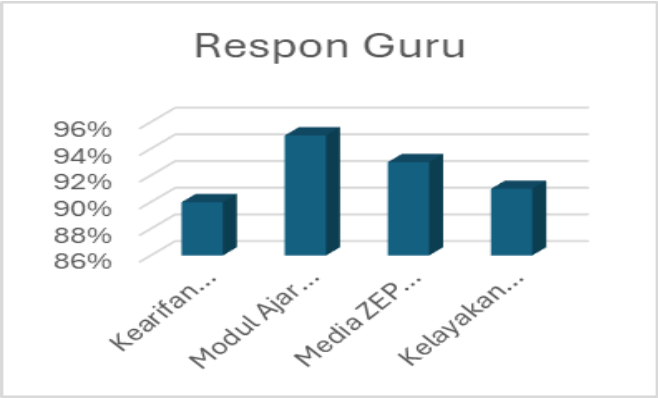
Gambar 3. Diagram Hasil Angket

Berdasarkan diagram tersebut, sebanyak 64% (9 dari 14 guru) yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran dan yang menggunakan media pembelajaran digital, serta 79% (11 dari 15 guru) yang menggunakan platform interaktif atau game edukasi. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas guru telah mulai beralih menuju pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis teknologi, meskipun pengintegrasian kearifan lokal masih berada pada proporsi yang sama dengan penggunaan media digital.

Penggunaan game edukasi yang lebih tinggi mencerminkan meningkatnya kesadaran guru terhadap pentingnya pendekatan gamification dalam mendorong keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Mislia, dkk (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara signifikan karena menyajikan tantangan yang menyenangkan sekaligus bermakna. Sementara itu, integrasi kearifan lokal oleh guru mencerminkan adanya kesadaran akan pentingnya kontekstualisasi materi ajar agar lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Menurut Irsan, dkk (2024) guru yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran cenderung menciptakan suasana belajar yang lebih hangat dan partisipatif karena siswa merasa konten pembelajaran dekat dengan identitas budaya mereka. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran digital yang mencapai juga mengindikasikan bahwa guru mulai merespons tuntutan era digital dengan mengadopsi teknologi sebagai medium penyampaian materi.

Ali, dkk (2025) menjelaskan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi penyampaian materi, tetapi juga memperluas ruang eksplorasi bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif.



Gambar 4. Diagram Hasil Angket Respon

Berdasarkan grafik tersebut, aspek kearifan lokal dan joyful learning memperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Aspek modul ajar model ajar experiential learning memperoleh persentase tertinggi yaitu 95% dengan kategori sangat baik. Aspek media ZEP *Quiz* memperoleh nilai 93% dengan kategori sangat baik. Aspek kelayakan implementasi memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap pengembangan pembelajaran berbasis eksplorasi kearifan lokal melalui model Experiential Learning berbantuan ZEP *Quiz*. Guru menilai bahwa produk yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, menarik untuk digunakan, serta memiliki potensi yang tinggi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Tingginya penilaian pada aspek modul ajar experiential learning mengindikasikan bahwa guru memandang pendekatan berbasis pengalaman sebagai model yang paling relevan dan aplikatif dalam konteks pembelajaran masa kini. Kolb (1984) dalam teori Experiential Learning-nya menegaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik melewati siklus konkret yakni pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif. Temuan ini diperkuat oleh Penelitian terdahulu memberikan dukungan teoritis/empiris terhadap penggunaan pendekatan *Experiential Learning* (Hajjah, dkk, 2022), sedangkan penelitian ini menemukan respons positif guru terhadap modul yang dikembangkan.

Penilaian tinggi pada aspek ZEP *Quiz* menggambarkan bahwa guru mengenali potensi *platform* ini sebagai alat evaluasi sekaligus media pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Lestari & Sunanto (2025), *platform* kuis interaktif berbasis kompetisi seperti ZEP *Quiz* terbukti mampu meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran, karena elemen kompetisi memunculkan motivasi berprestasi (*achievement motivation*) yang mendorong siswa untuk lebih serius dalam belajar.

Sementara itu, aspek kelayakan implementasi menunjukkan bahwa guru percaya produk ini dapat benar-benar diterapkan di kelas dengan hasil yang optimal. Hal ini sejalan dengan temuan Mutmainnah & Khaerunnisa (2024) bahwa persepsi guru terhadap kelayakan suatu inovasi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh relevansi konten dengan kurikulum yang berlaku, kemudahan penggunaan, dan kejelasan panduan implementasi. Adapun pada aspek kearifan lokal dan *joyful learning* mencerminkan keyakinan guru bahwa penggabungan unsur budaya lokal dengan atmosfer belajar yang menyenangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan sosial siswa.

Temuan ini Lebih lanjut, (Rahmawati & Pratama, 2025) menegaskan bahwa kombinasi antara kearifan lokal dan *platform* digital interaktif menciptakan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*), di mana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai-nilai budaya secara aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif terhadap produk yang dikembangkan

Secara kualitatif, guru mengidentifikasi sejumlah kelebihan model pembelajaran ini yaitu pembelajaran berbasis pengalaman langsung membuat siswa lebih aktif dan tidak pasif, ZEP *Quiz* menghadirkan kompetisi sehat yang meningkatkan antusiasme siswa, serta kearifan lokal menjadikan materi lebih familiar dan mudah dipahami. Kendala utama yang dilaporkan adalah keterbatasan sarana prasarana digital, keterbatasan akses internet di sekolah terpencil, dan kepadatan waktu implementasi kurikulum. Saran konstruktif guru meliputi penyediaan pelatihan teknis ZEP *Quiz*, sosialisasi kepada kepala sekolah dan orang tua, serta pengembangan skenario offline sebagai alternatif.

Temuan ini mencerminkan dinamika yang kompleks antara potensi inovasi dan realitas lapangan. Mengenai kelebihan pembelajaran aktif berbasis pengalaman, hal ini sangat relevan dengan pandangan John Dewey (dalam Zuhriyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa belajar yang sesungguhnya adalah belajar melalui pengalaman (*learning by doing*). Ketika siswa terlibat langsung dalam proses eksplorasi, siswa membangun pengetahuan secara konstruktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Grinitha, dkk (2025) membuktikan bahwa model *experiential learning* secara konsisten menghasilkan peningkatan keaktifan dan kreativitas siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

Mengenai kendala infrastruktur digital dan akses internet, temuan ini merupakan permasalahan sistemik yang masih dihadapi banyak sekolah di Indonesia, terutama di daerah terpencil. INOVASI & Kemendikbudristek (2023) melaporkan bahwa kesenjangan digital *(digital divide)* antara sekolah perkotaan dan pedesaan masih menjadi tantangan besar dalam implementasi teknologi pendidikan secara merata. Hal ini diperkuat oleh Agista & Hendrawati (2025) yang menemukan bahwa keterbatasan infrastruktur jaringan dan perangkat digital menjadi faktor penghambat utama adopsi teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah yang berada di wilayah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal).

SIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan produk berupa modul ajar *Deep Learning* yang mengintegrasikan kearifan lokal, model *Experiential Learning*, dan media ZEP *Quiz* sebagai upaya menumbuhkan pembelajaran *joyful learning*. Modul yang dikembangkan dirancang dengan mengintegrasikan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka serta memuat unsur kearifan lokal, *Experiential Learning*, dan ZEP *Quiz*.

Hasil respons guru menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat baik pada seluruh aspek, yaitu aspek kearifan lokal dan joyful learning sebesar 90%, modul ajar *experiential learning* sebesar 95%, media ZEP *Quiz* sebesar 93%, dan kelayakan implementasi sebesar 91%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru memandang integrasi kearifan lokal melalui pembelajaran berbasis pengalaman dan gamifikasi digital sebagai inovasi yang relevan dan menarik,

Secara keseluruhan, eksplorasi kearifan lokal melalui model *Experiential Learning* berbantuan ZEP *Quiz* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memperkuat keterhubungan antara pembelajaran dengan kehidupan nyata dan budaya lokal. Namun, keberhasilan implementasinya perlu didukung oleh ketersediaan sarana digital, akses internet yang memadai, serta pelatihan bagi guru agar pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

SARAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian, guru dapat menggunakan modul sebagai alternatif pembelajaran kontekstual dan menyenangkan dengan menyesuaikannya pada karakteristik mata pelajaran dan kondisi sekolah**.** Pelatihan teknis ZEP *Quiz* diperlukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kuis dan memanfaatkan fitur digital secara optimal. Sosialisasi kepada kepala sekolah dan orang tua perlu dilakukan untuk membangun dukungan terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Mengingat keterbatasan sarana dan akses internet, skenario pembelajaran *offline* perlu disiapkan sebagai alternatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut atas dukungan pendanaan yang telah diberikan untuk pelaksanaan penelitian ini berdasarkan Kontrak Nomor: 14/IPI.L1/Kontrak_DIPT/IV/2026. Dukungan tersebut sangat berarti dalam menunjang terlaksananya penelitian ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Agista, W., & Hendrawati, T. (2025). Transformasi Pendidikan Menuju Efesiensi dan Kesetaraan Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Indonesia. Action Research Journal Indonesia (ARJI), 7(2). https://doi.org/10.61227/arji.v7i2.353

Alaudin, N., & Nurjanah. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Pendiri: Jurnal Riset Pendidikan, 1(2), 58–66. https://doi.org/10.63866/pendiri.v1i2.61

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

Alim Nur Khafidh, Fitria Widyawati, Najarudin, Selvi Yani, Yeni Nuraeni, Indrawati, Virga Inesrawanti, Hari Abdus Salam, & Fitri Damayanti. (2025). Pemanfaatan Game Based Learning dan Gamifikasi Adaptif dalam Pembelajaran STEM. Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 4(2), 9468–9477. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3419

Annisha, D. (2024). Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar. Jurnal Basicedu, 8(3), 2108–2115. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Grinitha, V., Jamaludin, & Rahmasari, E. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuklinggau. Jurnal Perspektif Pendidikan. Jurnal Perspektif Pendidikan, 19(2), 509–518.

Hajjah, M., Munawaroh, F., Yuniasti, A., & Wulandari, R. (2022). Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Natural Science Educational Research, 5(1), 79–88.

INOVASI, & Kemendikbudristek. (2023). Bangkit Lebih Kuat Studi Kesenjangan

Pembelajaran. KOMPAS.

Irsan, G, A. L. N., Nurlaila, M., Syamsurijal, & Agus, A. A. (2024). Kearifan Lokal Sebagai Pilar Utama dalam Pembentukan Karakter Siswa: Eksplorasi dalam Konteks Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(2), 1814–1825. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6392

Kemendikbudristek. (2024). Kajian Kurikulum Merdeka. In Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2021). Experiential Learning in Higher Education. Experiential Learning in Higher Education, 1(1), 6–44. https://doi.org/10.1108/978-1-64802-531-0

Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengahsalinan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024., Jdih 72 (2024). https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3380#:~:text=Peraturan Menteri-,Peraturan Menteri Pendidikan%2C Kebudayaan%2C Riset%2C dan Teknologi Nomor 12,Dasar%2C dan Jenjang Pendidikan Menengah&text=Biro Hukum.,Kebudayaan%2C Riset%2C dan Teknologi

Kurniati, P., Aprilia, B. K., Mulyati, H., Rostiani, R., & Nuralamsyah, I. (2025). Outdoor Learning Berbasis Kearifan Lokal di Candi Prambanan : Inovasi Pembelajaran PPKn Untuk Menumbuhkan Civic Culture Siswa. Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia, 5(5), 1241–1250. https://doi.org/10.53866/jimi.v5i5.1002

Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(2), 815–826. https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi

Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. Indonesian Institute for Corporate Learning And Studies, 6(1), 461–470.

Mutmainnah, M., & Khaerunnisa, K. (2024). Analisis Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas. JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 3(4), 53–62. https://doi.org/10.57218/jupenji.vol3.iss4.1333

Prasetiya, U. A., Rohman, A. D., Sari Asih, T. U., & Mahmudah, U. (2025). Strategi Deep Learning pada Pembelajaran IPAS Digital Berbasis Meaningful, Mindful, dan Joyful Learning. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 8(3), 649–659. https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i3.1052

Rahmawati, A., & Pratama, R. (2025). Penerapan Pendidikan Multikultur dengan Media Digital untuk Pemberdayaan Nilai Lokal di Sekolah. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(4), 35–46.

Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

Wadu, E. N., Nitte, Y. M., Nahak, K. E. N., & Tanggur, F. S. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(2), 660–672. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.568

Zuhriyah, D. E. F., Mamesah, M. F. A. shiddiq I., Ramadhani, N. R. F., Munjiyat, S. N., Auliarahma, S., Khoiruna, N. B., Nabila, S., Auliarahma, S., Munjiyat, S. N., & Royyan, N. N. (2025). Analisis Filsafat Pendidikan John Dewey Melalui Konsep Learning by Doing dalam Pendidikan Modern. Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies, 1(1), 1–20.